Pesti srácok: Szembenálló játékmód *(PIROS)* ***A játék menete:***

I. SZOVJET FÁZIS: - 5 lépésből áll
1. Új hírek
2. Események befolyásolása - (Eseménykártyák táblára helyezése)
3. Hadsereg mozgósítása – Megmaradt PP felhasználásával
4. Nemzetközi támogatást
5. Esemény készlet feltöltése

II. FORRADALMÁR FÁZIS:
1. Forradalmár játékosok köre (**4x**)
1.1 Mozgás
1.2 Akciók (válassz az 1 – 7 lépés között)
1) Egy felkelő aktívállása, **2)** Egy esemény megoldása a jutalomért, **3)** Katonák megtámadása, **4)** Egy szovjet tank megsemmisítése, **5)** Egy forradalmár kártya vagy egy felkelő képességének használata, **6)** Kártyák átadása vagy átvétele, **7)** Egy Forradalmár kártya húzása

2 Kör végén: Új Forradalmár kártyák felhúzása:

III. ÁVH FÁZIS:
1 ÁVH kártyák kijátszás
2 ÁVH kártyák visszavétele

IV. A nap vége:
A naptáron a nap jelzőt vigyük a következő napra.

V. A JÁTÉK VÉGE: Amikor átkerül a nap jelző október 30-ra

VI. AZ ESEMÉNYEK BÜNTETŐ HATÁSAI: Ha szükséges hajtsd végre az események büntető hatását

VII. ÉRTÉKELÉS (a játék vége): Kiderül, hogy ki a nyertes

VIII. AZONNALI VERESÉG VAGY GYŐZELEM: A játék azonnal véget ér, ha...

A NEHÉZSÉGI SZINT BEÁLLÍTÁSA:
A forradalmároknak kedvezve (1. - 4.)
A szovjet oldalnak kedvezve (1. - 3.)

Pesti srácok: Szembenálló játékmód *(PIROS)* ***A játék menete:***

I. SZOVJET FÁZIS: - 5 lépésből áll
1. Új hírek
2. Események befolyásolása - (Eseménykártyák táblára helyezése)
3. Hadsereg mozgósítása – Megmaradt PP felhasználásával
4. Nemzetközi támogatást
5. Esemény készlet feltöltése

II. FORRADALMÁR FÁZIS:
1. Forradalmár játékosok köre (**4x**)
1.1 Mozgás
1.2 Akciók (válassz az 1 – 7 lépés között)
1) Egy felkelő aktívállása, **2)** Egy esemény megoldása a jutalomért, **3)** Katonák megtámadása, **4)** Egy szovjet tank megsemmisítése, **5)** Egy forradalmár kártya vagy egy felkelő képességének használata, **6)** Kártyák átadása vagy átvétele, **7)** Egy Forradalmár kártya húzása

2 Kör végén: Új Forradalmár kártyák felhúzása:

III. ÁVH FÁZIS:
1 ÁVH kártyák kijátszás
2 ÁVH kártyák visszavétele

IV. A nap vége:
A naptáron a nap jelzőt vigyük a következő napra.

V. A JÁTÉK VÉGE: Amikor átkerül a nap jelző október 30-ra

VI. AZ ESEMÉNYEK BÜNTETŐ HATÁSAI: Ha szükséges hajtsd végre az események büntető hatását

VII. ÉRTÉKELÉS (a játék vége): Kiderül, hogy ki a nyertes

VIII. AZONNALI VERESÉG VAGY GYŐZELEM: A játék azonnal véget ér, ha...

A NEHÉZSÉGI SZINT BEÁLLÍTÁSA:
A forradalmároknak kedvezve (1. - 4.)
A szovjet oldalnak kedvezve (1. - 3.)