

## FORGATÓKÖNYVEK

- Verdun (Bois Des Caures) - 1916. február 21-22.
- Verdun (Beaumont) - 1916. február 22.
- Verdun (Samogneux) - 1916. február 24.
- Verdun (a Douaumont erőd) - 1916. február 25.
- Verdun (a Meuse-n keresztül) - 1916. március 6-9.
- Verdun (Le Mort Homme) - 1916. március 13-20.
- Verdun (a Vaux erőd) - 1916. március 7-8.
- Verdun (Malancourt) - 1916. március 20-22.
- Verdun (francia támadás a Douaumont erőd ellen) - 1916. május 22.
- Verdun (csata a Vaux erődért) - 1916. június 2-6.
- Verdun (Fleury) - 1916. június 23.
- Verdun (Douaumont erőd francia visszafoglalása) - 1916. október 24.
- Nivelle-i offenzíva (St. Quentin) - 1917. április 1-4.
- Nivelle-i offenzíva (La Folie Farm) - 1917. április 4.
- Nivelle-i offenzíva (Caronne) - 1917. április 16.
- Nivelle-i offenzíva (Caronne délután) - 1917. április 16.
- Nivelle-i offenzíva (Berry-au-Bac) - 1917. április 16.
- Nivelle-i offenzíva (Moulin-de-Laffaux) - 1917. május 5.



## 41. fk. - VERDUN (BOIS DES CAURES) - 1916. FEBRUÁR 21-22.

Falkenhayn német tábornok terve a verduni támadással az volt, hogy védelmi pozíciókra tegyen szert abban a Verdun-régióban, amelyre oly nagyon büszkék a franciák, és melyre azt mondják, „szárazra véreznek érte, ha kell”; megtartsa ezeket a pozíciókat, és innen indítson ellentámadásokat, ha szükséges. Heves tüzérségi előkészítése után 3 német hadtest vonult fel a Verdun-régióban a francia erők ellen. Ebből a régióból korábban már számos francia erőt elvezényeltek, hogy más pozíciókat erősíthessenek meg velük, de Driant 56-osainak és Chasseurs 59-eseinek valahogy sikerült összeszedniük magukat az ágyúzás után, és csaknem két napon át bátran kitartottak, mielőtt a német túlerő végleg elnyomta volna őket.

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



### Német:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 12 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 0 speciális figura
- **kezdőjátékos**

SENKIFÖLDJE

### Francia:

- 5 parancskártya
- 5 harci kártya
- 6 HQ-jelző
- 3 tartaléktüzérség
- 1 speciális figura

### Szükséges győzelmi jelzők száma: 6

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A német játékos számára a **kör eleji végleges jutalom** szabály érvényes mindhárom bunkerre. Tegyel egy-egy győzelmi jelzőt a német oldalával felfele mindhárom bunker terepmezőre, jelezve ezt a szabályt. (A francia játékos nem kaphat győzelmi jelzőt a bunkerek birtoklásáért.)
- A német játékosra érvényes az **áttörés jutalma**: minden egysége után, aki a francia alapvonalon keresztül elhagyja a csatateret, 1 győzelmi jelzőt kap.
- A német játékosra a **sürgető idő jutalma** érvényes. A francia játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha kijátszik egy „Felderítés” parancskártyát, és a 2 parancskártya felhúzása lehetőség helyett csak 1 parancskártyát húz fel.

### Speciális szabályok

- A német játékos alkalmazza a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.



## 42. fk. - VERDUN (BEAUMONT) - 1916. FEBRUÁR 22.

Bois des Caures-től délre feküdt Beaumont falu. A 208-as ezred elfoglalta a községet, és már majdnem kész lettek azzal a lövészárkok-vonallal, ami közvetlenül a falu előtt futott, mielőtt a német támadás megindult volna. A nyílt terepen az épületek felé haladva a német holttestek kezdtek egyre nagyobb halmokban felgyülni. Az éj leszálltával azonban már mindkét fél házról-házra harcolt egymással.

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



### Német:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 10 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 0 speciális figura
- kezdőjátékos

### Francia:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 4 HQ-jelző
- 3 tartaléktüzérség
- 1 speciális figura

### Szükséges győzelmi jelzők száma: 6

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A német játékos számára a **kör eleji ideiglenes jutalom** szabály érvényes, amennyiben egy vagy több egysége elfoglal bármennyi francia lövészárkok terepmezőt. Tegye egy győzelmi jelzőt a német oldalával felfele a francia lövészárkokra, jelezve ezt a szabályt. (A francia játékos nem kaphat győzelmi jelzőt a lövészárkok birtoklásáért.)
- Az öt épület (épületrom) terepmezőre érvényes a **kör eleji túlélő jutalma**: aki túlélőben van ezeken a mezőkön, 1 győzelmi jelzőt kap. A franciák emiatt a játék kezdetén már kapnak 1 győzelmi jelzőt.
- A német játékosra a **sürgető idő jutalma** érvényes. A francia játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha kijátsszik egy „Felderítés” parancskártyát, és a 2 parancskártya felhúzása lehetőség helyett csak 1 parancskártyát húz fel.

### Speciális szabályok

- A német játékos alkalmazza a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.



## 43. f.k. - VERDUN (SAMOGNEUX) - 1916. FEBRUÁR 24.

A kétnapos, folyamatos harc ellenére a német előrenyomulás a vártnál lassabban haladt, és nem szereztek túl sok területet. Samogneux közelében azonban a németek fokozták a nyomást, a falu és a 344-es számú magaslat elfoglalása érdekében. A nap végén Duffet parancsnok jelentette, hogy a francia erők kifogytak a lőszerből, a fejadagokból, és már csak néhány tiszt maradt a parancsnokságon. Azt az utasítást kapta, hogy mindezek ellenére még próbáljon egy kicsit kitartani az embereivel.

