



PANZER GENERAL[®]

PANZER GENERAL RUSSIAN ASSAULT
A World War II Board Game

SZABÁLYKÖNYV

nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás



RUSSIAN ASSAULT



Tactical Combat for 1-2 Players



UBISOFT[®]

fordította: Беоги (2017)

lektorálta: VonLadislaus



PANZER GENERAL®

A World War II Board Game

RUSSIAN ASSAULT

A **Panzer General® Russian Assault** egy olyan társasjáték, ami a UBISOFT által kiadott, Panzer General® Allied Assault című, Microsoft Xbox LIVE® Arcade for the Xbox 360® konzolra készült videojátékon alapul. A Panzer General® Russian Assault egy olyan gyors, taktikai / stratégiai, II. világháborús társasjáték, amiben a táblás és kártyás társasjátékok egyes elemei ötvöződnék egymással. A kártyákkal a több lapkából elkészített csatatérképen történő mozgásokat, manővereket lehet végrehajtani. Az akciókártyák pedig bónuszokat adnak a mozgásra és a harcra. A játék a keleti-front 1941 és 1945 közötti csatáinak forgatókönyveit mutatja be. A Panzer General® Russian Assault Xbox 360-as konzolos játékról, valamint a táblás társasjátékról a következő oldalon találhatsz bővebb információkat:

www.petroglyphgames.com.

Játékkészletevők:

- 1 szabálykönyv (amit a kezdedben tartasz)
- 3 ív karton jelző
- 1 pontozótábla
- 1 referenciakártya
- 240 kártya (egység- és stratégiai kártyák)
- 36 térképlapka
- 80 műanyag tank, tüzérség és gyalogság figura

Tartalomjegyzék

1.0 A csatatérkép	2. oldal
2.0 Pontozótábla, lőszer és tekintély	2. oldal
3.0 Jelzők	3. oldal
4.0 Figurák	3. oldal
5.0 Kártyák	4. oldal
5.1 Egységkártyák	4. oldal
5.2 Akciókártyák	4. oldal
5.3 Blöffkártyák	4. oldal
5.4 Egység- és akciókártya képességek	4. oldal
6.0 Játékfázisok	6. oldal
7.0 Harc	8. oldal
8.0 Példaharc	10. oldal
9.0 Forgatókönyvek	13. oldal
9.1 Kétjátékos forgatókönyvek	13. oldal
9.2 Szóló forgatókönyvek	16. oldal
10.0 Fejlesztői jegyzetek	23. oldal

1.0 A csatatérkép

A Panzer General® Russian Assault összecsapásai egy-egy csatatérképen játszódnak, amelyen elhelyezitek és mozgattjátok az egységeket. Minden egyes játék előtt a csatatérképet össze kell állítanotok az aktuális forgatókönyv ábrájának megfelelően, az ott megadott térképlapkákból. Minden egyes térképlapka valamilyen típusú terepet ábrázol (város, erdő, mocsár, stb.). Mindegyiknek sajátos kihatása van a játék menetére. Lásd a 9.0 fejezetet, a játékban szereplő forgatókönyvek térképeiről.

egy térképlapka felépítése



térképlapkák jelölése

	síkság		á o i
	falu		domb
	folyó		dombok
	város		kisváros
	köves		erdő
	tó		
	mocsár		
	erődítmény		
	városi gyár		

a nehéz típusú egységek nem léphetnek ide, hacsak nem szerepel az egységkártyájukon

a nehéz típusú egységek nem léphetnek ide, hacsak nem szerepel az egységkártyájukon

az erődítményben lévő egységek mindig beásottak, kivéve, ha „Prep Fire” akciókártyát használnak ellenük

minden fordulója végén az a játékos, aki birtokolja, kap egy lőszerpontot



2.0 Pontozótábla, lőszer és tekintély

Tedd a **pontozótáblát** az asztal közepére úgy, hogy mindketten elérjétek. Ezen a játék közbeni információkat tudjátok rögzíteni. Tedd a **fordulójelzőt** a pontozótábla „TURN” rovatának 1-es mezőjére, a **támadó- és célpontegységjelzőket** pedig a „COMBAT” rovatának közelébe. Helyezz el 1-1 **szovjet és német tekintélyjelzőt**, valamint 1-1 **lőszerjelzőt** a két „PRESTIGE” rovat, aktuális forgatókönyv által jelzett mezőire. A **tekintély** egy olyan mért pontszám, amelyet mindketten folyamatosan gyűjtögettek, és amiből költötök a játék során, és amely nagyban hozzájárulhat a győzelmekhez. Mindketten a saját jelzőtöket mozgatjátok a pontozótábla „PRESTIGE” rovatának mezőin, ha tekintélypontokat szereztek, vagy veszítetek. Tegyetek egy ellenőrzésjelzőt a tekintély tábla +50-es, vagy +100-as szimbólumára, ha a tekintélypontotok meghaladja az 50-es, vagy a 100-as értéket. A pontozótáblán ezen felül a lőszerjelzőkkel tudjátok jelölni, ha lőszert kaptok, vagy használtok el. Lőszerre a tüzéségeitek távolsági támogatásához lesz majd szükségetek.

3.0 Jelzők

Egyes jelzőket már a játék kezdetén el kell helyeznetek a térképlapok. A **szovjet- és német alapbázisjelzők** a forgatókönyv által megjelölt térképlapokra kerülnek, hasonlóan a **híd- és küldetésjelzőkhöz**. **Szovjet- és német irányításjelzők** kerülnek még egyes térképlapokra, hogy jelöljék a kezdőmezőket (kezdősorokat); valamint a pontozótáblára, hogy jelöljék az aktuális tekintélypontjaitokat. A játék során az irányításjelzők térképlapokra való elhelyezésével jelölhetitek az általatok elfoglalt területeket. A **tüzelt-, mozgott- és beásott jelzők** azon egységek mellé kerülnek, akik végrehajtották már a jelölt műveletet (pl. tüzeltek már a körükben). A **támadó- és célpontegységjelzőket** a pontozótábla „COMBAT” rovatában fogjátok majd használni, az egyes összecsapások lebonyolítása során, az összecsapásban résztvevő egységek támadó- és védelmi értékeinek nyomon követésére.



moráljelzők



német alapbázisjelző



szovjet alapbázisjelző



hídjelző



„beásott” jelző



küldetésjelző

4.0 Figurák

A játékhoz adott miniatűr műanyag tank, ágyú és gyalogos figurák segítenek az egyes egységek típusának könnyebb felismerésében. A figurákra tekintve - a kártyák folyamatos böngészése helyett - egy pillanat alatt átláthatod, hol van ellenfelednek például a csatatéren támogató tüzésége, vagy hogy egy egység nehéz-, vagy könnyű célpontnak minősül-e. Mivel a támadóértékek a célpont típusától függnek, nagyon fontos, hogy ránézésre tisztában légy ezzel.

Minden játékba kerülő nehéz típusú egység kártyájára egy miniatűr tank figurát kell a színedben (szovjet: barna, német: szürke) tenni. Hasonlóképpen: minden játékba kerülő könnyű típusú egység kártyájára egy gyalogos figurát kell tenni, és minden 2-es vagy nagyobb távolsági támogatásra képes tüzéségi egység kártyájára még egy ágyút is, a típusát (nehéz vagy könnyű) jelölő tank, vagy gyalogos figura MELLÉ.

műanyag figurák



5.0 Kártyák

A játékban 2 féle kártya található: **egységkártyák** és **akciókártyák**. Az akciókártyák további 3 csoportba sorolhatók: **hadművelet**-, **harc**- és **meglepetéskártyák**. Mind a 2 oldal rendelkezik még 1-1 **blöffkártyával** is, amely mindig a kezetekben marad.

A játék közben kártyákat húztok a kezetekbe. Nincs korlátozva a kezetekben tartható kártyák száma, azonban csak akkor vásárolhattok extra kártyákat, ha 10 lapnál kevesebb van nálatok. A kártyákat a kezetekből játszhatjátok ki, aminek a legtöbbször tekintélypont költsége van.

5.1 Egységkártyák

Mindkét harcoló fél egységkártyái tankokat, tüzérséget és gyalogos osztagokat ábrázolnak. Az összes egységet két típusba lehet sorolni a típusuk szerint: nehéz és könnyű. Az egységkártyák a játék szerves részét képezik, amiket egyenként telepítetek, majd mozgattok a térképlapkákon. Az egységkártyáidon különböző képességeket találhatsz, melyek nagy részét az egység a saját körében tudja használni, egy kisebb része pedig az ellenfeled körében lesz fontos.



5.2 Akciókártyák

Az akciókártyákat különféle előnyök megszerzése érdekében játsszátok ki a játék során, a tekintélypont-költségük megfizetése után. A **hadműveletkártyákat** (amelyeket a kék sáv, az „Operations” felirat és a földgolyó szimbólum különbözteti meg) csak a hadműveleti fázisban; a **harc kártyákat** (amelyeket a piros sáv, a „Combat” felirat és egy robbanás szimbólum különbözteti meg) csak egy összecsapás közben lehet kijátszani. A harc kártyák szövegében a „célpont egység”, vagy a „tüzelő egység” kifejezésekkel segítjük a döntéseket, hogy melyiket pontosan mikor is érdemes kijátszanotok.

A **meglepetéskártyákat** (amelyeket a zöld sáv, a „Surprise” felirat és egy kérdőjel különbözteti meg) a kártya szövegmezőjében jelzett fázisban lehet kijátszani.

Sok akciókártyán külön utasítás szerepel a szovjet és külön a német játékosnak (értelemszerűen mindenkinek csak a saját utasítását kell követnie). Néhány akciókártyát a „Bad Weather” illetve „Air Strike” címkékkel is megjelöltünk, mivel más kártyák célpontjai lehetnek. Sok akciókártya lehetőséget biztosít a kijátszójának, hogy két hatás közül választhasson. Ez esetben válassza ki az egyiket közülük, de nem választhatja mindkét hatást.

egy akciókártya felépítése



5.3. Blöffkártyák

A blöffkártyát egy összecsapás közben használhatod fel, amikor fel kellene áldoznod egy kártyát, de nem szeretnéd elveszíteni egyetlen értékes lapodat sem, így a blöffkártyát mutatod be helyette.



5.4 Egység- és akciókártya képességek

Air Strike Cards (légicsapáskártyák): Azon akciókártyák, amikkel légicsapást mérhetsz egy ellenséges egységre: „Bomber Run, Close Support, és Strafing Run”.

Ammo (lőszer): Mindketten minden saját körötök elején lőszerutánpótlást kaptok. 1-1 lőszer kapsz a térképen lévő összes távolsági támogató egységed és minden általad elfoglalt gyár után. 1-1 lőszer kell elköltened minden alkalommal, amikor egy tüzérségi egységed 2 vagy nagyobb távolságra nyújt támogatást egy összecsapásban.

Anti-Air Card (légvédelmi kártya): Ez a kártya semmissé tesz egy ellenfeled által kijátszott légicsapáskártyát.

Anti Tank Unit (tankelhárító egység): Ezek az egységek különösen hatékonyak nehéz típusú egységek (tankok) ellen.

Armor Unit Class (nehéz típusú egység): Ezek az egységek nehéz típusúak, képesek mozogni ÉS tüzelni, vagy tüzelni ÉS mozogni egy aktivációjuk alatt. Általában nem mozoghatnak be mocsárba, hacsak a kártyáján ez képességgént külön nem szerepel. Nem kapják meg a térképlapjuk védelmi módosítóját. Kivételt képez a „PZ VI King Tiger” egység, mert ő vagy mozog, vagy tüzel, de mindkettőt nem teheti meg egy aktivációja alatt.

Artillery Unit Class (tüzérségi egység): Ezen egységek támogató tűz tartománya több, mint 1 térképlapka, viszont ugyanúgy csak a szomszédos egység ellen kezdeményezhet harcot. A támogatás értéküket az adó-vevő szimbólum mellett találod meg.

Auto Dug-in (automatikusan beássa magát): Ezek az egységek automatikusan visszanyerik a „beásott” státuszukat (ha elvesztették volna egy támadás, egy oldalba támadás, vagy egy akciókártya hatása következtében) mindkét játékos köre legvégére anélkül, hogy erre külön akciót kellene elkölteniük. Egy erődtítményben tartózkodó egység automatikusan megkapja ezt a képességet.

Bad Weather (rossz idő): Ezek az akciókártyák korlátozzák az adott kör végéig a játékosok által végrehajtható akciókat (nem lehet légi csapás akciókártyákat kijátszani, és a tüzérségi egységek nem tudnak távolsági támogatást biztosítani). Egy másik „Bad Weather” vagy a „Snafu” kártyával tehető semmissé. A letiltott egységek továbbra is védekezhetnek, és viszonzozhatnak egy támadást.

Battle Value (harci érték): A harci érték a kártya jobb oldalának közepén lévő piros körbe írt fehér szám. Ez az érték egy összecsapás során akkor használandó, amikor a játékos feláldoz egy lapot.

Cancels Target Terrain (célpont térképlapka védelmi bónuszának semlegesítése): A megtámadott célpont egység nem kapja meg a térképlapka védelmi bónuszát.

Defense Value (védelmi érték): Egy egység védelmi értéke a kártyájára nyomtatott kék pajzsban lévő fehér szám. Ezt a számot nem módosítja a moráljelző.

Drawn Tactical Modifier (taktikai módosító felcsapása): Az egység képességének használatához fel kell csapnod az akciókártyapakli legfelső lapját, és meg kell nézned a felcsapott lap taktikai módosítóját (-2-től +3-ig terjedő szám). Ezután dobod el a felcsapott kártyát. Ha a módosító megfelel az egység képességénél megadott értéknek, akkor az egység a leírtak szerint használhatja ezen képességét.

Dug-in (beásás): Az egység felhasználhatja a teljes aktivációját arra, hogy „beássa” magát. Egy beásott egység megkapja az „első támadó” képességet, ha támadás éri. Mindezen felül +2 védelmi értéket is kap. Ha egy beásott egységet úgy ér támadás, hogy egy másik ellenséges egység is van egy függőlegesen, vagy vízszintesen szomszédos mezőn, akkor az oldalba támadásnak számít, és az adott harc végéig figyelmen kívül kell hagyni a „beásott” státuszát. Az erődtítményben tartózkodó egységek megkapják az „automatikusan beássa magát” képességet.

