

Emlékeztető:

- 1) A krónika kártyákra nem lesz szükség
- 2) Egy játékos lesz a szovjet parancsnok a többiek akár 3 játékos a forradalmi játékosok csapata
- 3) A forradalmárok a tábla alján, a szovjet játékos (aki a szovjet tábornokot és az ÁVH parancsnokot játssza egy személyben) a tábla felső részén lesz.

I. SZOVJET FÁZIS – 5 lépésből áll Kövesd az 1) - 5) lépést**1 lépés) Új hírek – A „Forradalom kitörése” kártyalapnak a használata lépést**

1 lépés) 1) A szovjet tábornok kijátszhat bármennyi szalagcím kártyát azaz Forradalom kitörése lapot a kezéből, bármilyen sorrendben, **2)** a maradékot pedig megtartja **3)** A szalagcím kártyák színétől függően a szovjet tábornoknak különböző lehetőségei vannak. **3a)** A Vörös kártya a szovjet oldalnak kedvez, a Zöld a forradalmárokat segíti. **4)** A kijátszott kártyák hatását teljesen végre kell hajtani, mielőtt a következő kártyát kijátszaná! (A kártyákat az A. függelékben részleteztük.) **5)** Lásd a kártyák kijátszásának lehetőségeit

Vörös kártya esetén Válassz: A) vagy B)

A) Parancspont gyűjtése: 1) a szovjet tábornok nyíltan leteszi a szalagcím kártyát maga elé, hogy a kártya bal felső sarkában lévő PP-ot megkapja. 2) A szalagcím kártyának ilyenkor nem érvényesül a hatása. 3) A kártya addig ott marad, míg a parancspontot a 2. vagy a 3. lépésben el nem használja.

B) Szalagcím kártya kijátszása és végrehajtása: 1) a szovjet tábornok végrehajtja a kártya szövegének és ikonjainak hatását 2a) majd a kártyát a dobópaklira dobja. 2b) PP ilyenkor nem gyűjthető.

Vörös szalagcím kártyára első példa: A szovjet tábornok 3 parancspontot gyűjt és a kártya szövegének és ikonjainak hatását nem hajtja végre.

Vörös szalagcím kártyára második példa: A szovjet tábornok végrehajtja a kártya szövegének és ikonjainak hatását: „A tömeg propagandakönyveket éget”: a támogatást a támogatás sáv szovjet vége felé tolja, majd kap egy ÁVH kártyát. (Az időszakjelölő ikonnak nincs hatása.) A szalagcím kártyát eldobja, parancspontot nem gyűjt!

**Zöld kártya esetén Válassz: A) vagy B)**

A) Parancspont gyűjtése és a kártya kijátszása és végrehajtása: 1) A szalagcím kártya hatását a forradalmár játékosok végrehajtják. 2) Ezután a szovjet tábornok nyíltan leteszi a szalagcím kártyát maga elé, hogy a kártya bal felső sarkában lévő PP-ot megkapja. 3) A kártya addig ott marad, míg a parancspontot a 2. vagy a 3. lépésben el nem használja.

B) Eldobja: 1) a kártyát a dobópaklira dobja.

Zöld szalagcím kártyára példa:

A szovjet tábornok parancspontot gyűjt és kijátsza a kártyát: a szovjet tábornok 3 parancspontot gyűjt. A forradalmár játékosok végrehajtják a kártya szövegének és ikonjainak hatását: „Nemzetőrség alakul”: levesznek egy katonát Csepelről és feltesznek egy forradalmár tankot a Kossuth térre. (Az időszakjelölő ikonnak nincs hatása, más ikon nincs a kártyán.)

**2 lépés) Ikonok** Négyféle ikon van a szalagcím kártyákon: **Kövesd az 1) - 4) lépést**

1) (időszak): Ezeknek az ikonoknak nincs hatásuk, csak a játék előkészítésénél van szerepük.

2) (folyamatos): 1) A kártya hatása egész nap érvényes. 2) Tegyük a kártyát a tábla mellé emlékeztetőnek és csak a nap végén dobjuk a dobópaklira!