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



## Német:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 10 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 0 speciális figura
- **kezdőjátékos**

## Francia:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 4 HQ-jelző
- 3 tartaléktüzérség
- 0 speciális figura

Szükséges győzelmi jelzők száma: 7

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- Az öt épület (épületrom) terepmezőre érvényes a **kör eleji túlerő jutalma**: aki túlerőben van ezeken a mezőkön, 1 győzelmi jelzőt kap. A franciák emiatt a játék kezdetén már kapnak 1 győzelmi jelzőt. Tegyel egy győzelmi jelzőt a francia oldalával felfele az egyik épületre, jelezve ezt a szabályt.
- A 10 domb terepmezőből álló 344-es magaslatra is érvényes a **kör eleji túlerő jutalma**. Ha a német fél van túlerőben ezeken a mezőkön, 2 győzelmi jelzőt kap, ha a francia fél van túlerőben ezeken a mezőkön, 1 győzelmi jelzőt kap. A franciák emiatt a játék kezdetén már kapnak 1 győzelmi jelzőt. Tegyel egy győzelmi jelzőt a francia oldalával felfele az egyik épületre, jelezve ezt a szabályt.

- A német játékosra a **sürgető idő jutalma** érvényes. A francia játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha kijátszik egy „Felderítés” parancskártyát, és a 2 parancskártya felhúzása lehetőség helyett csak 1 parancskártyát húz fel.

## Speciális szabályok

- A német játékos alkalmazza a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.



A Douaumont erőd zárta el Verdun-t északról, és a háború előtti propaganda szerint akár 100.000 ember is védte azt. Ám amikor a német támadás megközelítette a Douaumont-régiót, a francia gyalogság nagy részét kivonták az erődből, hogy megerősíthessék velük Beaumont védelmét. Az erőd védelmére csupán Chenot szárnysegéd, és kis számú, elkülönített tüzérsége maradt. A német 24. ezred áttörte a francia 95-ösök vonalát, majd megtorpanás nélkül betörték az erdőbe, így pár percen belül elhaggták a francia ágyúkat. A verduni csata további időszakában a Douaumont erőd birtoklása mindkét fél részére becstelenségi ügygévált.

The image shows a hexagonal board game map titled "GERMAN" at the top and "THE GREAT WAR" at the bottom. The map is divided into green hexagonal terrain and brown rocky terrain. German units are positioned in the upper half, including Flame, Rifle, Bomber, Marksman, and Elite units. French units are in the lower half, including Rifle, MG, and Officer units. Key locations like "DUVAUMONT" and "Church" are marked. The map is framed by a blue border with the text "THE GREAT WAR" and a French flag.

- 5 parancskártya
- 4 harci kártya
- 8 HQ-jelző
- 2 tartaléktüzérség
- 1 speciális figura
- **kezdőjátékos**

- 4 parancskártya
- 3 harci kártya
- 4 HQ-jelző
- 2 tartaléktüzérség
- 1 speciális figura

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A német játékos számára a **kör eleji végleges jutalom** szabály érvényes bármelyik Douaumont erődben lévő bunkerre. Tegyel egy győzelmi jelzőt a német oldalával felfele az egyik bunkerre, jelezve ezt a szabályt. (A francia játékos emiatt nem kap győzelmi jelzőt.)
- Az öt épület (épületrom) terepmezőre érvényes a **kör eleji túlerő jutalma**: ha a német fél van túlerőben ezeken a mezőkön, 1 győzelmi jelzőt kap. (A francia játékos emiatt nem kap győzelmi jelzőt.)
- A német játékosra a **sürgető idő jutalma** érvényes. A francia játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha kijátszik egy „Felderítés” parancskártyát, és a 2 parancskártya felhúzására lehetőség hehvett csak 1 parancskártyát húz fel.

- A német játékos alkalmazza a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.
- A Douaumont erőd elkülönített tüzérségét jelképezi a francia nehéz aknavető osztag.



## 45. fk. - VERDUN (A MEUSE-N KERESZTÜL) - 1916. MÁRCIUS 6-9.

Február végére a korán jött hóolvadás, valamint a francia erősítés megérkezével a német offenzíva kezdett elakadni. Ezenkívül a német csapatok már túlságosan előretörtek, így nagyrészt elvesztették a tüzérségük által nyújtott fedezőtűz támogatását, és már a Meuse folyótól nyugatra lévő francia tüzérség lőtávolságába kerültek. Mindezt felismerve, Falkenhayn tervet készített a Meuse-n való átkelésre. Március 6-án a 6. hadtest megtámadta Forges-t. Bois des Corbeaux elfoglalása után Cumieres-ig való előrenyomulásuk nem ütközött komolyabb ellenállásba. A március 8-án indított merész francia ellentámadás ugyan visszafoglalta az erdőt, de egy német ellentámadástól tartva kénytelenek voltak visszavonulni.

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



### Német:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 5 HQ-jelző
- 3 tartaléktüzérség
- 0 speciális figura
- **kezdőjátékos**

SENKIFÖLDJE

### Francia:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 5 HQ-jelző
- 3 tartaléktüzérség
- 0 speciális figura

### Szükséges győzelmi jelzők száma: 7

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A német játékos számára a **kör eleji ideiglenes jutalom** szabály érvényes. Ha nincs egyetlen francia egység sem a Bois des Corbeaux 5 erdő terepmező egyikén sem, a német játékos 1 ideiglenes győzelmi jelzőt kap. Továbbá, ha nincs egyetlen francia egység sem a Bois des Corbeaux 5 erdő terepmező egyikén sem, és a Bois des Cumieres 3 erdő terepmező egyikén sem, a német játékos 1 extra ideiglenes győzelmi jelzőt is kap. (A francia játékos emiatt nem kap győzelmi jelzőt.)
- A német játékos számára a **kör eleji ideiglenes jutalom** szabály érvényes, amennyiben egy vagy több egysége elfoglal bármennyi francia lövészárkok terepmezőt. Tegyel egy győzelmi jelzőt a német oldalával felfele a francia lövészárkokra, jelezve ezt a szabályt. (A francia játékos emiatt nem kap győzelmi jelzőt.)