First Fire (első támadó): A képesség hatására egy összecsapásban a célpont védekező egység támadhat elsőként. Például egy „beásott” védekező egység megkapja ezt a képességet.

Flanking Attack (oldalba támadás): Figyelmen kívül hagyhatod egy „beásott” ellenséges egység „beásott” státuszát, ha van mellette az egyik vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos másik mezőn is egy baráti egységed.

Free Fire (szabad lövés): Az ilyen képességgel rendelkező egységek egy szabad támadást kapnak, ha egy ellenséges egység mozog a vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos egyik mezőre (és ha az a térképlapka nem valamilyen város, vagy erdő). A szabad lövést úgy tudod végrehajtani, hogy összehasonlítod az egységed támadóértékét a mellé mozgott ellenséges egység védelmi értékével (amihez esetleg a terepmódosító hozzá adódhat, ha van). Értelmszerűen a szabad lövés esetén nincs támogatás, és nincs visszatámadás sem. Ha a támadás sikeres (nagyobb a támadóérték, mint a védelmi érték), a különbség fele morálvesztést okoz az ellenséges egységnek. Nem lehet akciókártyákat kijátszani (kivéve „Surprise”), kártyákat feláldozni, és nem kell akciókártyát sem felcsapni taktikai módosítónak. A célpont ellenséges egységnek nem kell visszavonulnia, és a szabad lövést leadó egységed sem törhet előre.

Full Activation (teljes aktiváció): A teljes aktiváció során egy egység végrehajtja az összes lehetséges akcióját (mozgás, tüzelés, stb.). Kaphat extra akciót is, egy kijátszott akciókártya hatásaként.

Infantry Unit Class (gyalogság): Ezen egységtípus megkapja a térképlapka védelmi bónuszát, hacsak a kártyája szövege mást nem mond. Be tud mozogni mocsárba. Vagy mozog egy hadműveleti fázisban, vagy harcot kezdeményez, de a kettőt egyszerre nem teheti, hacsak a kártyáján a „mozog ÉS tüzel” képesség nem szerepel.

Ignore Mines (figyelmen kívül hagyja az aknákat): Ezek az egységek automatikusan átmennek az aknára futási teszten.

Hard Target Class (nehéz típusú): Ezek az egységek nem kapják meg a térképlapka védelmi módosítóját, hacsak a kártyájuk szövege mást nem mond.

May Enter Swamps (bemozoghathat mocsárba): Ezek az egységek be tudnak mozogni a mocsár térképlapkára, nem úgy, mint más hasonló típusú egységek.

Mobile Artillery Unit Class (önjáró tüzérség): Ezek a tüzérségi egységek képesek mozogni ÉS tüzelni, vagy tüzelni ÉS mozogni, egy aktivációjuk alatt.

Morale (morál): Minden egység kezdeti morálja a kártyájára nyomtatott zöld keresztben lévő fehér szám. Ez mutatja meg, hogy az adott egység meddig képes kitartani a csatatéren. Ha az egység morálja nullára csökken, a kártyáját el kell távolítani a csatatérről, és az irányítója dobott egységkártya paklijába kerül (a moráljelzők visszakerülnek a közös készletbe). Az egységkártyára kerülő pozitív és negatív moráljelzők összege hozzáadódik a kártyára nyomtatott kezdeti morál értékéhez. Egyetlen egység morálja sem emelkedhet 9 fölé. Minden pontnyi pozitív morál megnöveli az egység támadóértéket 1-el, illetve minden pontnyi negatív morál lecsökkenti azt 1-el.

Az összecsapások során begyűjtött moráljelzők ideiglenesen az egységkártyák mellé kerülnek, hogy követni lehessen, melyik egység mennyi morált veszített. A kevesebb morálvesztést szenvedő egység lesz az összecsapás győztese. Ezután a jelzők átkerülnek a kártyára. A kártyán lévő negatív és pozitív moráljelzőket ezután össze kell „vonni”, hogy a lehető legkevesebb jelző legyen rajta, és könnyebben át lehessen látni az aktuális morállálapotát.

Motorized Infantry Unit Class (gépesített gyalogság): Ezek a gyalogos egységek képesek mozogni ÉS tüzelni, vagy tüzelni ÉS mozogni, egy aktivációjuk alatt.

Moves AND Fires (mozog ÉS tüzel): Ezek az egységek képesek mozogni ÉS tüzelni, vagy tüzelni ÉS mozogni, egy aktivációjuk alatt.

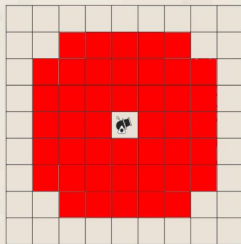
Moves OR Fires (mozog VAGY tüzel): Ezek az egységek vagy mozognak, vagy harcot kezdeményeznek, de mindkét akciót nem hajthatják végre egy aktivációjuk alatt.

Moves Twice (kettőt mozog): Ezek az egységek két mozgást hajthatnak végre közvetlenül egymás után, az aktivációjuk során.

Paratrooper / Fallschirmjäger (ejtőernyős): Ezek az egységek játékba kerülhetnek (ledobhatók) erősítésként a hadműveleti fázisban egy olyan térképlapkára, amin épp nincs másik egység. Ezután fel kell csapnod egy akciókártyát. Ha a taktikai módosítója 1, 2, vagy 3, akkor az ejtőernyős egység a ledobás közben megsérül: tegyél a kártyájukra egy -2 moráljelzőt. Természetesen normál módon is telepíthetők, ilyenkor nem szenvednek veszteséget. A játék előkészületi szakaszban nem lehet őket „ledobni”.

Prestige Cost (tekintélypont költség): A kártyákon egy narancssárga gyémánt szimbólumba írt szám jelenti az a tekintélypont összeget, amit az új egységkártya játékba hozataláért, vagy egy akciókártya kijátszásáért ki kell fizetned. Ha nem tudod, vagy nem akarsz megfizetni ezt a költséget, a kártya nem játszható ki.

Ranged Support (távolsági támogató tűz): Ezek a tüzérségi egységek 1-nél messzebb lévő térképlapokról is tudnak támogató tüzet adni, de támadni ugyanúgy csak egy szomszédos lapkát tudnak. A 3-as vagy nagyobb támogatási távolsággal rendelkező tüzérségi egységek csak akkor tudnak nem egyenes vonalban támogatni, ha a célpont egységig maximum 2 lapkát kell átlósan átlóniuk (lásd az ábrán a 3-as támogatási távolság lehetséges mezőit). Ha egy tüzérségi egység 2-es vagy nagyobb távolságba nyújt támogatást, 1 lőszert kell elköltened ehhez.



Receives Defense Terrain Bonus (megkapja a célpont terep védelmi bónuszát): Ezek az egységek támadáskor megkapják a célpontjuk térképlapjának védelmi bónuszát is, noha ezt más egységek soha nem kaphatják meg.

Scout Car Unit Class (felderítő jármű): Ezen egységeknek az a speciális képessége, hogy képesek „átugrani” ellenséges egységeket, azaz egy üres térképlapokra mozoghatnak úgy, hogy közben egy baráti, vagy ellenséges egység által elfoglalt mezőn haladnak keresztül. Az „ugrás” egy teljes aktivációt igényel, így ezt körönként csak egyszer képesek megtenni. A felderítő járműnek ugyanúgy aknára futási tesztet kell végeznie, ha egy ellenséges mezőre mozog.

Soft Target Class (könnyű típusú) : Ezek az egységek megkapják a térképlapok védelmi módosítóját, hacsak a kártyájuk szövege más nem mond.

Support Cannot be Cancelled (a támogató tüze nem semlegesíthető): Ennek az egységnek nem lehet akciókártyával semlegesíteni a támogató tüzeit.

Support Range (támogató tűz hatósugara): Az egység a megadott számú térképlapra távolságból tud támogató tüzet biztosítani.

Support Value (támogatás értéke) : Egy egységkártya támogatás értéke az adó-vevő szimbólum melletti szám. Ez az szám mutatja meg, hogy ha az egység támogat, mennyivel növeli meg a tüzelő egység támadóértékét. A legtöbb egység támogatási hatósugara 1-es.

Tactical Modifier (taktikai módosító): A kártyák bal alsó sarkában lévő -2 és +3 közötti szám. Ezek a csatatéren előforduló kaotikus eseményeket hivatottak reprezentálni, melyek valamilyen módon befolyásolják az összecsapások kimenetelét.

Target Class (célpont típusa): Az egységkártyák típusa nehéz, vagy könnyű, mely a rá támadó egység támadóértékét befolyásolja néhány másik jellemzőn túl.

Transfer Activation (átadhatja az akcióját): Ezek az egységek átadhatnak egy akciót egy szomszédos baráti egységnek, így azok az ő akciójukkal mozoghatnak, harcot kezdeményezhetnek, vagy beáshatják magukat. Ezt a szomszédos egység akkor is megteheti, ha a saját aktivációja során korábban már mozgott, vagy harcot kezdeményezett ugyanebben a hadműveleti fázisban. Az „akció átadása” után az átadó egység a saját átadott (mozgás vagy tüzelés) akcióját már nem hajthatja végre.

Unit Class (egységosztályok): Az egységkártyák besorolása funkciójuk alapján: Armor (harcos), Artillery (tüzérség), Mobile Artillery (önjáró tüzérség), Motorized Infantry (gépesített gyalogság), Infantry (gyalogság), Scout Car (felderítő jármű), Anti-Air (légvédelmi), vagy Anti-Tank (tankelhárító).

Unit Number (kártya száma): A kártya jobb felső sarkában lévő sorszám, amely megmutatja, hogy a 240 kártyából álló csomagból hányadik az adott lap.

Unit Name (egység neve): A kártya történelem-hű elnevezése. (Hmm... csak többnyire... - a fordító megjegyzés.)



6.0 Játékfázisok

A Panzer General® Russian Assault társasjátékban játékkörök követik egymást a játék befejezéséig. Az **első játékos köre** és a **második játékos köre** tesz ki egy komplett **játékfordulót**. Egyes forgatókönyvekben a szovjet fél az első játékos, más forgatókönyvekben pedig a német. Miután az első játékos végigment az összes játékfázisán és befejezte a saját körét, a második játékos köre következik. Amint mindkét játékos befejezte a komplett körét, a forduló is véget ér, és a pontozótáblán lévő fordulójelzőt egy mezővel előre kell mozgatni.

Mindkét játékos körében az alábbi fázisok követik egymást:

1. fázis: kártyahúzás és lőszerutánpótlás
2. fázis: hadműveletek
3. fázis: tekintélypontok begyűjtése és további akciókártyák vásárlása
4. fázis: győzelem ellenőrzése

1. fázis: kártyahúzás és lőszerutánpótlás fázis

Az első játékforduló előtt mindketten húzzatok 8-8 kártyát: 6-6 akciókártyát a közös pakliból és 2-2 egységkártyát a saját egységkártya paklibokból. Mindenki megkapja a saját blöffkártyáját is, így összesen 9-9 kártya lesz a kezetekben.

A további játékfordulókban (tehát az elsőben még nem) kövessétek az alábbi lépéseket minden kártyahúzási fázisban:

1. lépés: húzz 4 tetszőleges kártyát a saját egységkártya pakliból és/vagy a közös akciókártya pakliból (ingyen)
2. lépés: további lapokat húzhatsz 4-4 tekintélypontért cserébe (maximum 10 kártyáig)
3. lépés: kapsz 1-1 lőszert minden tüzérségi egységed és minden általad elfoglalt gyár térképlapja után

A soron lévő játékos az **1. lépésben** felhúzhat 4 kártyát tetszőleges kombinációban az akciókártya pakliból és/vagy a saját egységkártya paklijából. Ennek a 4 kártyának nincs tekintélypont költsége. A húzás előtt azonban be kell jelentenie, hogy melyik pakliból mennyi lapot akar felhúzni. Ilyenkor még nincs korlátozva, hogy összesen hány lap lehet a kezében a 4 lap felhúzása után.

A soron lévő játékos a **2. lépésben** 4-4 tekintélypontért cserébe további kártyákat húzhat fel az akciókártya pakliból és/vagy a saját egységkártya paklijából, de csak addig, amíg nem lesz a húzás után 10 kártya a kezében (a blöffkártyát is beleértve). Ha már 10 lap van a kezében, nem vásárolhat újabb lapokat!

Nem dobhatod el a nem kellő kártyákat a kezedből. Az egyetlen módja, hogy megszabadulj tőlük, ha kijátszod őket valamilyen módon. Ha egy pakliból elfogynak a lapok, akkor össze kell keverni a pakli dobott lapjait, és egy új paklit kell képezni belőle. Ha az éppen aktív játékos kijelenti, hogy végzett a húzási fázisával, akkor később már nem térhet vissza ehhez a fázishoz, azaz nem húzhat ismét kártyákat. Mindig tartsátok titokban a kezetekben lévő lapokat, és azoknak csak a számát mutassátok meg az ellenfeleteknek, jelezve, hogy még

jogosultak vagytok 4-4 tekintélypontért újabb kártyákat húzni, mert még nincs 10 lap a kezetekben.

A soron lévő játékos a **3. lépésben** minden játékban lévő, legalább 2-es távolsági támogatásra képes tűzérési egysége után kap 1-1 lőszert. Ugyancsak 1-1 lőszert kap minden ellenőrzése alatt lévő gyár térképlapka után is. Az aktuális lőszer mennyiségét minden játékos a pontozótábla „PRESTIGE” rovatában tudja jelölni, a saját lőszerjelzője mozgatóásával.