Folyamatos hatásra példa: Azon a napon, amelyen a „Maléter Pál átállt a felkelők oldalára” szalagcím kártyát végrehajtják, az egyik forradalmár játékos kap még egy akciót.



3) ÁVH (ÁVH): 1) A vörös szalagcím kártyákon található egy számmal 0-3-ig **2a)** ami azt mutatja, hogy az ÁVH parancsnok mennyi ÁVH kártyát vehet vissza a kijátszott ÁVH kártyák sorának aljáról **2b)** a képpel felfelé lévő ÁVH kártyakészletébe (az ÁVH kártyák leírása a ÁVH fá-
zisban szerepel).

ÁVH ikonra példa: A kijátszott ÁVH kártyák sorának legalsó kártyája visszakérül az ÁVH kártyakészletbe.



4) (megtörtént): 1) A szalagcím kártya kijátszása után **2)** helyezük a megfelelő megtörtént esemény jelölőt a tábla bal szélén lévő hamutálba emlékeztetőként **FONTOS:** Ezek az események megváltoztathatják más szalagcím kártyák hatását **vagy** jutalmát.

Megtörtént eseményre példa: Egyes kártyák hatását módosítja, ha bizonyos események már kijátszottak.

1) Szalagcím: „Zsukov elrendeli a szovjet csapatok bevonulását”	2) Megtörtént esemény ikon miatt, hamutárába kerül	3) A „Szovjet tankok sorakoztak fel az Országháznál” szalagcím kártya hatása kiegészül: még egy szovjet tank felkerül a táblára.
---	--	--

2 lépés) Események befolyásolása (Eseménykártyák táblára helyezése) Alkalmazd A)-t majd B)-t

A lépés) - Szerzett parancspontok (PP) felhasználása Esemény kártyákra

1) A szovjet tábornok az **1 lépés) ÚJ HÍREK – nél** szerzett parancspontjainak (PP) felhasználásával tud az esemény készletből eseményt felhelyezni a táblára. **2)** A jelentős esemény (1, 2, 3) kártyák bal felső sarkában lévő szám jelzi, hogy alapból mennyi parancspont (PP) kell az adott esemény kijátszásához. **3a)** Ha szám helyett az „X” ikon szerepel, akkor a kártya mellékesemény kártya; **3b)** ami alapból annyi PP-ba kerül, amennyi mellékesemény kártya az adott pillanatban a táblán van. Tehát az elsőért 0 PP a másodikéhoz 1 PP, stb. **4a)** Az 1-2. helyen lévő esemény kártyákért nem kell további PP-ot felhasználni **4b)** Ha a 3-4. helyről veszi el akkor **+1 PP**-ot kell felhasználni **4c)** Ha az 5-6. helyről akkor az további **+2 PP**-ot jelent. **Ha alkalmaztad A lépés)-t következzen B) lépés)!!**

0 (+0), 1 (+1) és 2 (+2).

Események befolyásolására példa:
a szovjet tábornok $2+4+2=8$ PP-ot gyűjtött a szalagcím kártyákról (az 1. Új hírek lépésben), majd 3 eseményt helyez fel a táblára az esemény készletből $2+4+1=7$ PP-ért. A mellékeseményhez alapból 0 PP kell, mivel a táblán nincs mellékesemény.

Esemény	Alapból PP	+0 helyről PP	Összesen PP
2 ESEMÉNY: A Párt hamis híreket terjeszt vadlőken BÁRHOL	2	0	2
4 ESEMÉNY: Törzserők ostromolják A MAGYAR RÁDIÓT	4	0	4
X ESEMÉNY: Hamis tankelhárító aknák A CORVIN KÖZBEN	0	1	1

B lépés) A kiválasztott Esemény kártya felhelyezése: **Kövesd az 1) és 2) lépést**

1 lépés) **Válassz: a) - b) - c)**

- a)** A szovjet tábornok nem választhat olyan mellékesemény kártyát, melynek helyszínén már van egy másik esemény
- b)** A szovjet tábornok a jelentős esemény kártyát viszont a foglalt helyszínekre is felteheti **1)** ilyenkor az ott lévő esemény kártyát a dobópaklira dobja **2)** a kártyán lévő hatások nem érvényesülnek **3)** és annak a helyére kerül az új kártya.
- c)** Azok az események, **1)** amelyeken a **bárhol (bárhova)** szerepel az esemény helyszíneként, valamelyik szabadon választott, üres helyszínre kell kerüljenek. **2)** Ha nincs üres helyszín a táblán, akkor ilyen esemény nem választható