- A német játékosra a **sürgető idő jutalma** érvényes. A francia játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha kijátszik egy „Felderítés” parancskártyát, és a 2 parancskártya felhúzása lehetőség helyett csak 1 parancskártyát húz fel.

### Speciális szabályok

- A német játékos alkalmazza a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.
- A Ruisseau de Forges patak átgázolható. Ezen felül egy vízfolyás tereplapján lévő egység is képes harcolni.



## 46. fk. - VERDUN (LE MORT HOMME) - 1916. MÁRCIUS 13-20.

Az első pár nap elteltével, a Meuse folyó bal partján előretörő német gyalogság, mely képtelen volt tovább nyomulni, március 13-án elkezdett védvonalakat kiépíteni és várakozni. Várakozásuk nem tartott sokáig, mert egy rövid tüzérségi bombázás után újból támadásba lendültek a csak „Halott Embernek” csúfolt Mort-Homme és a 304-es számú magaslatok ellen. A következő héten e két magaslat ellenőrzéséért folytak a harcok, mígnem március 20-án a védekező 29-es francia hadosztály végül sikerült elűzni.

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



### Német:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 5 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 0 speciális figura
- **kezdőjátékos**

### Francia:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 5 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 0 speciális figura

### Szükséges győzelmi jelzők száma: 6

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A német játékos számára a **kör eleji ideiglenes jutalom** szabály érvényes. Ha nincs egyetlen francia egység sem a Mort-Homme 8 domb terepmező egyikén sem, a német játékos 1 ideiglenes győzelmi jelzőt kap. Illetve, ha nincs egyetlen francia egység sem a 304-es magaslat 7 domb terepmező egyikén sem, a német játékos 1 ideiglenes győzelmi jelzőt kap.
- A német játékos számára a **kör eleji ideiglenes jutalom** szabály érvényes, amennyiben egy vagy több egysége elfoglal bármennyi francia lövésszárak terepmezőt. Tegye egy győzelmi jelzőt a német oldalával felfele a francia lövésszárakra, jelezve ezt a szabályt. (A francia játékos emiatt nem kap győzelmi jelzőt.)

- A német játékosra a **sürgető idő jutalma** érvényes. A francia játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha kijátszik egy „Felderítés” parancskártyát, és a 2 parancskártya felhúzása lehetőség helyett csak 1 parancskártyát húz fel.

### Speciális szabályok

- A német játékos alkalmazza a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.
- A Ruisseau de Forges patak átgázolható. Ezen felül egy vízfolyás tereplapján lévő egység is képes harcolni.



## 47. fk. - VERDUN (A VAUX ERŐD) - 1916. MÁRCIUS 7-8.

Március 7-én a németek ismét támadásba lendültek a Meuse folyó jobb partján, egy időben a bal parton lévő francia pozíciókkal szembeni támadásokkal. A németek célja Vaux erődjének bevétele volt, de ehhez elsőként a 408-as és 409-es ezredeiknek le kellett küzdeniük a Vaux falut védelmező számos francia megerősített pozíciót. Majdnem 24 órába, és számtalan rohamba került, de végül meghódították a falut. A franciák túlságosan meggyengültek az elhúzó harcokban, így mikor a németek végül az erőd ellen indultak, az még a hónap vége előtt elesett.

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



### Német:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 10 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 0 speciális figura
- kezdőjátékos

SEMKIFÖLDJE

### Francia:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 6 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 0 speciális figura

### Szükséges győzelmi jelzők száma: 7

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A német játékos számára a **kör eleji végleges jutalom** szabály érvényes bármelyik Vaux erődben (Fort Vaux) lévő bunkerre. Tegye egy győzelmi jelzőt a német oldalával felfele az egyik bunkerre, jelezve ezt a szabályt. (A francia játékos emiatt nem kap győzelmi jelzőt.)
- A Vaux faluban (Village Vaux) lévő öt épület (épületrom) terepmezőre érvényes a **kör eleji túlérő jutalma**: ha a német fél van túlérőben ezeken a mezőkön, 1 győzelmi jelzőt kap. (A francia játékos emiatt nem kap győzelmi jelzőt.)
- A német játékosra a **sürgető idő jutalma** érvényes. A francia játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha kijátszik egy „Felderítés” parancskártyát, és a 2 parancskártya felhúzása lehetőség helyett csak 1 parancskártyát húz fel.

### Speciális szabályok

- A német játékos alkalmazza a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.



## 48. fk. - VERDUN (MALANCOURT) - 1916. MÁRCIUS 20-22.

A 304-es magaslat ellen irányuló támadások igen sok áldozattal jártak. Épp ezért a németek egy átkaroló hadműveletet dolgoztak ki, és március 20-án a lövészárkok hosszú tüzérségi bombázása után von Kneussl tábornok 11. bajor és 11. tartalék hadosztálya megtámadta Malancourt falut és a Bois de Malancourt erdőt. Az erdő elleni támadás sikerrel járt, azonban a falu a nap végére is a franciák kezén maradt. A német erők ekkor rövid szünetet tartottak, majd a következő napon egy újabb nagy bombázással indítottak. Március 22-én a két német hadosztály megszállta a „Termesz-dombot”, mely már elég közel esett a 304-es magaslatához, ám a további előrenyomulást az igen intenzívvé váló francia tüzérségi zárótűz megakadályozta.