2. fázis: hadműveleti fázis

A hadműveleti fázis során az éppen soron lévő játékos bármilyen sorrendben végrehajthatja a következő akciókat, és ezeket akárhányszor ismételteti. *Például: a soron lévő játékos aktiválja egy egységet és mozog vele, majd aktiválja egy „mozog ÉS tüzel” képességű másik egységet és mozog vele, majd kijátszhat egy hadműveletkártyát, majd harcot kezdeményez a másodjára aktivált egységével, stb.*

egység aktiválása
mozgás és aknára futási teszt
beásás
harc kezdeményezése
új egység telepítése
hadműveletkártya kijátszása

Egység aktiválása: Az éppen aktivált egység mozoghat a táblán, beáshatja magát, vagy harcot kezdeményezhet, amit az erre szolgáló jelzőkkel tudsz megjelölni („mozgott, tüzelt, vagy beásott” jelzők). A nehéz típusú egységek mozoghatnak ÉS harcot kezdeményezhetnek bármilyen sorrendben, ahogy az a kártyájukon képességként szerepel; míg más egységek nem mozoghatnak és nem kezdeményezhetnek harcot ugyanabban a hadműveleti fázisban.

Mozgás és aknára futási teszt: Az éppen aktivált egység általában egy szomszédos térképlapkára tud mozogni vízszintesen, vagy függőlegesen. Egyes egységek tudnak átlósan is mozogni, néhány pedig 2 térképlapkát is mozoghat egymás után. Egy aktivált egységed nem tud egy olyan térképlapkára mozogni, ahol egy másik egység van, de helyet cserélhet egy szomszédos, még szintén nem mozgott saját egységeddel (átlós cseréhez mindkét egység speciális képessége szükséges). Az átlós mozgásra képes egységed sem mozoghat el két átlósan szomszédos térképlapkát elfoglaló ellenséges egység „sarkai” között.

Ha egy egységed egy olyan térképlapkára mozog, amit még nem irányít senki, akkor oda le kell tenned egy ellenőrzésjelződet. Ha egy olyan térképlapkára mozog, amelyiken ellenfeled ellenőrzésjelzője van, akkor le kell cserélned azt a sajátodra, viszont tesztelned kell, nem futott-e az egységed aknára. Csapd fel az akciókártya pakli legfelső lapját, és ha a felcsapott lap taktikai módosítója -1, vagy -2, akkor az egységed aknára futott, és veszít 1 morált. Egy ellenőrzésjelző akkor is a térképlapján marad, ha az addig ott lévő egység bármilyen okból elhagyja a lapkát. Nem kell az aknára futást ellenőrizned, ha az egységed egy sikeres támadás után tör előre.

Beásás: Tegyel egy „beásott” jelzőt az éppen aktivált egységkártyád mellé, jelezve, hogy beásotta magát. A beásást végző egységed már nem tud mozogni, vagy harcot kezdeményezni ebben a hadműveleti fázisban.

A beásott egységed védelmi értéke 2-vel megnő, és lehetővé teszi számára, hogy elsőként tüzeljen egy összecsapás során. Az ilyen elsőként tüzelő egységek nem veszítik el a „beásott” státuszukat. Viszont ha egy beásott egységedet mozgatod, vagy harcot kezdeményezel vele, már elveszíti beásott bónuszát, és el kell mellőle távolítanod a „beásott” jelzőt. Az „automatikusan beásotta magát” képességű egységeid automatikusan beásottá válnak mindkét játékos

köre legvégén. Egy támadó egységed figyelmen kívül hagyhatja egy ellenséges egység „beásott” státuszát, ha van mellette az egyik vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos másik mezőn is egy baráti egységed. Ezt a műveletet oldalba támadásnak nevezzük. Vannak olyan akciókártyák is, melyek megszüntetik egy egység „beásott” státuszát.

Harc kezdeményezése: Az éppen aktivált egységed harcot kezdeményezhet egy vízszintesen, vagy függőlegesen szomszédos ellenséges egységgel (de átlósan szomszédossal nem, még ha tud is átlósan mozogni). Még a 2 vagy 3 lőtávolságú egységek is csak a közvetlenül szomszédos mezőkön álló ellenséggel tudnak harcot kezdeményezni (bár ezen egységek nagyobb lőtávolságra biztosíthatnak támogatást). Egy harc végrehajtásához sorba végig kell menned a harc fázisain (lásd a 7.0 fejezet). Ezután tegyel egy „tüzelt” jelzőt a harcot kezdeményező egységkártyád mellé.

Az adott összecsapás végeztével az elképzelésed szerint tovább folytathatod a hadműveleti fázisodat, más egységeid aktiválásával, új egységek elhelyezésével, vagy hadműveletkártyák kijátszásával. A nehéz egységeid mozoghatnak a harc után, ha a harc előtt még nem mozogtak, és ha nem korlátozza őket a „mozog VAGY harcol” képességük, mint például a „PZ VI King Tiger” egységet.

Új egység telepítése: Ha éppen te vagy soron, akkor a hadműveleti fázisodban választhatod ezt az akciót is. Ilyenkor tegyel egy egységkártyát a kezedből képpel felfele az egyik üres térképlapkára. Soha nem kerülhet két egység egy térképlapkára. Egy egység telepítéséhez ki kell fizetned az adott egység tekintélypont költségét. Ha nincs elegendő tekintélypontod, nem telepítheted. Új egységet csak olyan térképlapkára telepíthetsz, amelyik a te ellenőrzésed alatt álló térképlapkákon keresztül, lánc-szerűen csatlakozik a saját kezdő sorodhoz (az ejtőernyősök kivétel képeznek ez alól). Az egység telepítése után tegyel a kártyájára egy megfelelő gyalogos vagy tank figurát, illetve tűzérési esetén még egy ágyú figurát is.

A frissiben telepített egységeidet nem aktiválhatod már ebben a hadműveleti fázisodban: épp ezért tegyel a kártyájukra 1-1 „mozgott” és „tüzelt” jelzőt. Az ilyen újonnan telepített egységed be sem áshatja magát, kivéve, ha rendelkezik az „automatikusan beásotta magát” képességgel.

Egyetlen új egységedet 8 tekintélyponttal olcsóbban telepíthetsz a saját alapházis jelzővel megjelölt térképlapkádon, amíg az a térképlapka üres, és a te ellenőrzésed alatt áll.

Hadműveletkártya kijátszása: Ha éppen te vagy soron, akkor válassz ki egy hadműveletkártyát a kezedből, fizess ki annak tekintélypont költségét, majd kövesd a kártya szövegmezőjének utasításait. Ne felejtse el, hogy az akciókártyák egyes utasításai ellentmondhatnak bizonyos alapszabályoknak. Egyes akciókártyák lehetővé teszik egy egységednek, hogy kétszer mozogjon, vagy kétszer tüzeljen, vagy más olyan műveleteket hajtson végre, amit a szabályok normál esetben nem engednének meg. Az akciókártyák utasítása MINDEN ESETBEN felülírja az alapszabályban foglaltakat és NEM helyettesíti azt. Viszont egy egységed semmiképpen nem hajthat végre egyetlen extra akciónál többet a köröd alatt. Ha az egységed valamilyen extra akciót hajtott végre, tegyel még egy „mozgott vagy tüzelt” jelzőt a kártyájára, jelezve, hogy már végrehajtott egy extra akciót.

Egyes akciókártyák növelhetik vagy csökkenthetik egy egység morálját. Az egységek morálja a kártyájukon feltüntetett értékről indul, és a játék során fokozatosan csökkenhet, vagy nőhet, hogy ezzel párhuzamosan ugyanennyivel csökkenjen vagy nőjön az egység támadóértéke is. Egyetlen egység morálja sem növekedhet 9 fölé. Ha egy egység morálja pedig nullára csökken, az megsemmisül (a kártyája lekerül a tábláról, és a dobott lapok közé kerül).

Amikor befejezted az összes eltervezett akciót, a hadműveleti fázisod véget ér, és kezdetét veszi a tekintélypontok begyűjtése fázisod. Később már nem térhetsz vissza a hadműveleti fázisodba, azaz a tekintélypontjaid begyűjtése után már nem telepíthetsz új egységet, vagy nem aktiválhatod egy újabb egységed.

3. fázis: tekintélypontok begyűjtése és további akciókártyák vásárlása

Ha te vagy az aktív játékos, akkor ebben a fázisban minden egyes ellenőrzésed alatt álló térképlapka után annyi tekintélypontot kapsz, amennyi az adott lapkákon szerepel (jobb alsó narancssárga gyémánt szimbólumban lévő szám). Ez után távolítsd el az egységeid mellől az összes „mozgott és tüzel” jelzót, majd az „automatikus beásott” képességű egységeid mellé tegyél 1-1 „beásott” jelzót. Ez után újabb akciókártyákat vásárolhatsz, az 1. fázis 2. lépésénél ismertetett szabályok betartásával.

4. fázis: Győzelem ellenőrzése

Ha te vagy az aktív játékos, akkor ellenőrizned kell a köröd végén, hogy a forgatókönyvben leírtaknak megfelelően te, vagy ellenfeled megnyerte-e a játékot. Ha a felsorolt kritériumoknak valamelyikőtök megfelel, azonnal nyert. Egy forgatókönyv a megadott számú játékforduló elteltevel is befejeződhet, ha addig egyikőtök sem nyeri meg a játékot. Ebben az esetben a forgatókönyvben meghatározott feltételek alapján kell meghatározni a győztes személyét.

Ha mindketten befejeztétek a köröket, akkor egy komplett játékforduló is véget ért, és a pontozótábla fordulójelzőjét egy mezővel előre kell léptetni, majd egy új forduló kezdődik, a kezdő játékos körének első fázisával.

7.0 Harc

Ha te vagy a soron lévő játékos, akkor az éppen aktivált egységed harcot kezdeményezhet egy vízszintesen, vagy függőlegesen szomszédos ellenséges egységgel (de átlósan szomszédossal nem, még ha tud is átlósan mozogni). Még a 2 vagy 3 lőtávolságú egységek is csak a közvetlenül szomszédos mezőkön álló ellenséggel tudnak harcot kezdeményezni (bár ezen egységek nagyobb lőtávolságra is biztosíthatnak támogatást). Egy harc végrehajtásához sorba végig kell menned a harc fázisain (lásd alább).

Az összecsapás során elviekben mindkét egység tüzelhet egymásra. Elsőként általában a támadó egység tüzel a védekező egységre, majd - ha az nem semmisült meg - a védekező egység tüzelhet a támadó egységre. Ha egy „beásott” egységet ér támadás, és a támadó játékos valamilyen módon nem képes megszüntetni a „beásott” státuszát, a beásott egység tüzel elsőként.

Miután az összes tüzelés okozta kár kiértékelésre került, az adott harc véget ér.

Tűzharc lépései:

Először általában a soron lévő játékos egysége lesz a tüzelő, és a másik játékos egysége a célpont egység, majd fordítva. Mozgasd a tüzelőegység- és célpontegység jelzőket a pontozótábla „COMBAT” rovatának megfelelő mezőin, így követve a támadó- és védelmi értékek változását (egyik jelző sem kerülhet azonban az 1-es érték alá).

Fogalmak:

Támadó egység: Az éppen soron lévő játékos harcot kezdeményező egysége.

Védekező egység: A támadó egység célpontja, akinek - ha elveszíti az összecsapást és nem semmisült meg - vissza kell vonulnia.

Tüzelő egység: A saját támadóértékével és az esetleges támogatással együtt éppen sérülést okozni akaró egység.

Célpont egység: A saját védelmi értékével és az esetleges térképlapka védelmi módosítójával a sérülést elkerülni igyekvő egység.

Megjegyzés: a következőkben felsorolt lépések közben az egységek aktiválhatják a kártyájukon szereplő különleges képességeiket.

1. lépés: határozd meg, ki tüzel elsőként: Általában a támadó egység tüzel elsőként, kivéve, ha a célpont be van ásva, mert akkor a beásott egység tüzel elsőként. Ha egy beásott egység támad, el kell távolítani a „beásott” jelzót mellőle.

2. lépés: határozd meg az éppen tüzelő egység támadóértékét a célpont típusa alapján: Határozd meg, hogy a célpont egység nehéz, vagy könnyű típusú-e. Tedd le a „FIRE” feliratú tüzelőegységjelzőt a pontozótábla „COMBAT” rovatának megfelelő támadóértékkel meg-
egyező mezőjére.

a tüzelő egység
támadóértékének
meghatározása

támadóérték
nehéz típusú
célpont ellen



Például: a T-26 egy nehéz típusú célpontra tüzel, a nehéz típusú célpont elleni támadóértéke pedig 5. Épp ezért a tüzelőegységjelző a pontozótábla „COMBAT” rovatának 5-ös mezőjére kerül.

3. lépés: add hozzá, vagy vedd el az éppen tüzelő egység aktuális morálját: Ha a tüzelő egység kártyáján, vagy kártyája mellett található pozitív, vagy negatív moráljelző, akkor annak értékét add hozzá (vond ki) a támadóértékéhez, és a „COMBAT” rovatban ennyivel módosítsd a letett tüzelőegységjelzőt.

4. lépés: add hozzá a támogató tűz értékét: Add hozzá a tüzelő egység támadóértékéhez a célpont egység közelében lévő összes baráti egység támogató értékét (az adó-vevő szimbólumok melletti szám), amelyek támogatási hatótávolságon belül vannak a célponttól (függetlenül attól, hogy cselekedtek-e már a körben, vagy nem) és ismét módosítsd a letett tüzelőegységjelzőt a „COMBAT” rovatban.

Egy baráti egység általában 1 mező távolságból tud támogató tüzet biztosítani (vízszintesen, függőlegesen, vagy átlósan), kivéve, ha a kártyáján másképp nem szerepel. A 3-as vagy nagyobb támogatási távolsággal rendelkező tűzérési egységek csak akkor tudnak nem egyenes vonalban támogatni, ha a célpont egységig maximum 2 lapkát kell átlósan átlóniuk (lásd a 6. oldal ábráját). 1-1 löszert kell elköltened minden alkalommal, amikor egy tűzérési egységed 2 vagy nagyobb távolságra nyújt támogatást egy összecsapásban. Ha nincs elegendő löszered, nem tud távolsági támogatást biztosítani. Egy tűzérésed löszert elköltése nélkül tud viszont a vele szomszédos mezőre támogató tüzet biztosítani.

példa a támogatásra



távolsági támogató tűz (2-es távolságra) képesség

5. lépés: add hozzá, vagy vond ki a támadó térképlapjának támadás módosítóját: Módosítsd a letett tüzelőegységjelző értékét azon térképlapka támadás módosítójával (térképlapka bal alsó sarkában a piros körben lévő szám), ahonnan a támadó egység tüzel.