Fontos: Ebben a játékmódban nincsenek krízis események, ezért a vörös színű „esemény” feliratnak az esemény kártyákon nincs külön szerepe

2 lépés) Miután a szovjet tábornok feltette az esemény kártyát a táblára, **1)** végre kell hajtania az esemény hatását (ha van). (A kártyákat a B. függelékben részleteztük.) **2)** A szovjet tábornoknak teljesen végre kell hajtania egy esemény kártya hatását, mielőtt a következőt kiválasztja.

3 lépés) Hadsereg mozgósítása – Megmaradt PP felhasználásával... **Válassz: a) - b)**

a) 1 PP: **1)** egy szovjet tank áthelyezése egy szomszédos helyszínre: **2)** a képre tűzött gombostűből kiindulva a piros fonal mentén a következő képre. (A szomszédos helyszínekről bővebben a forradalmár fázisban írtunk.) **3)** Minden szovjet tankot csak egyszer lehet így mozgatni. **4)** Barikáddal azonos helyszínen álló szovjet tankokat nem lehet mozgatni! (A barikádokról bővebben a forradalmár fázisban írtunk.)



b) 3 PP: **1)** egy új szovjet tank felhelyezése a táblára, az erősítési helyszínek egyikére (Csepel, Széna tér, MDP-székház). **2a)** A táblán maximum 8 szovjet tank lehet egyszerre, **2b)** akkor sem kerülhet el több, ha egy kártya hatására újabb szovjet tankot kell felhelyezni. **3)** Arra nincs korlát, hogy egy helyszínen mennyi szovjet tank tartózkodhat egyszerre.

TIPP: A szovjet tankok automatikusan lőnek, mielőtt a forradalmár játékos a szovjet tankkal azonos helyszínen akciózna. (Bővebben a forradalmár fázisban írtunk erről.)

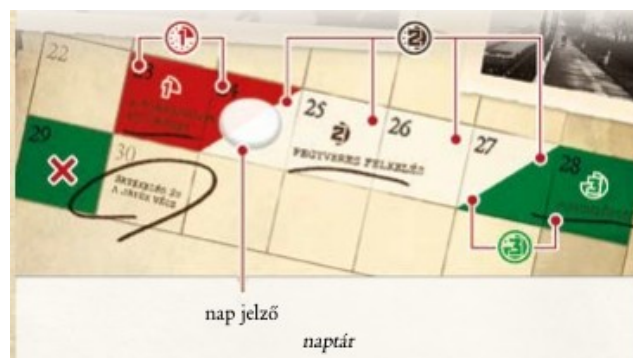
4 lépés) Nemzetközi támogatás **Kövesd az 1) és 2) lépést**

1 lépés) **1)** A szovjet tábornok a dobópaklira dobja az összes előtte lévő szalagcím kártyát, **2a)** majd felhúz annyit, hogy elérje a kézlimitet. **2b)** A kézlimit annyi, amennyit a támogatás jelző mutat a támogatás sávon. **3)** az ÁVH kártyák nem számítanak bele a kézlimitbe.



2 lépés) A naptáron a nap jelző mutatja a nevét és a színét a szalagcím kártyapaklinak, ahonnan a szovjet tábornoknak a kártyákat kell húznia

- 23-án, az 1. napon az első pakliból .
- 24-én, a 2. napon bármilyen kombinációban húzhat az első  és a második  pakliból.
- 25-26-án, a 3. és a 4. napon a második  pakliból.
- 27-én, az 5. napon bármilyen kombinációban húzhat a második  és a harmadik  pakliból.
- 28-án, a 6. napon a harmadik  pakliból.
- 29-én, a 7. napon már nem húz fel kártyát.



FONTOS: Ha a harmadik  pakliból a 6. napon elfogynak a kártyák, akkor a szovjet tábornok húzhat helyette a második  pakliból. Ha a második  pakliból is elfogynak a kártyák, akkor húzhat az első  pakliból.