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



### Német:

- 5 parancskártya
- 4 harci kártya
- 7 HQ-jelző
- 3 tartaléktüzérség
- 1 speciális figura
- kezdőjátékos

### Francia:

- 5 parancskártya
- 2 harci kártya
- 10 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 1 speciális figura

### Szükséges győzelmi jelzők száma: 7

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A Malancourt és Haucourt településen lévő négy épület (épületrom) terepmezőre érvényes a **kör eleji túlérő jutalma**: ha a német fél van túlérőben ezeken a mezőkön, 1 győzelmi jelzőt kap. (A francia játékos emiatt nem kap győzelmi jelzőt.)
- A német játékos számára a **kör eleji végleges jutalom** szabály érvényes bármelyik 304-es magaslaton lévő domb terepmezőre. Tegye egy győzelmi jelzőt a német oldalával felfele az egyik dombra, jelezve ezt a szabályt. (A francia játékos emiatt nem kap győzelmi jelzőt.)
- A német játékosra a **sürgető idő jutalma** érvényes. A francia játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha kijátsszik egy „Felderítés” parancskártyát, és a 2 parancskártya felhúzása lehetőség helyett csak 1 parancskártyát húz fel.

### Speciális szabályok

- A játék kezdete előtt NEM KELL a **senkiföldje bombázása** szabályokat alkalmazni.
- A Ruisseau de Forges patak átgázolható. Ezen felül egy vízfolyás tereplapkán lévő egység is képes harcolni.



## 49. fk. - VERDUN (FRANCIA TÁMADÁS A DOUAUMONT ERŐD ELLEN) - 1916. MÁJUS 22.

A Douaumont erőd visszaszerzésére irányuló francia ellentámadás március 22-én kezdődött, délelőtt 11:50-kor. A terv szerint három szárnyon is előretörték. A bal szárnyon a 36. gyalogos ezrednek sikerült elfoglalnia a Morchée lövészárkokat, de közben súlyos veszteségeket szenvedett, és a támadásuk elakadt. A 74-es is elakadt a jobb szárnyon, és csak a centrumban támadó 129-es gyalogezred érte el az erődöt. Éjjelre az erődnek csak egy kis része került francia irányítás alá. A következő napokban a francia 34. hadosztály megpróbált erősítést küldeni az erődbe betörő bajtársaiknak, de visszaverték őket. Támogatás nélkül az erődben lévő franciák megadták magukat.



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

### Német:

- 5 parancskártya
- 4 harci kártya
- 10 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 0 speciális figura

SENKIFÖLDJE

### Francia:

- 5 parancskártya
- 4 harci kártya
- 10 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 0 speciális figura
- kezdőjátékos

### Szükséges győzelmi jelzők száma: 6

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A francia játékos számára a **kör eleji végleges jutalom** szabály érvényes bármelyik Douaumont erődben lévő bunkerre. Tegye egy győzelmi jelzőt a francia oldalával felfele az egyik bunkerre, jelezve ezt a szabályt. (A német játékos emiatt nem kap győzelmi jelzőt.)
- A francia játékosra a **sürgető idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha kijátszik egy „Felderítés” parancskártyát, és a 2 parancskártya felhúzása lehetőség helyett csak 1 parancskártyát húz fel.

### Speciális szabályok

- A francia játékos alkalmazza a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.



## 50. fk. - VERDUN (CSATA A VAUX ERŐDÉRT) - 1916. JÚNIUS 2-6.

A német tüzérség a támadás kezdete óta folyamatosan bombázta a Vaux erődöt körülvevő területet. Ennek ellenére az erőd 49 éves francia parancsnoka, Raynal, és katonái kitartottak, mikor június 1-én a németek egy igen erős támadásba kezdtek az erőd bevételére céljából. Körülvéve, és a vízutánpótlástól elvágvá, Raynal június 6-án egy kétségbeesett ellentámadást indított. A francia ellentámadás azonban kudarcot vallott, és nem sokkal ezután maga Raynal is kénytelen volt megadni magát. Majd az elhibázott francia terv, hogy az erődöt a következő nap ismét visszafoglalják, szintén kudarcot vallott.

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



### Német:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 8 HQ-jelző
- 3 tartaléktüzérség
- 4 speciális figura

### Francia:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 8 HQ-jelző
- 3 tartaléktüzérség
- 3 speciális figura

### Szükséges győzelmi jelzők száma: 7

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A Vaux erődben (Fort Vaux) lévő három bunker terepmezőre érvényes a **kör eleji túlérő jutalma**: ha bármelyik fél túlérőben van ezeken a mezőkön, 1 győzelmi jelzőt kap. A francia játékos a játék kezdetén emiatt már kap 1 ideiglenes győzelmi jelzőt. Tegye 1 győzelmi jelzőt a francia oldalával felfele az egyik bunkerre, jelezve ezt a szabályt.

### Speciális szabályok

- A kezdőjátékos eldöntéséhez mindkét fél dobjon 4 csatakockával. Aki több HQ-szimbólumot dob, az fog kezdeni. Döntetlen esetén a német fél kezd.
- Az a játékos, aki kezd, alkalmazza a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat. A bombázást végrehajtó játékos a saját alapsorával kezdve, sorról-sorra haladva kell eldöntenie, hogy az adott sorban akar-e bombázni. Ha egy sort már kihagyott, nem térhet oda többet vissza.



## 51. fk. - VERDUN (FLEURY) - 1916. JÚNIUS 23.

A Vaux erőd bevétele után a németeknek már csak egy francia védvonalat kellett áttörniük. A Német Birodalom hadserege azonban már kezdte megérezni a Szövetségesek támadásainak hatását Somme-nál, mivel nagy számú tüzérséget és élőerőt csoportosítottak át oda. Mikor június 23-án a Bajor Gárda Fleury területén rohamra indult, a franciák gyorsan reagáltak rá, előrevonták a tartalékaikat, hogy megállítsák őket. A francia gyalogság a tüzérség támogatásával lelassította a németek rohamát, és bár a védelmi vonaluk nem volt kellő mélységben kiépítve, sikerült megtartaniuk azt, és ideiglenesen még meg is állították a támadást.