6. lépés: határozd meg a célpont egység védelmi értékét: A célpont egység védelmi értékével (kék pajzsban lévő szám) megegyező mezőre tedd le a „TARGET” feliratú célpontegységjelzőt a pontozótábla „COMBAT” rovatába.

7. lépés: add hozzá, vagy vond ki a célpont térképlapka védelem módosítóját: Könnyű típusú célpont esetén módosítsd a letett célpontegységjelzőt a célpont térképlapjának védelem módosítójával (a térképlapka bal alsó sarkában a kék pajzsban lévő szám). Nehéz típusú célpont nem kapja meg ezt a bónuszt, hacsak nincs másként feltüntetve a kártyájukon.

8. lépés: adj hozzá 2-t a célpont védelmi értékéhez, ha az egy beásott egység: Ha a célpont egység be van ásva, akkor adj 2-t a letett célpontegységjelző értékéhez.

9. lépés: azonnali megsemmisülés ellenőrzése: Ha ennél a lépésnél a tüzelőegységjelző értéke háromszorosa, vagy még ennél is magasabb a célpontegységjelző értékénél, a célpont egységet irányító játékos kijátszhat egyetlen harci kártyát, hogy ezt a különbséget a 3:1 arány alá csökkentse. Ha ezt nem akarja, vagy nem tudja megtenni, a célpont azonnal megsemmisül, és a tüzelő egység lesz a harc győztese. Folytassátok a harcot a 18. lépéssel.

Például: ha a tüzelőegységjelző a 18-as, a célpontegységjelző a 6-os mezőn van, és a célpont egységet irányító játékos nem tud ezen az arányon változtatni, az azonnali megsemmisülés aktiválódik.

10. lépés: befulladt támadás ellenőrzése: Ha ennél a lépésnél a tüzelőegységjelző értéke fele akkora, vagy még ennél is kisebb a célpontegységjelző értékénél, a tüzelő egységet irányító játékos kijátszhat egyetlen harci kártyát, hogy ezt a különbséget az 1:2 arány fölé növelje. Ha ezt nem akarja, vagy nem tudja megtenni, a támadása mindenféle eredmény nélkül befullad (sikertelen volt). Folytassátok a harcot a 16. lépéssel.

Például: ha a tüzelőegységjelző a 6-os, a célpontegységjelző a 12-es mezőn van, és a tüzelő egységet irányító játékos nem tud ezen az arányon változtatni, a támadása befullad.

11. lépés: harcok kártyák kijátszása (a tüzelő egységet irányító játékkal kezdve): Mindketten felváltva akciókártyákat játszhattok ki, a tüzelő egységet irányító játékkal kezdve. A kártyákat a kezetekből kell kijátszani, és ki kell fizetnetek a tekintélypont költségüket. A kijátszás után azonnal alkalmazzátok a kártya hatását, majd módosítsátok (ha kell) a „COMBAT” rovatba letett tüzelőegység- és célpontegységjelzőket, ha szükséges. Minden morálvesztéssel, melyet a kijátszott kártya okoz, a kártya mellé tett piros moráljelzőkkel kell jelölnetek. Ez a lépés akkor ér véget, ha közvetlenül egymás után mindketten passzoltok, mert nem akartok további kártyákat kijátszani. Ha valamelyikőtök passzol, attól még játszhat ki utána kártyát a kezéből, reagálva ellenfele kártyájára. Szintén véget ér a lépés, ha az egyik egység morálja 0-ra csökken. Ez esetben folytassátok a 15. lépéssel.

Ha a kártyák kijátszása során bármikor a tüzelőegység- és a célpontegységjelző aktuális értéke közötti arány 3:1-re, vagy magasabbra, illetve 1:2-re, vagy alacsonyabbra módosul, akkor azonnal a 9. illetve a 10. lépésnél leírtak szerint kell eljárnotok.

12. lépés: áldozatok fel kártyákat az értékek növeléséért: Mindketten válasszatok ki egy egység-, vagy akciókártyát a kezetekből, majd egyszerre fedjétek fel azokat. A felfedett kártya harci értékét (piros körben lévő szám) mindketten hozzáadhatjátok a támadó-, vagy védelmi értékekhez (ismét módosítani kell a letett jelzőket). Ez után a kiválasztott kártyákat el kell dobnotok anélkül, hogy a tekintélypont költségét ki kéne fizetnetek. Ha valaki nem akar kártyát erre áldozni, az a blokkkártyát választja ki, és fedi fel. A blokkkártya nem ad semmit a harchoz, viszont nem is kell eldobni.

13. lépés: csapj fel taktikai módosítót: Ha te vagy a támadó játékos, akkor csapd fel az akciókártyapakli legfelső lapját, majd add hozzá, vagy vond ki a felcsapott kártya taktikai módosítóját (bal alsó négyzetben lévő szám) a támadóértékhez (ismét módosítva a letett tüzelőegységjelző helyét). Ez után a felcsapott lapot el kell dobni.

14. lépés: határozd meg a támadó- és védelmi érték különbségét és a csatavesztéssel: Vond ki a tüzelőegységjelző végleges értékéből a célpontegységjelző végleges értékét. Ha az eredmény nulla, vagy negatív szám, a célpont egység nem szenved sérülést. Ha az eredmény pozitív szám, akkor tegyél egy tetszőleges jelzőt a „COMBAT” rovat megegyező mezőjére. A mezőben lévő kisebb piros szám mutatja meg, hogy a célpont egység mekkora morálvesztéssel szenvedett el (a különbség felét felfele kerekítve). Tegyél annyi piros (negatív) moráljelzőt a célpont egységkártya mellé, amekkora morálvesztéssel elszenvedett, de különítsd el jól a már esetleg a kártyán lévő többi moráljelzőtől (tartsd a korábbi körök során szerzett moráljelzőket a kártyák szövemezőjébe), hogy az esetleges visszavonulás megállapítható legyen.

15. lépés: állapítsd meg, hogy a célpont megsemmisült-e: Ha a célpont egységkártya morálja a negatív moráljelzők következtében nullára, vagy ez alá csökken, a célpont megsemmisül. Ez esetben a tulajdonosának el kell távolítania az egységkártyáját a térképlapjáról, és a dobott lapjai közé kell azt tennie.

A támadó játékos ekkor megkapja a megsemmisült egység tekintélypontjának felét (felfelé kerekítve), amit a választása szerint vagy hozzáad a saját tekintélypontjaihoz, vagy az ellenfele tekintélypontjainak számát csökkenti ennyivel. A pontozótábla „COMBAT” rovatából is leolvasható a tekintélypont növekmény: tegyél egy tetszőleges jelzőt arra a mezőre, amekkora a megsemmisített egység tekintélypontja volt, és a kis piros szám ennek a felfelé kerekített felét adja meg. *Például: ha a jelző az 5-ös mezőn áll, a kis piros szám a 3-as felfelé kerekített felét mutatja.*

A tüzelő egység ezen felül +1 morált is kap. Tegyél egy +1-es zöld moráljelzőt a tüzelő egységkártya mellé. Egyetlen egységnek sem lehet a morálja 9-nél magasabb.

16. lépés: ismételd meg a 2-13. lépést a választózúrra: Ha a célpont egység nem semmisült meg, akkor ismételd meg a 2-13. lépéseket a választózúrra (az eddigi célpont egység lesz a tüzelő, az eddigi tüzelő egység lesz a célpont). Ha már mindkét egység tüzelt egyszer, folytassátok a 17. lépéssel.

17. lépés: esetleges visszavonulás végrehajtása: Nézd meg, hogy melyik egység szenvedett el nagyobb morálvesztést ebben az összecsapásban. Ha a védekező egység több morált veszített, mint a támadó egység, akkor vissza kell vonulnia, kivéve, ha a választózú következtében a támadó egység megsemmisült.

A visszavonuló egységet a támadás irányától átellenes irányba kell elmozgatni egy üres térképlapkára (függőleges, vagy vízszintes irányba, de átlósan SOHA). Egy visszavonuló egység soha nem vonulhat vissza olyan térképlapkára, ahol van már egy másik egység, nem hagyhatja el a csatateret a szélső lapkán, illetve nem vonulhat vissza alapbázis mezőre. Ha az egység valamilyen okból nem tud visszavonulni, akkor -1 morált kap, és ha nem semmisül meg emiatt, akkor a helyén marad. Ha a -1 morál miatt a visszavonulni képtelen egység megsemmisül, a támadó játékos ugyanúgy megkapja érte a tekintélypont és a +1 morál jutalmakat, mint a megsemmisítés esetén. Ha egy egységnek egy üres, de az ellenfél ellenőrzése alatt álló térképlapkára kell visszavonulnia, akkor tesztelni kell, nem futott-e aknára (lásd a 7. oldalon a „mozgás és aknára futási” pontot). Ha az egység egy üres, senki által nem ellenőrzött térképlapkára vonul vissza, átveheti az ellenőrzést felette.

Ez után mindkettőtöknek „be kell váltanotok” a kártyáitok mellett- és azon lévő különböző pozitív és negatív moráljelzőiteket úgy, hogy a lehető legkevesebb jelző maradjon végül az egységkártyáitokon.

18. lépés: esetleges előretörés végrehajtása: Ha a védekező egység megsemmisült, vagy visszavonult, a támadó egység előretörhet, azaz egy szabad mozgással bemozoghathat (ha akar) a védekező egység által elhagyott térképlapkára. A támadó játékos ilyenkor erről a térképlapról leveheti az ellenfele ellenőrzésjelzőjét, és ráteheti a sajátját. Az előretörés következtében nem kell a támadó egység mozgása után ellenőrizni, hogy nem futott-e aknára.

8.0 Példaharc

A példaharc a német játékos hadműveleti fázisában kezdődik, így az ő egysége lesz a támadó (harcot kezdeményező) egység.

1. lépés: határozd meg, ki tüzel elsőként: A „PZ VI Tiger” egység tüzel elsőként, mivel ellenfele (a szovjet gyalogos gárdista) nincs beásva.



2. lépés: határozd meg az éppen tüzelő egység támadóértékét a célpont típusa alapján: A szovjet gárdista könnyű típusú célpont, így a Tigris könnyű típusú célpont elleni támadóértékét kell figyelembe venni, ami 7. Tedd a „FIRE” feliratú tüzelőegységjelzőt a pontozótábla „COMBAT” rovatának 7-es mezőjére.

pontozótábla állása a 2. lépés után:



3. lépés: add hozzá, vagy vedd el az éppen tüzelő egység aktuális morálját: A „PZ VI Tiger” egység korábban már szerzett +2 morált, így ez hozzáadódik a támadóértékéhez. Tedd át a tüzelőegységjelzőt a „COMBAT” rovat 9-es mezőjére.

4. lépés: add hozzá a támogató tűz értékét: Két másik német egység is található a célpont egység mellett, amelyek támogató tüzet tudnak biztosítani:

- +2 támogatást biztosít a Fallschirmjäger (a következő oldal ábráján nem szerepel) és
- +3 támogatást biztosít a Stosstruppen

A célpont egység átlós szomszédságában található még egy német „Howitzer” tüzérség is, aki szintén tud támogatni (hiszen támogatni átlósan is tud minden egység):

- +3 támogatást biztosít a Howitzer

Mivel a Howitzer közvetlenül a célpont egység körüli mezők egyikén van, nem kell löszert költeni a támogatása miatt.

A német támogatás összértéke: 8. Tedd át a tüzelőegységjelzőt a „COMBAT” rovat 17-es mezőjére.

4. lépés: támogatások:



5. lépés: add hozzá, vagy vond ki a támadó térképlapjának támadás módosítóját: A német Tigris egy „domb” térképlapkáról tüzel, amelynek támadás módosítója: +2. Tedd át a tüzelőegységjelzőt a „COMBAT” rovat 19-es mezőjére.

6. lépés: határozd meg a célpont egység védelmi értékét: A célpont szovjet gárdista egység védelmi értéke (a kék pajzsban lévő szám): 8. Tedd tehát le a „TARGET” feliratú célpontegységjelzőt a pontozótábla „COMBAT” rovatának 8-as mezőjére.

7. lépés: add hozzá, vagy vond ki a célpont térképlapka védelem módosítóját: Mivel a gárdista egy könnyű típusú célpont, így megkapja a saját térképlapka védelmi módosítóját, ami a város esetén: +5. Tedd át a célpontegységjelzőt a pontozótábla „COMBAT” rovatának 13-as mezőjére.



8. lépés: adj hozzá 2-t a célpont védelmi értékéhez, ha az egy beásott egység: A célpont egység nincs beásva, így nem kapja meg a +2 védelmi módosítót. Ha be is lett volna ásva, akkor sem tüzelhettek volna először a szovjet gárdisták, hiszen a mellette lévő német Stoss-truppen egység kielégíti az oldalba támadás kritériumát, így a támadás során figyelmen kívül kellett volna hagyni a „beásott” státuszát.

9. lépés: azonnali megsemmisülés ellenőrzése: Mivel a tüzelőegység-

jelző aktuális értéke (19) nem háromszorosa a célpontegységjelző aktuális értékének (13), így ez a lépés kimarad.

10. lépés: befulladt támadás ellenőrzése: A fentiek miatt ez a lépés szintén kimarad.

11. lépés: harcártyák kijátsszása (a tüzelő egységet irányító játékoskal kezdve): A német játékos kijátssza az „Accuracy” harcártyát, kifizeti a 2 tekintélypontos költségét, majd 3-at ad a tüzelő egység támadó-értékéhez. Tedd át a tüzelőegységjelzőt a 22-es mezőre.

A célpont szovjet egységet irányító játékos passzol.

A német játékos most egy újabb harcártyát játszhat ki, vagy passzolhat, lezárva ezzel a lépést. Úgy dönt, kijátssza a „Morale Boost” harcártyát, kifizeti a 4 tekintélypontos költségét, majd egy +2 moráljelzőt tesz a kártyája mellé, ami egyben a támadóértékét is ugyanennyivel megnöveli. Tedd át a tüzelőegységjelzőt a 24-es mezőre.

