



HARC EURÓPÁÉRT (1939 – 1945)

JÁTÉKSZABÁLY (ALAP VÁLTOZAT)

TARTALOMJEGYZÉK

HARC EURÓPÁÉRT (1939 – 1945)	1
JÁTÉKSZABÁLY (ALAP VÁLTOZAT)	1
TARTALOMJEGYZÉK	1
BEVEZETÉS	1
A JÁTÉK ÁLTALÁNOS MENETE	2
A TÉRKÉP	3
AZ EGYSÉGEK LEÍRÁSA	4
GYALOGSÁG	5
PÁNCÉLOSOK	5
REPÜLŐGÉPEK	5
FLOTTÁK:	6
A CSELEKVÉS FÁZISAI	6
HADÜZENETEK, MOZGÁS ÉS CSATA	6
LÉGI CSATA	7
TENGERI CSATA	8
SZÁRAZFÖLDI CSATA	8
MEGJEGYZÉSEK	9
A VÉDEKEZÉSI ÉRTÉK MÓDOSÍTÓI	9
CSATÁN KÍVÜLI MOZGÁS	10
ÚJ EGYSÉGEK FELÁLLÍTÁSA	10
EGYSÉGEK STRATÉGIAI ÁTHELYEZÉSE	11
UTÁNPÓTLÁS	11
ÉVES GAZDASÁGI SZÁMVETÉS	12
NAGYHATALMAK ELFOGLALÁSA	12

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 igénybevételeiben. Játékunk a háború stratégiai szimulációja, amelyben jelentős szerepet kapnak a gazdasági döntések mellett a taktikai megfontolások is. A játékot 2-5 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 Seelöwe-terv) megvalósítására. A játék



két nehézségi fokkal készült: alap- és haladó-változatban. További döntési lehetőségeket biztosítanak az Opcionális (kiegészítő) Szabályok.

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 országok adatai a 14. pontban a megfelelő országok adatlapjain találhatóak. Itt szerepel 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 megfelelően hajtják végre a játékosok. A játék fordulóiban történik, amelyekben a megadott sorrendben minden ország lép.

A játék éves fordulói

- tavasz
- nyár
- ősz
- 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:

Cselekvés fázisai

1. Hadüzenetek, mozgás, csata
 - Légi csata
 - Tengeri csata
 - Szárazföldi csata
2. Csátán 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 tovább toljuk az őszt jelölő négyzetre és játékosonként megismétlődnek a Cselekvés fázisai. Minden évben, a téli forduló után következik az Éves Gazdasági Számvetés, melyet egyszerre végez minden játékos. Ezalatt meghatározza az újévre, az országa rendelkezésére álló HPP számát, és kifizeti az előző évről 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.



A 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 szabályák meg: 1 mozgáspont 1 területre való belépést tesz lehetővé. Ugyanez érvényes a tengereken történő mozgásra.

A térképen a következő jelölések találhatók:



mocsarak



fővárosok



erődök



egy terület elfoglalásával kapott Hadi Produkciós pontok száma



hegyek



olyan kisebb szigetek, melyekre csapatok nem léphetnek



ide senki sem léphet



csatorna (Kiel területén): német hajók átjuthatnak ezen keresztül a Balti tengerről az Északi tengerre

Ezek általában nem befolyásolják a harci egységek mozgását, de befolyásolják az ott védekező csapatok Védekezési Értékét. 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 szárazföldi csapatokat. Három ponton nyíl jelöli, hogy a szárazföldi egységek flotta nélkül is átkelhetnek (Szicília, Szevasztopol és Isztambul). Dániából Svédországba földi egységek nem juthatnak át közvetlenül. Ugyanez a szabály vonatkozik a Finnország és Svédország közötti átkelésre. Finnország nem rendelkezik kikötővel, invázió nem kísérelhető meg ellene és oda egységek nem juttathatók tengeri úton. Az egyes országokhoz tartozó területeket azonos szín jelöli. Az egyes területekre főbb városaik neve alapján utalunk. A Földközi tengerről az Atlanti óceánra flották csak a 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 az olasz hajók nem (annak ellenére, hogy ekkor még Olaszország 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.