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



### Német:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 5 HQ-jelző
- 3 tartaléktüzérség
- 3 speciális figura
- **kezdőjátékos**

### Francia:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 10 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 4 speciális figura

### Szükséges győzelmi jelzők száma: 7

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A Fleury-ban lévő négy épület (épületrom) terepmezőre érvényes a **kör eleji ideiglenes túlérő jutalma**: ha valamelyik fél túlérőben van ezeken a mezőkön, 1 győzelmi jelzőt kap. A francia játékos a játék kezdetén már megkapja ezt az 1 ideiglenes győzelmi jelzőt. Tegye 1 győzelmi jelzőt a francia oldalával felfele az egyik épületre, jelezve ezt a szabályt.
- A német játékos számára a **kör eleji végleges jutalom** szabály érvényes bármelyik Souville erődben (Fort Souville) lévő bunker terepmezőre. Tegye 1 győzelmi jelzőt a német oldalával felfele az egyik bunkerre, jelezve ezt a szabályt. (A francia játékos emiatt nem kap győzelmi jelzőt.)

- A német játékosra a **sürgető idő jutalma** érvényes. A francia játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha kijátszik egy „Felderítés” parancskártyát, és a 2 parancskártya felhúzása lehetőség helyett csak 1 parancskártyát húz fel.

### Speciális szabályok

- A német játékos alkalmazza a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.



## 52. fk. - VERDUN (DOUAUMONT ERŐD FRANCIA VISSZAFOGLALÁSA) - 1916. OKTÓBER 24.

Amikor a német tüzérség nagy részét visszavonták Somme-ba, a franciák elérkezettnek látták az időt Douaumont erőd visszavételére, amihez két 400 mm-es vasúti ágyút is felvonultattak. A németek október 23-án elhagyták az erődöt, miután a vasúti ágyúk szörnyű lövedékei többször átütötték a falát. Az erőd bombázása közben a francia gyalogos ezredek is visszahúzódtak ideiglenesen a frontvonalról. Október 24-én, amikor megindult a francia támadás, megtalálták azt az árkot, amin keresztül a németek kiürítették az erődöt. A nap végére azután mind Douaumont faluja, mind erődje ismét francia kézbe került, így végre visszafoglalhatták azt, amit négy hónapja elveszítettek a német offenzíva következtében.



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

### Német:

- 4 parancskártya
- 2 harci kártya
- 5 HQ-jelző
- 2 tartaléktüzérség
- 3 speciális figura

### Francia:

- 5 parancskártya
- 4 harci kártya
- 12 HQ-jelző
- 5 tartaléktüzérség
- 4 speciális figura
- **kezdőjátékos**

### Szükséges győzelmi jelzők száma: 8

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A francia játékos számára a **kör eleji végleges jutalom** szabály érvényes, bármelyik Douaumont erődben lévő bunkerre. Tegyük 1 győzelmi jelzőt a francia oldalával felfele az egyik falura, jelezve ezt a szabályt. (A német játékos emiatt nem kap győzelmi jelzőt.)
- A francia játékos számára a **kör eleji ideiglenes jutalom** szabály érvényes, amennyiben elfoglalja az összes domb terepmezőt. (A német játékos nem kaphat győzelmi jelzőt a lövészárkok birtoklásáért.)

### Speciális szabályok

- A francia játékos alkalmazza a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat. Minden üres lövészárk és bunker terepmezőt, ami kijön a bombázás dobása során, egy-egy akna kráter terepmezőre kell lecserélni.



## 53. fk. - NIVELLE-I OFFENZÍVA (ST. QUENTIN) - 1917. ÁPRILIS 1-4.

Az 1917-es nivelle-i offenzívát a francia és brit erők hajtották végre a nyugati fronton. Ez az offenzíva nyitotta meg a Harmadik Francia Hadsereg általános támadását, a St. Quentin közelében lévő német előretolt megfigyelőpontok ellen. A francia támadás először Dallon ellen irányult április 1-én, de semmilyen sikert nem tudtak elérni. Április 3-án és 4-én azonban újból támadást indítottak, amelyet folyamatos tüzérségi előkészítés előzött meg. Ekkor már sikerült elfoglalniuk számtalan németországi falut és magaslati pozíciót St. Quentin-től délnyugatra, közvetlenül a Siegfried-vonal (Hindenburg Vonal) előtt.

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



### Német:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 8 HQ-jelző
- 3 tartaléktüzérség
- 2 speciális figura

### Francia:

- 5 parancskártya
- 5 harci kártya
- 10 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 3 speciális figura
- kezdőjátékos

### Szükséges győzelmi jelzők száma: 6

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A francia játékos számára a **kör eleji végleges jutalom** szabály érvényes bármelyik falu (épület, épületrom) tereplapkára. Tegye 1 győzelmi jelzőt a francia oldalával felfele az egyik falura, jelezve ezt a szabályt. (A német játékos emiatt nem kap győzelmi jelzőt.)
- A francia játékos számára a **kör eleji ideiglenes jutalom** szabály érvényes, amennyiben elfoglalja az összes domb terepmezőt. Tegye 1 győzelmi jelzőt a francia oldalával felfele az egyik dombra, jelezve ezt a szabályt. (A német játékos nem kaphat győzelmi jelzőt a dombok birtoklásáért.)
- A francia játékosra a **sürgető idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha kijátszik egy „Felderítés” parancskártyát, és a 2 parancskártya felhúzása lehetőség helyett csak 1 parancskártyát húz fel.

### Speciális szabályok

- A játék kezdete előtt NEM KELL a **senkiföldje bombázása** szabályokat alkalmazni.



## 54. fk. - NIVELLE-I OFFENZÍVA (LA FOLIE FARM) - 1917. ÁPRILIS 4.

Az április 4-i támadás során a La Folie farmtól északra a németek nem tudták megtartani az állásaikat, és áttörték a védelmi pozíciójukat. A gyors visszavonulásuk közben számtalan tüzérségi eszközt, és egy nagyobb raktárt is hátrahagytak. A franciák a hideg, szakadó eső ellenére sikeresen elfoglalták a raktárt, amelynek tartalmát az ő katonáik is örömmel üdvözlötték.