A szovjet egységet irányító játékos passzol. A német játékos ekkor egy 3. kártyát is kijátsszhatna, de inkább ő is passzol, lezárva ezzel a 11. lépést.

pontozótábla állása a 12. lépés után:



12. lépés: áldozatok fel kártyákat az értékek növeléséért: A német játékos úgy dönt, nem akarja feláldozni egyetlen értékes kártyáját sem, ezért a blöffkártyáját fordítja le.

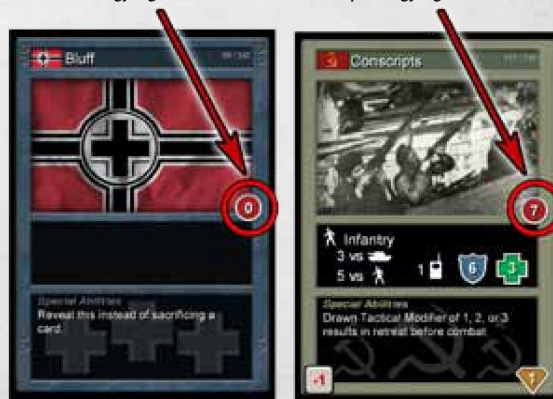
A szovjet játékos úgy dönt, feláldoz egy „Conscripts” egységet, amelynek a harci értéke 7-es, ezért ezt a kártyáját fordítja le.

Egyszerre fedik fel a lefordított kártyáikat. A német blöffkártya miatt (amelynek 0 a harci értéke) a tüzelőegységjelző helyzete nem változik, a feláldozott szovjet egységkártya miatt azonban a célpontegységjelző a 13-asról a 20-as mezőre kerül át.

A német játékos visszaveszi a kezébe a blöffkártyáját, a „Conscripts” pedig a dobott szovjet egységkártyák közé kerül.

támadó egység: harci érték +0

célpont egység: harci érték +7



13. lépés: csapj fel taktikai módosítót: A német játékos felcsapja az akciókártya pakli legfelső lapját, aminek -2-es taktikai módosítója van. Emiatt tedd át a tüzelőegységjelzőt a 22-es mezőre.

14. lépés: határozd meg a támadó- és védelmi érték különbségét és a csatavesztéséget: A tüzelőegységjelző végleges értékének (22) és a célpontegységjelző végleges értékének (20) különbsége 2 (és pozitív szám). A „COMBAT” rovat 2-es mezőjének jobb alsó sarkában egy kis piros 1-es áll (a különbség felének felfele kerekített összege), így a célpont szovjet gárdista -1 morálvesztéséget szenved el. Tegyé egy -1-es piros moráljelzőt a kártyája mellé.



15. lépés: állapítsd meg, hogy a célpont megsemmisült-e: A szovjet gárdista egységen korábban még nem volt moráljelző. A most rákerülő -1-es morál nem csökkenti a kezdeti 6-os morálját 0-ra, így a célpont egység nem semmisült meg.

16. lépés: ismételd meg a 2-13. lépést a választózúre: Mivel nem semmisült meg, a szovjet gárdista gyalogság válaszul most a támadó Tigris tankra tüzel. Lapozz a 7.0 Harc fejezet elejére, és ismét kövesd az egyes lépéseket!

Mivel a „PZ VI Tiger” egy nehéz típusú célpont, a szovjet gárdista nehéz típusú célpont elleni támadóértékét kell használni, ami 7-es. Ezt 6-ra csökkenti a rajta lévő -1-es moráljelző.

Egy messzebről támogató (nincs egyik ábrán sem) szovjet „Mortar” tüzérség +3-as támogatást-, a Tigris szomszédságában álló „SU-100” (szintén nem szerepel egyik ábrán sem) pedig szintén +3 támogatást biztosít a gárdistáknak, így a tüzelőegységjelző a 12-es mezőre kerül.

A célpont „PZ VI Tiger” védelmi értéke 10. Mivel nehéz típusú egység, nem kapja meg a terep védelmi bónuszát, és nincs beásva sem.

A szovjet játékos kijátszik egy „Deadly Fire” harckártyát, kifizetve az 5 tekintélypont költségét, és 2-vel csökkenti a célpont egység morálját (azaz egy -2-es moráljelző kerül a Tigris kártyája mellé).

A német fél egy „Off Target” harckártyát játszik ki, és kifizeti az 5 tekintélypont költségét, amivel semlegesíteni akarná az ellenfele összes támogatását. A szovjet játékos azonban erre válaszul 7 tekintélypontért kijátszik egy „SNAFU” meglepetéskártyát, semmissé téve ezzel az „Off Target” kártya hatását.

Ezután mindkét játékos passzol.

A német játékos egy „PAK 88” egységkártya feláldozása mellett dönt, aminek 7-es harci értéke van, a szovjet játékos pedig a blöffkártyáját fordítja le (aminek 0-ás a harci értéke). A tüzelőegységjelző helyzete nem változik, a célpontegységjelző viszont átkerül a 17-es mezőre.

Ezután a szovjet játékos egy 0-ás taktikai módosítójú akciókártyát csap fel.

A válaszcsepás végén a tüzelőegységjelző a 12-es mezőn-, a célpontegységjelző a 17-es mezőn lesz, aminek különbsége -5 (negatív szám), tehát a szovjet gárdisták nem okoznak további morálvesztéséget a Tigris tanknak.

17. lépés: esetleges visszavonulás végrehajtása: Mivel a német tank volt a támadó egység, semmiképp nem kell visszavonulnia, még akkor sem, ha a teljes összecsapás során nagyobb morálvesztéséget szenvedett volna el a szovjet védekező egységnél.

A teljes összecsapás alatt a szovjet gárdista kártyája mellé egy piros -1 moráljelző került (a német tank támadása következtében).

A német Tigris kártyája mellé egy +2-es zöld moráljelző került (a német játékos által kijátszott „Morale Boost” harckártya miatt), és egy -2-es piros moráljelző (a válaszcsepás során a szovjet játékos által kijátszott „Deadly Fire” harckártya miatt). Ez utóbbi két jelző semlegesíti egymást: tedd vissza mindkettőt a közös készletbe.

Mivel a védekező egység nagyobb morálvesztéséget szenvedett el (-1), mint a támadó egység (0), és a támadó egység nem semmisült meg, vissza kell vonulnia egy mezőre, egyenes vonalban eltávolodva a támadó egységtől. Ha ezt valami miatt nem tudná megtenni, még egy -1 moráljelző kerülne a kártyájára.

18. lépés: esetleges előretörés végrehajtása: A német játékos úgy dönt, hogy a sikeres támadása után a Tigris tankja előretör, azaz belép a szovjet gárdista által elhagyott mezőre (átfordítja a német oldalára az itt lévő ellenőrzésjelzőt), ráadásul még az aknára futást sem kell tesztelnie.

Ezzel a két egység közötti összecsapás véget ért, és folytatódhat tovább a német játékos hadműveleti fázisa.



9.0 Forgatókönyvek

Döntsd el, hogy egymagadban próbálkozol meg egy szóló forgatókönyvvel, vagy inkább egy barátod társaságában valamelyik kétjátékos forgatókönyvnek vágtok neki. Dönthetsz úgy is, hogy készítesz magadnak egy saját forgatókönyvet.

Állítsd össze a játéktáblát az adott forgatókönyv ábrája alapján, az ott megjelölt sorszámú térképlapokból. Minden térképlapka két oldalas: külön jelöljük, ha az „A” oldalát kell használnod, és külön, ha a „B” oldalát. Könnyebben tudod a 36 térképlapját kiválogatni, ha előtte a sorszámuk szerint sorba rendezed őket.

Tedd a megjelölt térképlapokra az alapbázis-, híd-, kezdeti irányítás- (kezdősor) és küldetésjelzőket. Üljetek le az asztal mellé úgy, hogy mindenki felé a saját kezdősora nézzen. Egyes forgatókönyvekben több kezdősor is lehet, az ábrájuknak megfelelően.

Válogasd ki és keverd össze a szovjet és német egységkártyákat, valamint az akciókártyákat, és tedd a játéktábla mellé a 3 paklit úgy, hogy elérjétek azokat.

Az összes forgatókönyvet az alábbiakban részletezzük. Ahol szükséges, ott kitérünk a pontozótáblára kerülő jelzők kezdő pozícióira, valamint a speciális győzelmi feltételekre is.

9.1 Kétjátékos forgatókönyvek

Minden forgatókönyv térképe alatt megtalálod a hozzá tartozó speciális utasításokat. Minden forgatókönyvben (ahol ezt külön nem említjük) az összes egységkártyát és összes akciókártyát használni fogjátok. Minden egyes forgatókönyvnél leírjuk, hogy abban épp melyik fél lesz a kezdő játékos. A kezdő játékos az első forduló kezdetén +10 tekintélypontot kap, a második játékos +20-at (hacsak a forgatókönyv szövege mást nem mond). Mindkét játékos az első köre kezdetén 8 kártyát húz a kezébe (hacsak a forgatókönyv szövege mást nem mond): 2 lapot húz a saját egységkártya pakliját tetejéről, majd 6 lapot a közös akciókártya pakli tetejéről, valamint mindenki megkapja a saját blöffkártyáját is (így mindenki 9 lappal kezd).

Sztálingrád

(1. kétjátékos forgatókönyv)



A játék előtti előkészületek:

Mindketten 30 tekintélypontot kaptok, amiből legfeljebb 4, tetszés szerinti egységet vásárolhattok a saját egységkártya paklitokból (az el nem költött tekintélypontok megmaradnak). Ezután keverjétek meg a paklikat.

Véletlenszerűen döntsétek el, hogy melyik fél kezd. Játékos sorrendben tegyék le a megvásárolt egységeik kártyáit a kezdő sorokban (ezek már aktiválható egységek). Ezután kezdetét veszi az első forduló.

Győzelmi feltételek:

Az a játékos azonnal nyer, aki egy időben az összes „város” típusú térképlapját irányítja. VAGY

Az 5. forduló legvégén az a játékos nyer, aki több térképlapját irányítja. Ha ez a szám egyforma, az nyer, aki a legtöbb össz-tekintélypontnyi térképlapját irányítja. Ha még ez is egyforma, a szovjet fél nyer.

jelmagyarázat

	német alapbázis		szovjet alapbázis
	német kezdősor		szovjet kezdősor
	német irányítás		szovjet irányítás

a b c d az egyes felek további kezdősorai



Kurszk

(2. kétjátékos forgatókönyv)

30a	27a	24a	5b	17a	10b
20a	33a	16b	3a	8a	11b
34a	21a	1a	18a	2a	22a
19a	36a	7a	4a	9a	31a
25b	12b	14a	6b	28a	26b

A játék előtti előkészületek:

Mindketten 30 tekintélypontot kaptok, amiből legfeljebb 6, tetszés szerinti egységet vásárolhattok a saját egységkártya paklitokból (az el nem költött tekintélypontok megmaradnak). Válasszatok újabb egységkártyákat maximum 30 tekintélypontért és tegyétek félre őket. Ezután keverjétek meg a paklitokat, majd tegyétek a tetejére a másodjára választott egységkártyákat.

Véletlenszerűen döntsétek el, hogy melyik fél kezd. Játékos sorrendben tegyétek le a megvásárolt egységeitek kártyáit a kezdő sorokban (ezek már aktiválható egységek). Ezután kezdetét veszi az első forduló.

Győzelmi feltételek:

Az a játékos azonnal nyer, aki egy időben legalább 3 térképlapkát irányít az ellenfele kezdősorából. VAGY

Az, hogy mikor ér véget a játék, a 6. forduló végétől kell ellenőrizni, minden forduló legvégén. Csapj fel egy akciókártyát. Ha a taktikai módosítója -2 vagy -1, a játék egy további fordulóval folytatódik tovább, ha bármi más, a játék véget ér. A játék végén az a játékos nyer, aki több térképlapkát irányít. Ha ez a szám egyforma, az nyer, aki a legtöbb össz-tekintélypontnyi térképlapkát irányítja. Ha még ez is egyforma, akkor a második játékos nyer.

Moszkva

(3. kétjátékos forgatókönyv)

		18b	15a	32b		
10a	9b	20a	16b	21a	29a	24b
2b	17b	3a	22b	4a	13b	11a
7b	23b	5b	6a	8b	36b	1b
		31b	14a	19b		

A játék előtti előkészületek:

Mindketten 30 tekintélypontot kaptok, amiből legfeljebb 5, tetszés szerinti egységet vásárolhattok a saját egységkártya paklitokból (az el nem költött tekintélypontok megmaradnak). Válasszatok újabb egységkártyákat maximum 30 tekintélypontért és tegyétek félre őket. Ezután keverjétek meg a paklitokat, majd tegyétek a tetejére a másodjára választott egységkártyákat.

Véletlenszerűen döntsétek el, hogy melyik fél kezd. Játékos sorrendben tegyétek le a megvásárolt egységeitek kártyáit a kezdő sorokban (ezek már aktiválható egységek). Ezután kezdetét veszi az első forduló.

Győzelmi feltételek:

Az a játékos azonnal nyer, aki elfoglalja ellenfele kezdősorából. VAGY

A 7. forduló legvégén az a játékos nyer, aki több „város” típusú térképlapkát irányít. Ha ez a szám egyforma, az nyer, aki több térképlapkát irányít. Ha még ez is egyforma, a szovjet fél nyer.

Leningrád

(4. kétjátékos forgatókönyv)

26b	6b	16a	4a	27a	31a	1a	11b	18b	34b
7b	24b	33b	14b	30a	21b	8b	17a	2b	10a
25b	5b	15a	9a	28a	32a	3a	22a	19b	35b

A játék előtti előkészületek:

Mindketten 50 tekintélypontot kaptok, amiből legfeljebb 10, tetszés szerinti egységet vásárolhattok a saját egységkártya paklitokból (az el nem költött tekintélypontok megmaradnak). Válasszatok újabb egységkártyákat maximum 30 tekintélypontért és tegyétek félre őket. Ezután keverjétek meg a paklitokat, majd tegyétek a tetejére a másodjára választott egységkártyákat.