5 lépés) Esemény készlet feltöltése

1) A szovjet tábornok pontosan 2 Esemény kártyát megtart és az első kettő,  (+0) helyekre teszi, 2) a többit pedig a dobópaklira dobja. 3) Ezután a harmadik  (+1) helytől kezdődően feltölti az esemény készletet az Esemény kártya-pakliból. 4a) Ha csak egy esemény kártya maradt az esemény készletben, akkor a szovjet tábornoknak azt meg kell tartania és úgy feltölteni a készletet. 4b) Ha nincs elég kártya, hogy az esemény készletet teljesen feltöltsse, akkor addig tölti fel, amíg lehetséges 5) A dobópaklit nem keveri újra 6) az eldobott Esemény kártyák nem kerülnek újra a játékba. **TIPP:** A 7. utolsó napon az Esemény készletet már nem kell feltölteni.



II. FORRADALMÁR FÁZIS: A forradalmár játékosok mozognak a városban, megoldják az eseményeket, embereket toboroznak és harcolnak a szovjet hadsereg és az ÁVH ellen.

1. Forradalmár játékosok köre (4x)

1) Játékosok száma és a sorrend meghatározása: 1) A forradalmár fázis elején a forradalmár játékosok szabadon dönthetnek, hogy milyen sorrendben jöjjenek egymás után. 2) A játékosszám és a körsorrend határozza meg, hogy az egyes játékosoknak mennyi akciójuk van: 1 játékos: 4 akciója van; 2 játékos: előbb az egyikük hajt végre 2 akciót, majd a másik játékos szintén 2 akciót; 3 játékos: előbb az egyikük hajt végre 2 akciót, majd a többiek 1-1 akciót.

FONTOS: Minden játékosnak el kell használnia az összes akcióját **vagy** passzolnia kell, mielőtt a következő játékos jönne. **TIPP:** Játékoszámtól függetlenül összesen 4 akció van. Az akció jelölőkkel követni tudjuk, hogy mennyi akciót használtunk már fel.



A forradalmár kártyáiról és segítőiről **Alkalmazd az a) – b) – c) lépéseket**

a) A forradalmár kártyákról: 1) A játékosok 5 forradalmár lappal kezdenek (a lapokat nem mutathatják meg egymásnak, de szabadon beszélhetnek róluk) 2) Maximum 10 lap lehet egy játékos kezében, **HA** 10 lap van valakinek a kezében az NEM KAPHAT új lapot! 3) A kijátszott forradalmár kártyákat külön dobó pakliba kell tenni 4) Ha a húzópakli elfogy, akkor a dobópaklit meg kell keverni és az lesz az új húzópakli 5) A játékosok bármikor átnézhetik a dobó paklit. (kijátszott lapokat)



b) Felkelőkről (kis zöld téglalap): Vannak felkelők akik nem igényelnek akciót. Ezeket bármikor fel tudja használni a játékos a körében: mozgása előtt **vagy** utána, **vagy** a két lépése között, akció előtt **vagy** után



c) A forradalmár tankról: 1) Mikor fel kell helyezni egy forradalmár tankot, akkor húzz véletlenszerűen egyet belőlük 2) A táblára került tankok aktív felkelőknek számítanak. **FONTOS:** Ha a szabályban **vagy** a kártyán „aktív felkelő” szerepel, akkor az ugyanúgy érvényes a forradalmár tankokra is. (A felkelők aktiválása az akciók között szerepel)

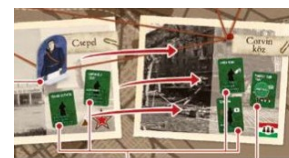


1.1) **Mozgás** **Alkalmazd az a) – b) lépéseket**

a) Mozgás szabálya: 1) A játékosok az akciójuk előtt mozoghatnak 2) A játékos az egyes akciók végrehajtása előtt mozoghat a táblán, **DE** az utolsó akció után már nem mozoghat 3) Egy lépéssel egy szomszédos területre mehet át *szomszédos terület a Blaha Lujza tér és a Corvin köz **TIPP:** Egy ingyen lépés / nap / játékos használd a lépés jelölőt 4) Több lépéstért 1 – 1 forradalmár kártyát el kell dobni