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



### Német:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 5 HQ-jelző
- 3 tartaléktüzérség
- 3 speciális figura

### Francia:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 5 HQ-jelző
- 3 tartaléktüzérség
- 4 speciális figura
- kezdőjátékos

### Szükséges győzelmi jelzők száma: 5

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért. Ha a francia játékos egy német tüzérségi osztagot semmisít meg, az utolsó tüzér figurát és a fegyvert nem kell eltávolítani a csatatér tábláról (fektessétek el).
- A francia játékos számára a **végleges jutalom** szabály érvényes: ha elfoglalnak egy olyan terepmezőt, amelyen egy oldalára döntött német tüzérség található, kapnak 2 győzelmi jelzőt. Távolítsátok el ezután a tüzér figurát.
- A francia játékos számára a **kör eleji végleges jutalom** szabály érvényes, amennyiben elfoglalja az összes farm (épület, épületrom) terepmezőt. Tegyé el egy győzelmi jelzőt a francia oldalával felfele az egyik épületre, jelezve ezt a szabályt. (A német játékos nem kaphat győzelmi jelzőt a dombok birtoklásáért.)

### Speciális szabályok

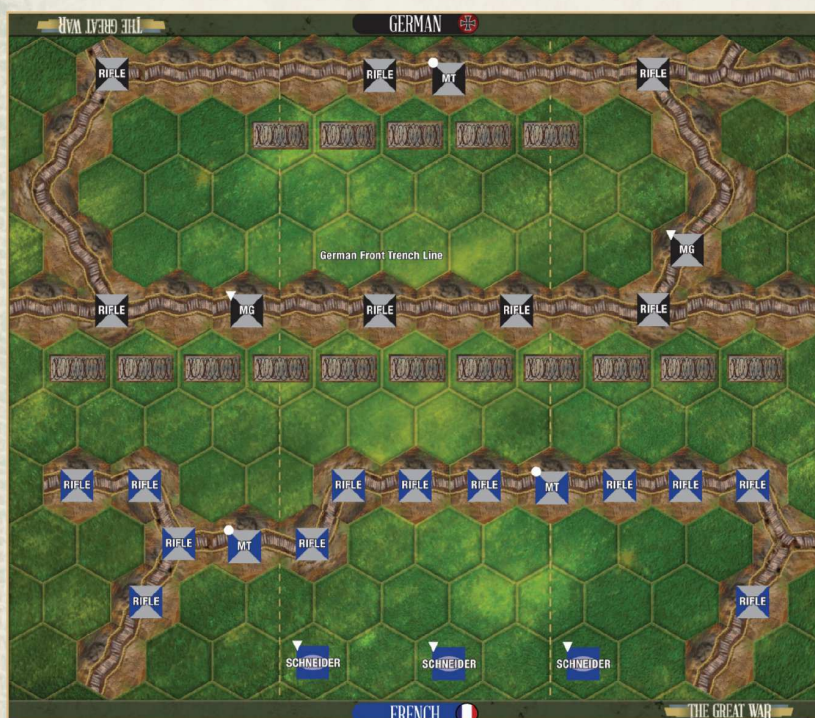
- A játék kezdete előtt NEM KELL a **senkiföldje bombázása** szabályokat alkalmazni.



## 55. fk. - NIVELLE-I OFFENZÍVA (CARONNE) - 1917. ÁPRILIS 16.

Az 1917-es nivelle-i offenzívát a francia és brit erők hajtották végre a nyugati fronton. Robert Nivelle, a közelmúltban kinevezett francia főparancsnok reménykedett benne, hogy a legelső Schneider CA tankjait eredményesen használhatja fel a támadás során. A németek azonban tudomást szereztek a készülő francia támadásról, és tudtak a páncélos egységekről is. Április 16-án a francia gyalogság több hullámban megindult a német lövészárkok felé. A támogatásért felelős tank egységek késő délután érkeztek meg.

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



### Német:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 8 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 3 speciális figura

SENKIFÖLDJE

### Francia:

- 5 parancskártya
- 4 harci kártya
- 8 HQ-jelző
- 3 tartaléktüzérség
- 3 speciális figura
- **kezdőjátékos**

### Szükséges győzelmi jelzők száma: 6

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért, kivéve a tankokat, mert azokért 2 győzelmi jelző jár (egy elhagyott tank megsemmisítéséért csak 1).
- A francia játékos számára a **kör eleji ideiglenes jutalom** szabály érvényes, amennyiben egy vagy több egysége elfoglal bármennyi német lövészárkot terepmezőt. Tegye egy győzelmi jelzőt a francia oldalával felfele a német lövészárkokra, jelezve ezt a szabályt. (A német játékos emiatt nem kap győzelmi jelzőt.)
- A francia játékosra a **sürges idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha kijátszik egy „Felderítés” parancskártyát, és a 2 parancskártya felhúzása lehetőség helyett csak 1 parancskártyát húz fel.

### Speciális szabályok

- A francia játékos alkalmazza a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.
- A valóságban a támadó francia tankok Schneider típusú harcjárművek voltak, de ha nem rendelkezel 3 Schneider tank modellel, távolítsd el bármelyik kettőt, a játék kezdete előtt, és cseréld le egy Saint-Chamond tank modellre, valamint adj egy további speciális figurát a francia hadsereghez.

A fordító megjegyzése: mivel a **The Great War: Tank** kiegészítőhöz mellékeltek 4 brit Mark IV-es tankot, használj közülük nyugodtan 3-at a Schneider M16 CA francia tankok megjelenítésére, és használd hozzá az általam készített fordítás 18. oldalán lévő Saint-Chamond tank statisztikáit azzal a kivétellel, hogy közelharcba csak 3 kockával dobhat (kettővel kevesebb géppuskája volt e korai változatnak).