Véletlenszerűen döntsétek el, hogy melyik fél kezd. Játékos sorrendben tegyétek le a megvásárolt egységeitek kártyáit a kezdő sorotokban (ezek már aktiválható egységek). Ezután kezdetét veszi az első forduló.

Győzelmi feltételek:

A 5. forduló legvégén az a játékos nyer, aki több térképlapkát irányít az ellenfele kezdősorából. Ha ez a szám egyforma, az nyer, aki a legtöbb össz-tekintélypontnyi térképlapkát irányítja. Ha még ez is egyforma, akkor a második játékos nyer.

Harkov

(5. kétjátékos forgatókönyv)

7b	24b	23b	15a	9a
31a	5a	19a	6a	20a
18b	3a	1b	4a	17a
25a	26a	27b	28b	29b
34b	11b	2b	8b	32a

A játék előtti előkészületek:

Szovjet fél: 50 tekintélypontot kapsz, amiből legfeljebb 10, tetszés szerinti egységet vásárolhatsz a saját egységkártya pakliból (az el nem költött tekintélypontok megmaradnak). Válassz újabb egységkártyákat maximum 30 tekintélypontért és tedd félre őket. Ezután keverd meg a paklidat, majd tedd a tetejére a másodjára választott egységkártyáidat.

Német fél: 40 tekintélypontot kapsz, amiből legfeljebb 5, tetszés szerinti egységet vásárolhatsz a saját egységkártya pakliból (az el nem költött tekintélypontok megmaradnak). Válassz újabb egységkártyákat maximum 30 tekintélypontért és tedd félre őket. Ezután keverd meg a paklidat, majd tedd a tetejére a másodjára választott egységkártyáidat.

A német fél kezd. Elsőként a szovjet játékos, utána a német helyezze el a megvásárolt egységei kártyáit bármelyik általa irányított térképlapkán (ezek már aktiválható egységek). Ezután kezdetét veszi az első forduló.

Az első forduló kezdetén kapott tekintélypont és lőszer:

Szovjet fél: 10 tekintélypont és 3 lőszer

Német fél: 50 tekintélypont és 5 lőszer

Az első forduló kezdetén felhúzható lapok száma:

Szovjet fél: 2 saját egységkártya és 6 akciókártya.

Német fél: keress ki és vegyél a kezdedbe az egységkártya pakliból 4 tetszőleges lapot, majd keress ki és vegyél a kezdedbe az akciókártya pakliból 8 tetszőleges lapot.

Speciális szabályok:

A német Fallschirmjäger egységet nem lehet „ledobni”, csak normál módon hozható játékba.

Győzelmi feltételek:

A német félnek az 5. forduló végéig legalább 3-at irányítania kell a küldetésjelzőkkel megjelölt térképlapkák közül úgy, hogy közben elveszítené a saját alapbázisát. Ha sikerül, a német fél nyer, ha nem, a szovjet fél nyer.

Minszk (6. kétjátékos forgatókönyv)



A játék előtti előkészületek:

Mindketten 30 tekintélypontot kaptok, amiből legfeljebb 5, tetszés szerinti egységet vásárolhattok a saját egységkártya paklitokból (az el nem költött tekintélypontok megmaradnak). Válasszatok újabb egységkártyákat maximum 30 tekintélypontért és tegyétek félre őket. Ezután keverjétek meg a paklitokat, majd tegyétek a tetejére a másodjára választott egységkártyákat.

Véletlenszerűen döntsétek el, hogy melyik fél kezd. Játékos sorrendben tegyétek le a megvásárolt egységeitek kártyáit a kezdő sorotokban (ezek már aktiválható egységek). Ezután kezdetét veszi az első forduló.

Győzelmi feltételek:

Az a játékos nyer azonnal, aki egy időben irányítja a 2 erőd és a 2 város térképlapját. VAGY Az a játékos is azonnal nyer, aki egy időben legalább 3 térképlapját irányít az ellenfele kezdősorából. VAGY

Az, hogy mikor ér véget a játék, a 6. forduló végétől kell ellenőrizni, minden forduló legvégén. Csapj fel egy akciókártyát. Ha a taktikai módosítója -2 vagy -1, a játék egy további fordulóval folytatódik tovább, ha bármi más, a játék véget ér. A játék végén az a játékos nyer, aki több erőd és város térképlapját irányít. Ha ez a szám egyforma, az nyer, aki több térképlapját irányít. Ha még ez is egyforma, akkor a második játékos nyer.

9.2 Szóló forgatókönyvek

Egy szóló forgatókönyvben a normál (kétszemélyes) játékot különleges eseményekkel lehet szimulálni, illetve a nem-játékos oldal egységei speciális módon hajthatják végre az akcióikat.

Elsőként válassz egy szóló forgatókönyvet az alábbi oldalakon ismertetettek közül. Állítsd össze a játéktáblát a megadott térképlapok segítségével és helyezd el rajtuk a jelzőket, a forgatókönyv ábrája és leírása alapján. Válogasd össze, majd keverd meg a saját és a nem-játékos egységpaklikat a forgatókönyv utasításai alapján. A forgatókönyvekben feltüntetjük, hova helyezd el mindkét oldal kezdő egységeit.

A szólójátékban neked kell végrehajtanod a saját, és a nem-játékos oldal köreit is, a játékot kezdő oldallal kezdve. A saját lépéseidet a normál szabályok szerint kell végrehajtanod, a nem-játékos oldalét viszont némileg eltérő módon. A forgatókönyv utasításait kell követned, hogy melyik nem-játékos egység ássa be magát, melyik támad, illetve mozog az adott körben. Alapvetően a nem-játékos körökben is az alapszabályokat kell követned, de az alábbi eltérésekkel.

Tekintély és lőszert: A nem-játékos oldal soha nem kap, vagy veszít tekintélypontot, illetve lőszert. A nem-játékos oldal távolsági támogatásra képes tüzérségi egységei „korlátlan” lőszermennyiséggel rendelkeznek.

Nem-játékos paklik: A különböző paklikat az adott forgatókönyv utasításai alapján kell összeállítanod, így az akciókártyákat szét kell válogatnod a játék előtt. A közös akciókártya paklit leginkább csak mint játékos fogod használni, a nem-játékos oldalnak csak a

taktikai módosító miatt fogsz innen kártyákat felcsapni.

Külön el kell készítened a nem-játékos oldalnak egy „parancs” (ha van), egy „tüzelő” és egy „célpont” akciókártya paklit. Tegyel egy nem-játékos oldalnak megfelelő irányításjelzőt a „parancs” paklija mellé, és egy „tüzelt” jelzőt a „tüzelő” paklija mellé, hogy meg tudd őket különböztetni egymástól. Ha bármelyik pakliból elfogynak a lapok, keverd össze az adott pakli dobott lapjait, így képezve belőlük egy újat.

Nem-játékos oldal (kék sávok) hadműveletkártyáinak kijátszása: A nem-játékos oldal egységeinek aktiválása előtt húzz az adott forgatókönyvben megadott számú hadműveletkártyákat a „parancs” paklijából, és játszd ki őket. Ha olyan kártyát húzol, amelynél választani kell (szerepel benne egy „VAGY” szó), a nem-játékos oldal minden esetben az első utasítást hajtja végre.

A nem-játékos oldal (piros sávok) harcártyáinak kijátszása: Ha egy nem-játékos egység harcba keveredik, akkor húzz az adott forgatókönyvben megadott számú kártyát a nem-játékos oldal „tüzelő” vagy „célpont” paklijából, az adott szituációtól függően. Ezeket fogja a harcban a nem-játékos oldal egymás után kijátszani. Ha olyan kártyát húzol, amelynél választanod kell (szerepel benne a „VAGY” szó), a nem-játékos oldal minden esetben az első utasítást hajtja végre.

A nem-játékos oldallal közös akciókártya pakli használata: Amikor egy összecsapás során a nem-játékos oldalnak kellene egy kártyát feláldoznod a nem-játékos egység támadó-, vagy védelmi értékének növelése érdekében, csapj fel egy kártyát a közös akciókártya pakliból, és annak a harci értékét vedd figyelembe. Ugyaninnen csapd fel a taktikai módosító miatt felcsapandó akciókártyát is.

Speciális akciókártyák: Néhány akciókártya másként működik, ha azt a nem-játékos oldalnak játszod ki. Ezek az alábbiak.

Légicsapások: A nem-játékos légicsapás célpontja minden esetben a legmagasabb morállal rendelkező egységed lesz. Ha több azonos morálú egységed van a csatatéren, akkor a tőled leginkább jobbra, illetve legtávolabbi sorban lévő egységed lesz a célpont.

„Improved Defenses” és „Replacements” kártyák: A kártya célpontja a nem-játékos egységek közül a legalacsonyabb morállal rendelkező egység lesz. Ha több azonos morálú nem-játékos egység is van a csatatéren, akkor a tőled leginkább balra, illetve hozzád legközelebbi sorban lévő egység lesz a célpont.

Nem-játékos egységkártyák: A nem-játékos oldal a saját egységkártya paklijából szerzi az erősítését. Oda és akkor kell az erősítésként érkező nem-játékos egységet a játéktáblán elhelyezned, amely térképlapokra az adott forgatókönyv utasít. Ezen erősítésként érkező nem-játékos egységek mellé tegyél le 1-1 „beásott” jelzőt is. Amikor ezen egységek elveszítik a beásott státuszukat, akkor többet már nem lesznek beásottak (beleértve az „automatikusan beásna magát” képességű

egységeket is). A nem-játékos egységek soha nem használják a „taktikai módosító felcsapása” típusú képességeiket.

Általános szabály: Minden olyan szituációban, amelyikre a fentiekben külön nem tértünk ki, vagy amelyek kérdései, használd azt a legigazságosabb megoldást, ami az éppen soron lévő oldalt részesíti előnyben.

Moszkva (1. szoló forgatókönyv)

2a	+	12b	+	32a	+	21a	+	3a	+	4a	+	33a	+
23a		17a		8b		35a		5a		18a		19a	
14b		24b		29a		1b		20a	+	34b	+	36a	
22a		25b		13b		27a		10a		11a		6a	
26b		15a		30a		7a		9a		28a		16b	

Nem-játékos egységkártya pakli: az összes német egység

Nem-játékos „parancs” pakli: nincs

Nem-játékos „tüzelő” pakli: húzz 2-2 lapot harconként

- Accuracy (2 db)
- Increased Support (1 db)
- Surprise Attack (1 db)

Nem-játékos „célpont” pakli: húzz 1-1 lapot harconként

- Take Cover (2 db)
- Off Target (1 db)
- Air Attack: Strafing Run (1 db)

Nem-játékos kezdeti egységek:

- PZ VI King Tiger (20a)
- Fallschirmjäger (34b)

A nem-játékos egységek mozgása: A nem-játékos egységek egyenes vonalban mozognak a játékos kezdősor irányába, hacsak nem ütköznek egy másik egységbe.

Nem-játékos erősítés: A nem-játékos 1. körének kezdetén a szovjet egységkártya paklijából kell kártyákat húznod mindaddig, amíg 1-1 kártyát nem tettél az összes nem-játékos kezdősori mezőre. A nem-játékos 2. körének kezdetén tegyél 1-1 egységet a következő 3 üres és nem szovjet irányítás alatt álló térképlapokra: 21a falu, 3a síkság és 4a síkság.

Kezdőjátékos: szovjet (játékos) oldal

Játékos egységkártya pakli: összes szovjet egység

Közös akciókártya pakli: minden megmaradt akciókártya

Játékos kezdeti egységek: 1 tüzéség, 1 gyalogság és 1 tetszőleges egység bármelyik szovjet kezdősori mezőn

További játékos kezdeti egységek:

- Paratroopers (1b)
- Guards (17a)
- 122 mm Howitzer (10a, 11a)

Játékos kezdő kéz: húzz 12 akciókártyát

Játékos maximális kézméret: 15 kártya

Játékos kezdeti tekintély és lőszer: 60 és 0

Győzelmi feltételek: A játékos nyer, ha megsemmisít 9 ellenséges egységet. A játékos azonnal veszít, ha a nem-játékos irányít:

- 4 tetszőleges város típusú térképlapját, VAGY
- a 2 falu térképlapját (21a és 22a)

Nem-játékos támadások: Ha egy nem-játékos egység mozgását blokkolja egy játékos egység, akkor elsőként harcot kezdeményeznek, majd utána mozognak (ha tudnak). Ha választani kell, hogy melyik játékos egységet támadja meg, neked kell döntened.

28b	23a	25b	26b	34b	11a
18a	21a	31b	32b	20b	35b
7b	29a	14b	24b	30a	33b
2a	19b	3a	4a	22a	5a
17a	6a	16b	8a	9a	1b

Nem-játékos egységkártya pakli: az összes szovjet egység

Nem-játékos „parancs” pakli: húzz 1-1 lapot minden nem-játékos hadműveleti fázis legelején

- Air Attack: Bomber Run (2 db)
- Attack! (2 db)

Nem-játékos „tüzelő” pakli: húzz 4-4 lapot harconként

- Accuracy (2 db)
- Increased Support (1 db)
- Surprise Attack (1 db)
- Last Man Standing (1 db)

Nem-játékos „célpont” pakli: húzz 3-3 lapot harconként

- Take Cover (2 db)
- Off Target (1 db)
- Air Attack: Strafing Run (1 db)

Nem-játékos kezdeti egységek: nincsenek

A nem-játékos egységek mozgása: Az 1. és 2. fordulóban, ha egy nem-játékos egység több játékos egység mellé is tud mozogni, neked kell eldöntened, melyik mellé mozogjon. Ha a nem-játékos egység egy játékos egység mellett van, te döntöd el, melyik lapkára mozogjon mindaddig, amíg játékos egység mellé tud mozogni.

A 3. fordulótól az „a”-ról érkező nem-játékos egységeket a játékos kezdősor felé-, a „b”-ről érkezőket a „c” oldal felé-, a „c”-ről érkezőket pedig a „b” oldal felé kell mozgatni.