TIPP: A lépés jelölővel a játékosok követni tudják, hogy elhasználták-e már az ingyenes lépésüket a körükben Mindegyik játékosnak egy lépés jelölője van.



b) Aktív felkelők mozgatása: 1) egy játékos max. 2 felkelőt és forradalmár tankot (aktív felkelőnek számítanak) vihet magával 2) max. 4 aktív felkelő és forradalmár tank lehet egy helyszínen

1.2) **Akciók** **Válassz az 1 és 7 lehetséges akció között**

FONTOS: Az (opcionális) mozgás után a játékos végrehajtja az akcióját.

FONTOS: A 7 lehetséges akcióból bármelyiket választhatja, akár azt is amit már valaki egyszer végrehajtott:

1 Egy felkelő aktiválása, hogy a forradalmár játékosoknak segíthessen

1) Csak az azonos helyszínen lévő passzív felkelőből lehet aktív felkelő 2) Ha alatta van passzív felkelő azt fordítsuk felfele, és tegyük rá a passzív felkelő jelölőt 3) Ha nincs alatta passzív felkelő, akkor a jelölő visszakerül a készletbe **FONTOS:** Ha a helyszínen 4 aktív felkelő van akkor nincs új aktiválás

2 Egy esemény megoldása a jutalomért Alkalmazd A) – B – C lépéseket

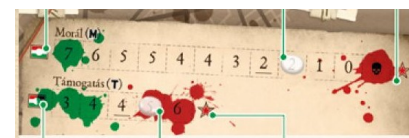
A) 1) Az esemény kártyákon feltüntetett szükséges erőforrásokat kell összegyűjteni és elvinni az esemény helyszínére az esemény megoldásához. (A-kártyákat a B. függelékben részleteztük.) **2.1)** A megoldáshoz szükséges ikonok összegyűjthetők az esemény helyszínén tartózkodó aktív felkelőktől (zöld téglalap), továbbá a forradalmár játékos beadhat a kezéből Forradalmár kártyákat, a kártyák bal felső sarkában lévő ikonokat használva **FONTOS:** A többi játékos nem segítheti ki játékost **2.2)** Ha a Forradalmár kártyán „2 egyforma ikon” van akkor ott mindkettő használható **3)** A „Segély” kártya 3 ikonjából csak egy használható fel! **5)** A felkelő kártyák (kis zöld kártya) ikonjai is beleszámítanak, **DE** ezeket a kártyákat nem kell eldobni **6)** A Forradalmár kártyák kikerülnek a dobópakliba **7)** Az esemény megoldásakor érvényesül az esemény hatása is, ami a kártyán a jutalom részen  olvasható.



FONTOS:   ikon = 1) annyi információ ikont kell beadni amennyi esemény lap van a táblán, ezt a lapot is beleszámítva **2)** Egy eseményt egy akción belül kell megoldani **3)** A megoldott eseményt levesszük a tábláról és eldobjuk.

B) Az esemény kártyák hatásai és ikonjai: VÁLASSZ a) - e) lépésből

- a)   vagy   a morál sávon a morál jelzőt eggyel a  vagy  ikonnal jelzett széle felé léptetjük.
- b) **2xM** Kétszer léptetjük a morál jelzőt
- c)   vagy   a támogatás sávon a támogatás jelzőt eggyel a  vagy  ikonnal jelzett széle felé toljuk.
- d) **Átتهتسز/vegyél le ellenséges egységeket:** a kártya szövegétől függően katonákat **vagy** mesterlővé-szeket **vagy** szovjet tankokat.



TIPP: Az egységek levételénél nincs plusz jutalom, mint pl. az egységek megtámadásánál!

- e)  bárhonnan: vegyünk le egy szovjet tankot bármelyik helyszínről!

C) A jobb alsó sarkában 1 **vagy** több ikon van, ami esemény hatására vonatkozik. Válassz a) – b) - c) lépésből

- a) , ,  (időszak) vagy  (mellékesemény): Ezeknek az ikonoknak nincs hatásuk, csak a játék előkészítésénél és a Krónika fázisban van szerepük

- b)  (folyamatos): **1)** Az esemény megoldásának jutalma egész nap érvényesül. **2)** Az esemény kártyát a megoldása után a tábla mellé helyezzük emlékeztetőnek és csak a nap végén dobjuk el.