## 56. fk. - NIVELLE-I OFFENZÍVA (CARONNE DÉLUTÁN) - 1917. ÁPRILIS 16.

Április 16-án a francia gyalogsági hullám elérte a német lövészárkok első vonalát. A németek a második árokszakaszba vonultak vissza, és amikor a francia tankok megérkeztek, azokat simán átengedték a lövészárkuk felett. A német katonák nem estek pánikba a francia tankok láttán: továbbra is fedezékben maradtak, nem akadályozták meg a tankok előretörését, de ismét felbukkantak, és hevesen védekeztek, amikor az előrenyomuló gyalogság odaért. A nap végére a gyalogság nem tudta folytatni az előretörését a támadó tankok nyomában.

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



### Német:

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 8 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 3 speciális figura
- kezdőjátékos

### Francia:

- 5 parancskártya
- 4 harci kártya
- 8 HQ-jelző
- 3 tartaléktüzérség
- 3 speciális figura

### Szükséges győzelmi jelzők száma: 6

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért, kivéve a tankokat, mert azokért 2 győzelmi jelző jár (egy elhagyott tank megsemmisítéséért csak 1).
- A francia játékos számára a **kör eleji ideiglenes jutalom** szabály érvényes, amennyiben egy vagy több egysége elfoglal bármennyi német lövészárkot terepmezőn. Tegye egy győzelmi jelzőt a francia oldalával felfele a német lövészárkokra, jelezve ezt a szabályt. (A német játékos emiatt nem kap győzelmi jelzőt.)
- A francia játékosra a **sürges idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha kijátszik egy „Felderítés” parancskártyát, és a 2 parancskártya felhúzása lehetőség helyett csak 1 parancskártyát húz fel.

### Speciális szabályok

- A játék kezdete előtt **NEM KELL** a **senkiföldje bombázása** szabályokat alkalmazni. A játékosok azonban közösen dönthetnek úgy, hogy az előző (55-ös) forgatókönyv szerint mégis alkalmazzák a **senkiföldje bombázása** szabályokat.
- A valóságban a támadó francia tankok Schneider típusú harcjárművek voltak, de ha nem rendelkezel 2 Schneider tank modellel, távolítsd el bármelyiket a játék kezdete előtt, és cseréld le azt egy Saint-Chamond tank modellre.

A fordító megjegyzése: mivel a **The Great War: Tank** kiegészítőhöz mellékeltek 4 brit Mark IV-es tankot, használj közülük nyugodtan 2-öt a Schneider M16 CA francia tankok megjelenítésére, és használd hozzá az általam készített fordítás 18. oldalán lévő Saint-Chamond tank statisztikáit azzal a kivétellel, hogy közelharcba csak 3 kockával dobhat (kettővel kevesebb géppuskája volt e korai változatnak).



## 57. fk. - NIVELLE-I OFFENZÍVA (BERRY-AU-BAC) - 1917. ÁPRILIS 16.

Berry-au-Bac-tól északra a francia tankoknak sikerült átkelniük az első két német lövészárkon. A harmadik árokvonal felé haladva, még a „Daredevil” nevű parancsnoki tank közvetlen találata sem akadályozta meg a többi Schneider előretörését egy keskeny völgyön keresztül, a német lövészárkok felé. Mivel a környező dombokon német egységeket észleltek, a francia tankok megálltak, hogy bevárják a francia gyalogságot. Azok azonban, mivel igen meggyengültek az előző lövészárkon való áttörés során, nem tudták a tankokat kellő gyorsasággal követni. A kora esti órákban végre megérkeztek a pihent francia gyalogos egységek, és a tankok támogatásával sikeresen áttörték a harmadik német vonalat is, így igazán nagy sikereket érve el a francia hadművelet során.

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



### Német:

- 4 parancskártya
- 2 harci kártya
- 4 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 0 speciális figura

SENKIFÖLDJE

### Francia:

- 4 parancskártya
- 2 harci kártya
- 8 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 3 speciális figura
- kezdőjátékos

### Szükséges győzelmi jelzők száma: 7

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért, kivéve a tankokat, mert azokért 2 győzelmi jelző jár (egy elhagyott tank megsemmisítéséért csak 1).
- A francia játékos számára a **kör eleji ideiglenes jutalom** szabály érvényes, amennyiben egy vagy több egysége elfoglalja a 3. német lövészárkok-vonal bármelyik terepmezőjét. Tegyél egy győzelmi jelzőt a francia oldalával felfele a 3. német lövészárkokra, jelezve ezt a szabályt. (A német játékos emiatt nem kap győzelmi jelzőt.)
- A második lövészárkok terepmezőire érvényes a **kör eleji túlérő jutalma**: amelyik fél túlérőben van ezeken a mezőkön, 1 győzelmi jelzőt kap. Tegyél 1 győzelmi jelzőt a megfelelő oldalával felfele a második német lövészárkokra, amint egy egység bevonul ide, jelezve ezt a szabályt.
- A francia játékosra a **sürgető idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha kijátszik egy „Felderítés” parancskártját, és a 2 parancskártya felhúzása lehetőség helyett csak 1 parancskártját húz fel.

### Speciális szabályok

- A francia játékos alkalmazza a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.
- A valóságban a támadó francia tankok Schneider típusú harcjárművek voltak, de ha nem rendelkezel 3 Schneider tank modellel, távolítsd el bármelyik kettőt, a játék kezdete előtt, és cseréld le egy Saint-Chamond tank modellre, valamint adj egy további speciális figurát a francia hadsereghez.