Nem-játékos erősítés: A nem-játékos 1. körének kezdetén a szovjet egységkártya pakliból kell kártyákat húznod mindaddig, amíg 1-1 kártyát nem tettél az összes „a” „b” és „c” kezdőmezőre.

Nem-játékos támadások: Ha egy nem-játékos egység mozgását blokkolja egy játékos egység, akkor elsőként harcot kezdeményeznek, majd utána mozognak (ha tudnak). Ha választani kell, hogy melyik játékos egységet támadja meg, neked kell döntened. Azonban a nem-játékos egységek mindig megtámadják a falvakat, városokat, városi gyárat, városi dombokat és erődítményeket, amint csak lehet. A nem-játékos egységek egy sikeres támadás után mindig előretörnek, ha tudnak.

Kezdőjátékos: német (játékos) oldal

Játékos egységkártya pakli: összes német egység

Közös akciókártya pakli: minden megmaradt akciókártya

Játékos kezdeti egységek: 1 tüzérség, 2 gyalogság és 2 tetszőleges egység bármelyik német irányítás alatt lévő területen

Játékos kezdő kéz: húzz 12 akciókártyát és 5 egységkártyát

Játékos maximális kézméret: 15 kártya

Játékos kezdeti tekintély és lőszer: 85 és 0

Speciális szabályok: A játékos és nem-játékos oldal győzelmi pontokért verseng egymással. Ezek a győzelmi pontok folyamatosan gyűlnek az egyik oldal azonnali győzelméig (ahogy összegyűjt legalább 50 GyP-ot). A játékosnak (de csak neki) lehetősége van rá, hogy a már megszerzett győzelmi pontjait elköltse. Ha az egyik oldal összes egysége megsemmisül, a legtöbb győzelmi pontot birtokló oldal nyer.

Győzelmi pontok elköltése:

- 3 GyP - egy harc során egy egység támadóértékéhez +4
- 3 GyP - egy harc során egy egység támadóértékéhez -4
- 3 GyP - egy szabad mozgás akció
- 5 GyP - egy tetszőleges szabad akció
- 5 GyP - egy tetszőleges ellenséges egység -3 morált kap
- 5 GyP - bármelyik harcban a morálvesztés 3-al csökken

Játékos győzelmi feltételek (a győzelmi pontok állása a pontozótáblán követhető): A játékosnak össze kell gyűjtenie legalább 50 GyP-ot. A térképlapok ellenőrzéséért csak egyszer lehet GyP-ot szerezni.

- az összes városi domb ellenőrzése: +10 GyP
- az összes folyó és tó ellenőrzése: +5 GyP
- az összes erődítmény ellenőrzése: +15 GyP
- az összes városi gyár ellenőrzése: +10 GyP
- egy város lapka ellenőrzése: +5 GyP
- egy nem-játékos egység megsemmisítése: +5 GyP

A játék elvesztésének feltételei (a győzelmi pontok állása a pontozótáblán követhető): A játékos veszít, ha a nem-játékos oldalnak sikerül 50 GyP-ot összegyűjtenie, mielőtt ő nyerni tudna. A térképlapok ellenőrzéséért a nem-játékos is csak egyszer kaphat GyP-ot.

- az összes síkság ellenőrzése: +25 GyP
- az összes erdő ellenőrzése: +25 GyP
- az összes folyó és tó ellenőrzése: +25 GyP
- egy játékos egység megsemmisítése: +5 GyP



Nem-j6t6kos egys6gk6rtya pakli: az 6sszes szovjet egys6g

Nem-j6t6kos „parancs” pakli: h6zz 1-1 lapot minden nem-j6t6kos hadm6veleti f6zis legelej6n

- Air Attack: Bomber Run (2 db)

Nem-j6t6kos „t6z6l6” pakli: h6zz 3-3 lapot harconk6nt

- Accuracy (2 db)
- Increased Support (1 db)
- Surprise Attack (1 db)

Nem-j6t6kos „c6lpont” pakli: h6zz 1-1 lapot harconk6nt

- Take Cover (2 db)
- Off Target (1 db)
- Air Attack: Strafing Run (1 db)

Nem-j6t6kos kezdeti egys6gek:

- Paratroopers (10a, 12a, 29b)
- Guards (19b, 20b, 2b)
- Stalin-2 (26a)
- 152mm Howitzer (34b, 13a, 28b)
- Engineers (11a)

A nem-j6t6kos egys6gek mozg6sa: nincs

J6t6kos kezdeti egys6gek: V6lassz ki 2 tetsz6leges n6met egys6get, 6s helyezd el b6rmelyik n6met ellen6rz6s alatt 6ll6 mez6n.

Nem-j6t6kos er6s6t6s: Az 1-3. nem-j6t6kos k6r kezdet6n a szovjet egys6gk6rtya paklib6l kell k6rty6kat h6znod mindaddig, am6g 1-1 k6rty6t nem tett6l az 6sszes 6res, nem n6met ellen6rz6s alatt 6ll6, k6ves, s6ks6g, vagy domb t6rk6plapk6ra.

Nem-j6t6kos t6mad6sok: A nem-j6t6kos egys6gek mindig megt6madj6k a szomsz6dos j6t6kos egys6geket. Ha v6lasztani kell, hogy melyik j6t6kos egys6get t6madja meg, neked kell d6ntened. A nem-j6t6kos egys6gek egy sikeres t6mad6s ut6n mindig el6ret6rnek, ha tudnak.

J6t6kos gy6zelmi felt6telek: A j6t6kosnak 6ssze kell gy6jtienie legal6bb 80 GyP-ot. A t6rk6plapk6k ellen6rz6s66rt csak egyszer lehet GyP-ot szerezni.

- az 6sszes v6rosi domb ellen6rz6se: +25 GyP
- az 6sszes foly6 6s t6 ellen6rz6se: +15 GyP
- egy er6d6tm6ny ellen6rz6se: +5 GyP
- az 6sszes v6rosi gy6r ellen6rz6se: +30 GyP
- egy v6ros lapka ellen6rz6se: +5 GyP
- egy nem-j6t6kos egys6g megsemmis6t6se: +5 GyP

Kezd6j6t6kos: n6met (j6t6kos) oldal

J6t6kos egys6gk6rtya pakli: 6sszes n6met egys6g

K6z6s akci6k6rtya pakli: minden megmaradt akci6k6rtya

Speci6lis j6t6kos szab6lyok: A forgat6k6nyv elej6n v6lassz egy kezd6s6rt (a-d). A sorra vonatkoz6 speci6lis szab6lyok:

„a” kezd6s6r v6laszt6sa eset6n:

- az 6sszes k6rtya k6lts6ge fele annyi (lefel6 kerek6tve)
- v6lassz 6 akci6- 6s/vagy egys6gk6rty6t a j6t6k elej6n
- 50 tekint6lyponttal 6s 0 l6szerrel kezdesz
- a maxim6lis k6zm6reted: 13

„b” kezd6s6r v6laszt6sa eset6n:

- minden j6t6kos egys6g kezdeti mor6lja megdupl6z6dik
- 50 tekint6lyponttal 6s 0 l6szerrel kezdesz
- a maxim6lis k6zm6reted: 6

„c” kezd6s6r v6laszt6sa eset6n:

- h6zz 2 egys6gk6rty6t 6s 8 akci6k6rty6t a j6t6k elej6n
- 100 tekint6lyponttal 6s 0 l6szerrel kezdesz
- a maxim6lis k6zm6reted: 21

„d” kezd6s6r v6laszt6sa eset6n:

- 25 GyP-tal, 50 tekint6lyponttal 6s 0 l6szerrel kezdesz
- a maxim6lis k6zm6reted: 16

Speci6lis szab6lyok: A j6t6kos 6s nem-j6t6kos oldal gy6zelmi pontok6rt verseng egym6ssal. Ezek a gy6zelmi pontok folyamatosan gy6lnek az egyik oldal azonnali gy6zelm6ig (ahogy 6sszegy6jt6i a megfelel6 Gyp-ot). A j6t6kosnak (de csak neki) lehet6s6ge van r6, hogy a m6r megszerzett gy6zelmi pontjait elk6ltse. Ha az egyik oldal 6sszes egys6ge megsemmis6l, a legt6bb gy6zelmi pontot birtokl6 oldal nyer.

Gy6zelmi pontok elk6lt6se:

- 3 GyP - egy harc sor6n egy egys6g t6mad66rt6k66hez +4
- 3 GyP - egy harc sor6n egy egys6g t6mad66rt6k66hez -4
- 3 GyP - egy szabad mozg6s akci6
- 5 GyP - egy tetsz6leges szabad akci6
- 5 GyP - egy tetsz6leges ellens6ges egys6g -3 mor6lt kap
- 5 GyP - b6rmelyik harcban a mor6lveszt6s6g 3-al cs6kken

A j6t6k elveszt6s6nek felt6telei: A j6t6kos vesz6t, ha a nem-j6t6kos oldalnak siker6l 35 GyP-ot 6sszegy6jt6enie, miel6tt 6 nyerni tudna. A t6rk6plapk6k ellen6rz6s66rt a nem-j6t6kos is csak egyszer kaphat GyP-ot.

- az 6sszes domb ellen6rz6se: +15 GyP
- egy k6ves lapka t6rk6plapka ellen6rz6se: +3 GyP / lapka
- egy s6ks6g lapka ellen6rz6se: +3 GyP / lapka
- egy j6t6kos egys6g megsemmis6t6se: +3 GyP

Korszuny (4. szoló forgatókönyv)



Nem-játékos egységkártya pakli: az összes német egység

Nem-játékos „parancs” pakli: húzz 1-1 lapot minden nem-játékos hadműveleti fázis legelején

- Air Attack: Bomber Run (2 db)
- Attack! (1 db)

Nem-játékos „tüzelő” pakli: húzz 3-3 lapot harconként

- Accuracy (2 db)
- Increased Support (1 db)
- Surprise Attack (1 db)
- Last Man Standing (1 db)

Nem-játékos „célpont” pakli: húzz 2-2 lapot harconként

- Take Cover (3 db)
- Off Target (1 db)
- Air Attack: Strafing Run (1 db)

Nem-játékos kezdeti egységek: nincsenek

A nem-játékos egységek mozgása: A 2. fordulótól kezdve azok a nem-játékos egységek, akik a játékot az „a” vagy „b” sorokban kezdték, a tábla átellenes oldala felé mozognak. A nem-játékos egységek azonban nem mozoghatnak dombokra, kivéve, ha csak ide tudnak visszavonulni. A nem-játékos erősítésként érkező egységek önmaguktól nem mozoghatnak.

Kezdőjátékos: szovjet (játékos) oldal

Játékos egységkártya pakli: összes szovjet egység

Közös akciókártya pakli: minden megmaradt akciókártya

Játékos kezdeti egységek: 2 tüzérség, 4 gyalogság és 1 tetszőleges egység bármelyik szovjet irányítás alatt lévő területen

Játékos kezdő kéz: húzz 13 akciókártyát és 13 egységkártyát

Játékos maximális kézméret: 15 kártya

Játékos kezdeti tekintély és lőszer: 50 és 0

Győzelmi feltételek: A játékos nyer, ha a 6. kör végén ellenőrzi az összes dombot és köves térképlapkát. Ha ez nem sikerül, akkor veszít. A játékos azonnal veszít, ha a nem-játékos ellenőrzi 3 erődítmény lapkát.

Nem-játékos erősítés: Az 1. nem-játékos kör kezdetén a német egységkártya pakliból kell kártyákat húznod mindaddig, amíg 1-1 kártyát nem tettél az összes dombra, városi üzemre és városi dombra.

A nem-játékos egységek támadása: Ha egy nem-játékos egység mozgását blokkolja egy játékos egység, akkor elsőként harcot kezdeményeznek, majd utána mozognak (ha tudnak). Ha választani kell, hogy melyik játékos egységet támadja meg, neked kell döntened. A nem-játékos egységek egy sikeres támadás után mindig előretörnek, ha tudnak.

Szmolenszk (5. szóló forgatókönyv)



Nem-játékos egységkártya pakli: az összes szovjet egység

Nem-játékos „parancs” pakli: húzz 1-1 lapot minden nem-játékos hadműveleti fázis legelején

- Air Attack: Bomber Run (2 db)
- Attack! (1 db)

Nem-játékos „tűzelő” pakli: húzz 1-1 lapot harconként

- Accuracy (2 db)
- Increased Support (1 db)
- Surprise Attack (1 db)
- Last Man Standing (1 db)

Nem-játékos „célpont” pakli: húzz 1-1 lapot harconként

- Take Cover (3 db)
- Off Target (1 db)
- Air Attack: Strafing Run (1 db)

Nem-játékos kezdeti egységek:

- Stalin 2 (25a)

A nem-játékos egységek mozgása: A nem-játékos körben minden nem-játékos egység a városi dombok felé mozog.

A nem-játékos erősítés: Minden páros nem-játékos kör kezdetén a szovjet egységkártya pakliból kell kártyákat húznod mindaddig, amíg 1-1 kártyát nem tettél az összes üres, nem német irányítás alatt álló „a” és „b” kezdőmezőre. Minden páratlan nem-játékos kör kezdetén is a szovjet egységkártya pakliból kell kártyákat húznod mindaddig, amíg 1-1 kártyát nem tettél az összes üres, nem német irányítás alatt álló „c” és „d” kezdőmezőre.

Kezdőjátékos: német (játékos) oldal

Játékos egységkártya pakli: összes német egység

Közös akciókártya pakli: minden megmaradt akciókártya

Játékos kezdeti egységek: 1 tüzérség, 2 gyalogság és 1 tetszőleges egység bármelyik német kezdőmezőn

Játékos kezdő kéz: húzz 13 akciókártyát és 13 egységkártyát

Játékos maximális kézméret: 10 kártya

Játékos kezdeti tekintély és lőszer: 60 és 0

Speciális játékos szabályok: az erősítéset csak valamelyik köves térképlapkára telepítheted

Győzelmi feltételek: A játékos nyer, ellenőrzi az alábbi térképlapkákat:

- az összes erődtítmény
- az összes falu
- az összes városi gyár

A játékos azonnal veszít, ha a nem-játékos oldal ellenőrzi az összes „város” típusú lapkát.