AZ EGYSÉGEK LEÍRÁSA

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



- a bal felső sarokban található szám jelöli az egység Támadási Értékét (TÉ)
- a jobb felső sarokban levő szám jelöli az egység Védekezési Értékét (VÉ)
- a zsetonon alul elhelyezkedő szám mutatja meg az egység Mozgáspontjainak a számát

Támadási Érték: azt mutatja meg, hogy az adott egység mikor ér el találatot: ha k6-tal az adott TÉ-t, vagy annál kisebbet dobunk akkor talált, ellenkező esetben nem.

Védekezési Érték: hasonló a TÉ-hez, de a védekezésre vonatkozik. Találatot hasonló módon érhetünk el: ha a kockadobás értéke egyenlő, vagy kisebb ennél a számnál. A védelmi terep növelheti ezt az értéket, pl. folyó mögött védekező egységekre +1 VÉ módosító vonatkozik.

Mozgáspont: azt mutatja meg, hogy az adott egység hány területen tud áthaladni egy fordulóban, csatába menet, vagy a Csatán Kívüli Mozgás fázisában. 1 fordulóban 1 egység csak egyszer mozoghat (kivéve a páncélosokat és a Stratégiai Áthelyezést). Az alap változatban csak az éppen aktív támadó játékos csapatai mozoghatnak, a védekező egységek nem.

Megjegyzések:

Hasonló típusú egységek TÉ-je és VÉ-je lehet eltérő, ezek a különbségek a csapatok fegyverzete, ütőképessége közötti különbségeket tükrözik

1 egység 1 fordulóban csak 1 támadásban vehet részt (kivéve a páncélosokat, amelyek kétszer támadhatnak), de természetesen védekezhetsz támadás ellen akkor is, ha előzőleg már részt vett támadásban (kivétel repülőgépek és flották).

Példa: Egy angol páncélos támadás esetén 1, 2, vagy 3-as kockadobásra 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, 3-as dobás esetén. Ha a páncélos erődben védekezik, vagy inváziót próbál elhárítani, akkor 1, 2, 3, 4, 5-ös dobásra ér el találatot.



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 a 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.

PÁNCÉLOSOK



Csak szárazföldi területen tud 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 szomszédos területre. Ugyanez vonatkozik a tengeri szállítás esetére is, kiszállás után még egy területre mozoghat. Amíg a hajón vannak, az esetleges harcba, amely a flották és repülőgépek között zajlik, sem a páncélosok, sem az azt szállító flotta nem avatkozhat be.

REPÜLŐGÉPEK



Szárazföldön és a tengeren is tudnak támadni, vagy védekezni. Mindig légi bázisról operálnak, és akció után ide is térnek vissza. (Bázis: a légi és tengeri egységek tartózkodási helye 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. Egy fordulóban csak egyszer támadhatnak, vagy védekezhetnek. Ha az ellenség 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 vehetőek le. Ha a támadó elfoglalja azt a területet, ahol a védő lég bázisa volt, akkor a védő megmaradt harcoló, és az előbbieket 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 gépek automatikusan elvesznek (le kell venni őket). 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 légi bázistól legfeljebb két területnyi távolságra van. (Pl.: Dover területén tartózkodó repülők segíthetik támadással a Calais, Brest, Belgium, Hollandia területére irányuló inváziót.) Tehát olyan légierő, amely részt vesz az invázióban, nem szállítható flottával a helyszínre. A páncélosokéhoz hasonló szabály vonatkozik a repülőgépek transzportjára is. A Haladó-változatban a légierő beavatkozhat az ellenséges légierő, vagy flotta akciójába, ha az a bázisától két területnyi távolságon belül történik.



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 flottának 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). Ezenél tengeren át történő Stratégiai Áthelyezéséhez ugyancsak kísérő flottát kell biztosítani – de ezek ténylegesen nem mozoghatnak. 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. A Kölcsönbérleti Szerződés keretében küldött szállítmányhoz ugyancsak kísérő flottát kell biztosítani.

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 soron lévő játékost támadónak, az összes többi védőnek nevezzük.

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 elesik, 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, he 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 üzenniük Olaszországnak (7 HPP), de nem kell megtámadniuk Olaszországot, hanem elegendő csapatokat küldeniük Jugoszláviába.