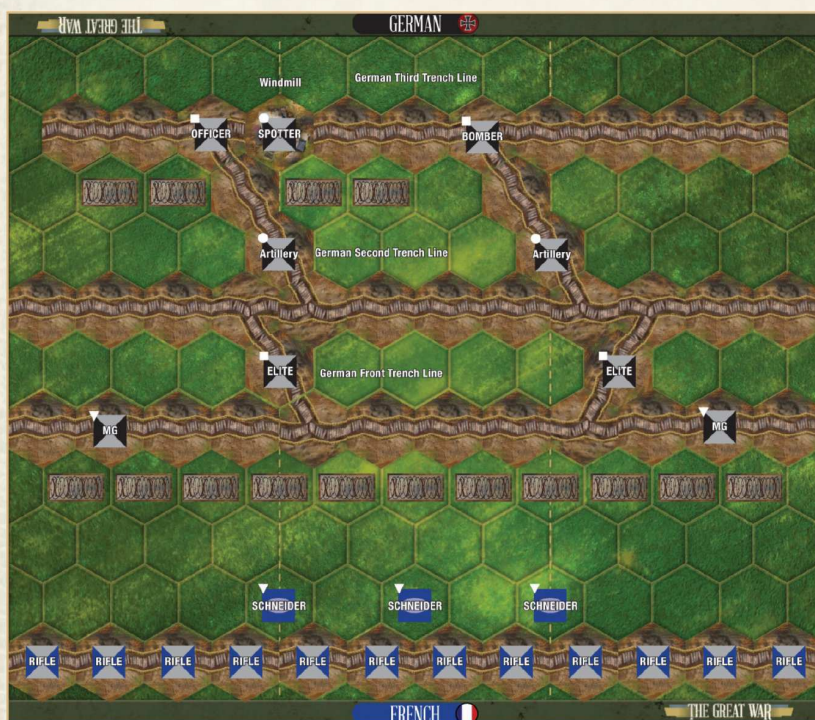
A fordító megjegyzése: mivel a **The Great War: Tank** kiegészítőhöz mellékeltek 4 brit Mark IV-es tankot, használj közülük nyugodtan 3-at a Schneider M16 CA francia tankok megjelenítésére, és használj hozzá az általam készített fordítás 18. oldalán lévő Saint-Chamond tank statisztikáit azzal a kivétellel, hogy közelharcba csak 3 kockával dobhat (kettővel kevesebb géppuskája volt e korai változatnak).



## 58. fk. - NIVELLE-I OFFENZÍVA (MOULIN-DE-LAFFAUX) - 1917. MÁJUS 5.

Amint a nivelle-i offenzíva a végéhez közeledett, a francia parancsnokok már csak a fontosabb célpontok elfoglalására összpontosítottak. Május 5-én a laffaux-i szélmalmot tüzték ki célpontul, melyet a német tüzérség megfigyelőpontként használt. A 4., 9. és 11. véteseket, akik egy éve elvesztették a hegyet, vezényelték ki a támadásra. Ezen lovas egységeket - melyek most gyalogságként működtek - tankok támogatták.

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



### Német:

- 4 parancskártya
- 2 harci kártya
- 4 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 0 speciális figura

SENKIFÖLDJE

### Francia:

- 4 parancskártya
- 2 harci kártya
- 8 HQ-jelző
- 4 tartaléktüzérség
- 4 speciális figura
- **kezdőjátékos**

### Szükséges győzelmi jelzők száma: 8

- 1 győzelmi jelző jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért, kivéve a tankokat, mert azokért 2 győzelmi jelző jár (egy elhagyott tank megsemmisítéséért csak 1).
- A francia játékos számára a **kör eleji ideiglenes jutalom** szabály érvényes: amennyiben egy vagy több egysége elfoglalja az első német lövészárk-vonal bármelyik terepmezőjét 1 győzelmi jelzőt kap. További 1 ideiglenes győzelmi jelzőt kap, ha a második német lövészárk-vonal bármelyik terepmezőjét is elfoglalja legalább egy egysége úgy, hogy az első is a kezükben van; illetve további 1 ideiglenes győzelmi jelzőt kap, ha a harmadik német lövészárk-vonal bármelyik terepmezőjét is elfoglalja legalább egy egysége úgy, hogy az első és második is a kezükben van.
- A francia játékos számára a **kör eleji végleges jutalom** szabály érvényes, amennyiben elfoglalja a szélmalom (épület) terepmezőt. Tegye egy győzelmi jelzőt a francia

oldalával felfele az épületre, jelezve ezt a szabályt. (A német játékos nem kaphat győzelmi jelzőt a szélmalom birtoklásáért.)

- A francia játékosra a **sürgető idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha kijátszik egy „Felderítés” parancskártját, és a 2 parancskártya felhúzása lehetőség helyett csak 1 parancskártját húz fel.

### Speciális szabályok

- A francia játékos alkalmazza a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.
- A valóságban a támadó francia tankok Schneider típusú harcjárművek voltak, de ha nem rendelkezel 3 Schneider tank modellel, távolítsd el bármelyik kettőt, a játék kezdete előtt, és cseréld le egy Saint-Chamond tank modellre, valamint adj egy további speciális figurát a francia hadsereghez.

A fordító megjegyzése: lásd az előző oldalon.





# KÉSZÍTŐK



## KÉSZÍTETTE ÉS FEJLESZTETTE

Richard Borg

## FEJLESZTŐK

Pat Kurivial, Roy Grider

## JÁTÉKTESZTELŐK

George Carson, Neal Ekengren, Rene Hoevenberg, Richard Lightle, Steve Malecek, Steve May, Richard May, Charles Heckman, Bill Massey, Terry Mikrut, Paul Miller, Stan Oien, Jim Riley, Louis Rotundo, Bob Santiago, Rick Thomas, Ken Sommerfield, Bob Wanio és a PSC Games munkatársai

## MŰVÉSZETI VEZETŐ ÉS GRAFIKAI DIZÁJN

Sonar Design és Artorus Games

## ILLUSZTRÁLTA

Peter Dennis

## FIGURÁK ÖNTŐMINTÁJA

James Mason a The Plastic Soldier Company-tól

## PROJEKT MENEDZSER

Dan Mersey

## GYÁRTÁSVEZETŐ

Will Townshend

## KÜLÖN KÖSZÖNET

Anita Beros, Kevin Duke, James Hamilton, Leon Locke az Adler Miniatures-től, Martin Neale és a srácok a The Neale Ügynökségnél