Nem-játékos támadások: Ha egy nem-játékos egység mozgását blokkolja egy játékos egység, akkor elsőként harcot kezdeményeznek, majd utána mozognak (ha tudnak). Ha egy nem-játékos egység mozgását egy másik nem-játékos egység blokkolja, akkor nem mozog. Ha egy nem-játékos egység egy városi dombon van, és egy szomszédos városi dombon a játékos egyik egysége áll, meg fogja azt támadni, és a sikeres támadás után oda előre fog törni. A nem-játékos egységek egy sikeres támadás után mindig előretörnek, ha tudnak.



Nem-játékos egységkártya pakli: az összes szovjet egység

Nem-játékos „parancs” pakli: húzz 1-1 lapot minden nem-játékos hadműveleti fázis legelején

- Air Attack: Bomber Run (2 db)
- Attack! (2 db)

Nem-játékos „tüzelő” pakli: húzz 2-2 lapot harconként

- Accuracy (2 db)
- Increased Support (1 db)
- Surprise Attack (1 db)
- Last Man Standing (1 db)

Nem-játékos „célpont” pakli: húzz 2-2 lapot harconként

- Take Cover (2 db)
- Off Target (1 db)
- Air Attack: Strafing Run (1 db)

Nem-játékos kezdeti egységek:

- Paratroopers (12a, 11a, 27b)
- Guards (28b, 1b)
- Stalin-2 (25a, 26a)
- 152mm Howitzer (34b, 13a, 28b)

A nem-játékos egységek mozgása: A 2. fordulótól kezdve minden nem-játékos egység a közelebbi „a” vagy „b” játékos kezdősor felé mozog. Ha egy játékos egység blokkolja a mozgásukat, először megtámadják őket, és csak utána próbálnak meg mozogni. A 2. forduló kezdete előtt a nem-játékos egységek nem mozoghatnak (kivéve az előretörést és a visszavonulást).

Nem-játékos erősítés: Az 1. nem-játékos kör kezdetén a szovjet egységkártya pakliból kell kártyákat húznod mindaddig, amíg 1-1 kártyát nem tettél az összes üres, nem német ellenőrzés alatt álló tó térképlapokra.

Nem-játékos támadások: A nem-játékos egységek mindig megtámadják a szomszédos játékos egységeket. Ha egy nem-játékos egység mozgását blokkolja egy játékos egység, akkor elsőként harcot kezdeményeznek, majd utána mozognak (ha tudnak). Ha választani kell, hogy melyik játékos egységet támadja meg, neked kell döntened. Azonban a nem-játékos egységek mindig megtámadják a falvakat, és településeket, amint csak lehet. A nem-játékos egységek egy sikeres támadás után mindig előretörnek, ha tudnak.

Kezdőjátékos: német (játékos) oldal

Játékos egységkártya pakli: összes német egység

Közös akciókártya pakli: minden megmaradt akciókártya

Játékos kezdeti egységek: 1 tüzérség, 2 gyalogság és 2 tetszőleges egység bármelyik német irányítás alatt lévő területen

Játékos kezdő kéz: húzz 10 akciókártyát és 5 egységkártyát

Játékos maximális kézméret: 15 kártya

Játékos kezdeti tekintély és lőszer: 50 és 0

Speciális szabályok: A játékos és nem-játékos oldal győzelmi pontokért verseng egymással. Ezek a győzelmi pontok folyamatosan gyűlnek az egyik oldal azonnali győzelméig (amint összegyűjti a megfelelő Gyp-ot). A játékosnak (de csak neki) lehetősége van rá, hogy a már megszerzett győzelmi pontjait elköltse. Ha az egyik oldal összes egysége megsemmisül, a legtöbb győzelmi pontot birtokló oldal nyer.

Győzelmi pontok elköltése:

- 3 GyP - egy harc során egy egység támadóértékéhez +4
- 3 GyP - egy harc során egy egység támadóértékéhez -4
- 3 GyP - egy szabad mozgás akció
- 5 GyP - egy tetszőleges szabad akció
- 5 GyP - egy tetszőleges ellenséges egység -3 morált kap
- 5 GyP - bármelyik harcban a morálcsökkenés 3-al csökken

Játékos győzelmi feltételek (a győzelmi pontok állása a pontozótáblán követhető): A játékosnak össze kell gyűjtenie legalább 50 GyP-ot. A térképlapok ellenőrzéséért csak egyszer lehet GyP-ot szerezni.

- az összes városi domb ellenőrzése: +10 GyP
- az összes folyó és tó ellenőrzése: +5 GyP
- az összes erődítmény ellenőrzése: +15 GyP
- az összes városi gyár ellenőrzése: +10 GyP
- egy város lapka ellenőrzése: +5 GyP
- egy nem-játékos egység megsemmisítése: +5 GyP

A játék elvesztésének feltételei (a győzelmi pontok állása a pontozótáblán követhető): A játékos veszít, ha a nem-játékos oldalnak sikerül 35 GyP-ot összegyűjtenie, mielőtt ő nyerni tudna. A térképlapok ellenőrzéséért a nem-játékos is csak egyszer kaphat GyP-ot.

- egy város lapka ellenőrzése: +10 GyP
- egy falu ellenőrzése: +15 GyP
- egy játékos egység megsemmisítése: +5 GyP

10.0 Fejlesztői jegyzetek

2010 januárjában adtuk ki a Panzer General® Allied Assault társasjátékunkat, számtalan játéknapon és kiállításon bemutatva azt. Ezt követően rengeteg e-mail-t és fórumbejegyzést váltottunk a játék rajongóival. Innen jött az elhatározás, hogy fejlesszünk még rajta.

A Panzer General® Russian Assault játékot a 2010-es GEN CON-ra jelentettük meg. Ezen termékünkbe már beleépítettük azt a számtalan javaslatot és ötletet, amit a játérendszer rajongóitól kaptunk.

A termékünkhöz nem csak esztétikai megfontolások miatt csomagoltunk mini figurákat, hanem azért is, hogy a játékosok könnyebben átláthassák a könnyű és nehéz célpontokat, a veszélyes tüzérségi egységekkel egyetemben. Mindezekén túl, a visszajelzéseitek alapján bevezettük a löszerszabályt is, hogy ne lehessen végtelen számban támogatásra használni a messze hordó lövegeket. A kártyák rejtett telepítését pedig elvetettük, hiszen a képpel lefelé fordított egységkártyának nem volt semmi különösebb játékhatalma azon kívül, hogy egy ellenséges egység közelében fel kellett őket fordítani.

Amellett, hogy a szovjet egységeket, és a háború későbbi időszakából való német egységeket is behoztuk a játékba, bevezettük az időjárás-kártyákat is, hogy érzékeltesük a keleti front zord időjárását valamennyire a játékszabályokban.

Az akciókártyák nagy részének két választható akciólehetőséget adtunk. Ez azon szabállyal kombinálva, mely lehetővé teszi a játékosnak, hogy a fordulója végén is vásárolhasson újabb kártyákat, igencsak megfűszerezi a játékmenetet.

A követeléseiteknek megfelelően, ebben a játékban a 6 kétjátékos térkép mellé 6 szóló térképet adunk. Törekedtünk arra is, hogy a játéktáblák összeállítása gyorsabb lehessen. Az új forgatókönyvekben a játékosok az összes egységkártyájuk közül válogathatnak, nem pedig csak valamilyen korlátozott számú rész-pakliból. Ezzel arra ösztönözzük játékosainkat, hogy a kedvenc egységeikhez és azok képességeihez igazítsák saját egyéni stratégiájukat, mely utóbbiakat ebben a változatban szintén kibővítettünk és megerősítettünk.

Mindent egybevéve, nagyon elégedett vagyok a végeredménnyel, és úgy érzem, a Russian Assault egy igen jó önállóan is játszható játék lett, amely kiegészítőként is remekül megállja a helyét, hiszen mindkét játék tetszőlegesen kombinálható egymással.

Chuck Kroegel
2010. április
Las Vegas, Nevada

ALSO AVAILABLE

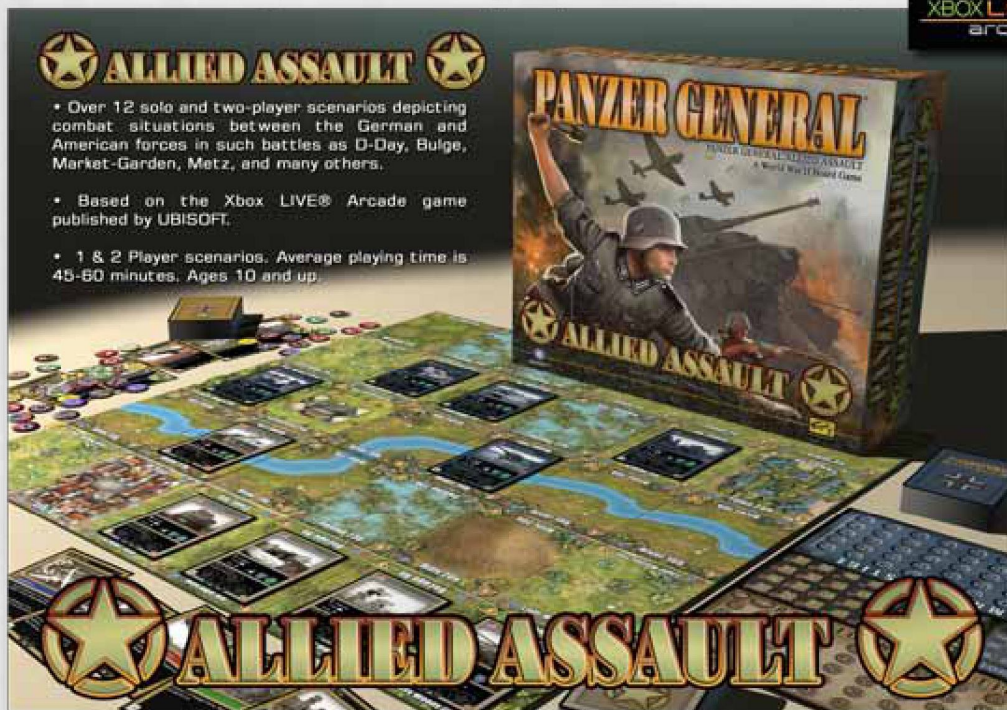
PANZER GENERAL®

WIN WWII WITH THE TURN OF A CARD!

PANZER GENERAL® Allied Assault is a quick playing games of WWII tactical / operational combat using a unique blend of cards and a board game.

ALSO ON

XBOX LIVE
arcade



Published by Petroglyph Under License from Ubisoft.
For more information see:

www.PanzerGeneralAlliedAssault.com & www.PanzerGeneralRussianAssault.com



© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Panzer General, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

PANZER GENERAL

GAME CREDITS

Game Design: Chuck Kroegel

Art Direction: Gary Cox

Game Development: Daniel Kroegel and James M. Ward

**Additional Development: George Chastain Jr., Michael Berman, Skyler York,
Jason Coffey, and Renato Orellana**

Scenarios: Daniel Kroegel and Chuck Kroegel

Rule Book: Chuck Kroegel and Lynne Gura

Business Director: James M. Ward

Game Testers: James M. Ward, Mark Ward, Renato Orellana and Tom Wham

Petroglyph Studio

AARON CASILLAS
AMANDA FLOCK
BRANDY PASTORE
BRET AMBROSE
BRIAN HAYES
BRIAN KIRCHER
BRIAN SPRINGER
CAMILLE ABDNOR
CHRIS LEE
CHRISTOPHER M. RUBYOR
CHUCK KROEGEL
CODY HUENDER
CODY VAUGHAN
CRAIG NISBET
CRISTY HUENDER
CURT SWADE
CYNTHIA GATES
DAN ANGLIN
DANIEL ETTER
DANIEL KROEGEL
DANIEL MILLER
DAVID FISK
DAVID KONDOR
DAVID SANHUEZA
DEON DU PLESSIS
DEMETRIUS COMES
DEREK ARABIAN
DREW BANYAI
DREW YONEMORI
ELIZABETH LOVETT
ERIC LUTES
ERIC YISKIS
EVAN PIPHO
FRANK KLEPACKI
GARY COX

GEORGE CHASTAIN
GRANT GRIFFARD
GREG HJELSTROM
HANS PIWENITZKY
JACK TURNER
JACK WISE
JAMES MAY
JASON CURTICE
JEFF JIRSA
JEFF TROUTMAN
JEFF YEARICK
JEFFERY C. PROFFITT JR.
JOAQUIN ESTRAGO
JOE BOSTIC
JOEL RIVERA
JOHN FAZZIE
JOHN FITZGERALD
JOHN LAMBORN
JONAH STICH
JONATHAN BURGESS
JONATHAN GOLDMAN
JOSEPH FERRIS
JOSHUA LEICHLITER
JOY AN
KALAN KIER
KAM-WING FUNG
KEITH GUNNING
KEVIN WU
KIAN CHAI NG
LANCE DOBBS
LYNNE GURA
MARK HENRY
MATHEW ANDERSON
MATTHEW SHAFFER
MEGAN HIKE

MICHAEL BERMAN
MICHAEL LEGG
MIKE DOSCHER
MIKE LYTLE
MILTON MARISCAL
MITCHELL YOUNG
MUN LEE
NADER AKOURY
NICK BROWN
OKSANA KUBUSHYNA
PATRICK PANNULLO
PHIL HOROWITZ
PRIMO HUNTER
RALPH SPENCE
RENATO ORELLANA
RICK DONNELLY
ROSS CANGELOSI
SAN SOWLES
SEAN GATENS-BRODERICK
SEAN NG QUI SANG
SHAWN ROGERS
SKYLER YORK
STEVE COPELAND
STEVE TALL
TED MORRIS
THANH NGUYEN
THOMAS HAPP
THOMAS JAMES
TONY BASCH
VA LEE
VINCENT LEYBA
W. RANDY KING
WEI SHOONG TEH
WILLIAM KERR

Dedicated to Joel Billings and the team at SSI who created the original Panzer General