LÉGI CSATA

Miután a támadó összes csapata a védő területére, a csata színhelyére ért, kezdetét veszi a csata. Első lépésként a 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:

TENGERI CSATA

A Légi csata után a 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 csatáéhoz mindenben hasonló.

SZÁRAZFÖLDI CSATA

Végül a Földi csata következik, ha mindkét fél rendelkezik az adott területen földi egységekkel. Ebben az esetleges légi csata túlélő repülőgépei is részt vehetnek. Földi egységeket csak repülőgépek nem támadhatnak, ezt csak földi egységekkel együtt tehetik (de veszteségként 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 partra szállt 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:

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 elvesznek egy repülőgépet és folytatják a támadás: a három kockadobás: 2, 3, 3 – három találat. A német hajó dobása: 3 – egy találat. Az angolok veszteségként egy hajót választanak (a repülőgépre szükség van még a partra szálláshoz), a német flotta is elveszett. Megtörténhet a partra szállás 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 venniük.

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 partra szállás. Ha a német repülőgépek elvesztek volna, akkor az angolok partra szállhattak 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 védekezhet 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 kiinduló bázisukra térnek vissza. Miután a támadó befejezte az első csatát, kezdheti a következőt, - mindaddig folytatja a mozgást és a csatákat amíg az összes tervezett ütközet meg nem történt. Azután következik a Csata Kívüli Mozgás.

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 $VÉ = 5$. Partra szállást a támadó fél nem kezdhet, amíg az adott part szakaszon védekező flotta vagy légierő létezik.
- Földi egységek (gyalogság és páncélosok) Védelmi Értéke eggyel nő, ha hegyekben, mocsárban vagy folyók mögött védekeznek. Erődben vagy partra szálló földi egységek ellen védekező földi egységek Védelmi Értéke $VÉ = 5$ -ra változik. (A Maginot-vonal csak Német-ország 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 egységek olyan támadás is éri, amelyekre a Védekezési Módosító nem érvényes, akkor az összes védekezőre érvényét veszti a Védekezési Módosító.

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.

ÚJ EGYSÉGEK FELÁLLÍTÁSA

Az egyes országok rendelkezésére állható egységek listája a játék-variánsok leírásánál szerepel. Ebbe beleértendő a még fel nem állított egység megépítése és a csaták során elvesztett 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:

- 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).
- csak a kérdéses ország eredeti határaink 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).
- a felállítható új egységek számát elérhetőségükön kívül megszabja az, hogy egy fordulóban összesen legfeljebb a teljes HPP fele költendő el (felfelé kerekítve) beleértve a fordulóban már kiadott hadüzenet és csata költségeket.
- csatában elvesztett flották újjáépítése hosszadalmas: ki kell fizetni előre a HPP költséget, de csak három forduló múlva lesz az újjáépített 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.



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:

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

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 szövetségek ellenőrzésű területeken keresztül 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 fordulón ezek az egységek már nem pótolhatók).

Tengeren túli területeken 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 kísérőhajó szerephez hasonlóan nem jelent valódi mozgást, a flotta bázisán marad.

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

Példa:

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



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:

- minden nagyhatalom adatlapján adott az illető ország alap HPP értéke az adott évben,
- az elfoglalt kis országok HPP-je a térképen található, ezt a hódító HPP-jéhez adjuk,
- az elfoglalt nagyhatalmak 1939 évi alap HPP-jének csak a fele (felfelé kerekítve) adódik a hódító HPP-jéhez,
- 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 elköthető 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 1. c. pont); ha elveszti Dániát, akkor 2 HPP-vel csökken (1.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 elköthető HPP-be, és így nem szándékos HPP túlköltség előfordulhat (mert csak a „Mozgás és csata” fázis végén derül ki, hogy a kérdéses területet nem sikerült visszafoglalni.)

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 rendelkezzenek utánpótlással. Ha az ellentámadás sikeres volt, a forduló a megszokott sorrend szerint folytatódik.

Sikertelen ellentámadás esetén a nagyhatalom elesett, egységi 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.



HARC EURÓPÁÉRT

1939
1945



Fontos:

- Moszkva eleste nem jelenti a Szovjetunió elfoglalását, csak a táblán adott HPP azonnal 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.
- Az USA-t nem lehet elfoglalni.