Folyamatos hatásra példa: A jutalom részeként az „Orvos” kártya az egész nap során erősebb lesz.



- c)  (megtörtént): **1)** Az esemény megoldása után **2)** helyezzük a megfelelő megtörtént esemény jelölőt a tábla bal szélén lévő hamutálba emlékeztetőként. **FONTOS:** Ezek az események megváltoztathatják más esemény kártyák hatását **vagy** jutalmát.

Megtörtént eseményre példa: Egyes kártyák hatását módosítja, ha bizonyos események már megtörténtek.

 1) Esemény: „A Kilián laktanyában ellátják a sérülteket”	2) Megtörtént esemény ikon miatt, hamutárába kerül 	3) A „Mentők keresztűzben” esemény erősebb lesz, mert „A Kilián laktanyában ellátják a sérülteket” esemény már megtörtént. 
--	--	---

3 Katonák megtámadása

1) A játékos a saját helyszínéről levehet annyi katonát amennyi 1-5  (lőszer) össze tudott gyűjteni.

FONTOS: Ha 3 lőszerrel megtámadsz 3 katonát, jutalmad húzhatsz egy Forradalmár kártyát

FONTOS: A mesterlövészt **CSAK** a „Rajtaütés” kártyával lehet levenni



4 Egy szovjet tank megsemmisítése

Használd 1) DE előtte alkalmazd az A) - B) - C) pontokra

1) A játékos azonos helyszínen 3 Molotov koktélt beadásával levehet 1 tankot

FONTOS: Egy tank megsemmisítésének jutalma a morál jelzőt toljuk 2x a magyar zászló felé



A) Ha a szovjet tankok védik a területet:

FONTOS: mielőtt megtámadnánk az azonos helyszínen lévő szovjet tankot ő támad!

1) Dobj annyi dobókockával amennyi tank van az adott helyszínen 2) Ha az eredmény 1, 2 vagy 3 akkor 1 sebesülés történik (**dobókockánként**) 3) Ha a találat egy olyan felkelőt ér, akinél az akció végrehajtásához szükséges erőforrás van, az erőforrás akkor sem veszik el, és az akció sikeresen végrehajtható.



B) Ahol barikád van elhelyezve:

1) Ott a szovjet tankok és az ÁVH egységek nem mozoghatnak 2) Barikád lapkát „Barikádépítés” kártya kijátszásával lehetséges letenni az adott játékos helyszínére

FONTOS: Egyetlen barikád meggátolja az összes szovjet tankot a lövésben



C) Lehetséges sebesülések (találatok): **FONTOS:** A találatokat a helyszínen lévő forradalmár játékosok, felkelők és a barikád között kell szétosztani a forradalmár játékosok döntése alapján.

a) Ha több forradalmár játékos van a helyszínen, akkor döntsük el, hogy ki kapja a sérülést

b) Aktív felkelő (akár akivel nem akarunk támadni) kap sebesült és ilyenkor lekerül a tábláról

c) Ha Forradalmár tankot **vagy** a barikádot lövik, akkor ezek véglegesen kikerül a játékból



FONTOS: Ha olyan aktív felkelőt ér a sebesülés akit használni akartunk ő is lekerül a tábláról, **de** az akcióját végrehajthatja

FONTOS: Ha az egyik a forradalmár játékos megkapja a 4. sérülés jelölőt (**vagy** az 5.-et az egyszemélyes játékban), akkor a játék azonnal véget ér.

Tipp: Több kártya és felkelő is tudja a sérüléseket gyógyítani, ilyenkor az egyik sérülés jelölőt levesszük a forradalmár játékosról. Bizonyos esetekben a felkelők is visszakerülhetnek a táblára.

Tipp: Bánjunk óvatosan a forradalmár játékosok sérüléseivel, mert nemcsak az ellenséges egységek lőnek rájuk, hanem a kártyák között is van olyan, aminek hatására megsérülhetnek!

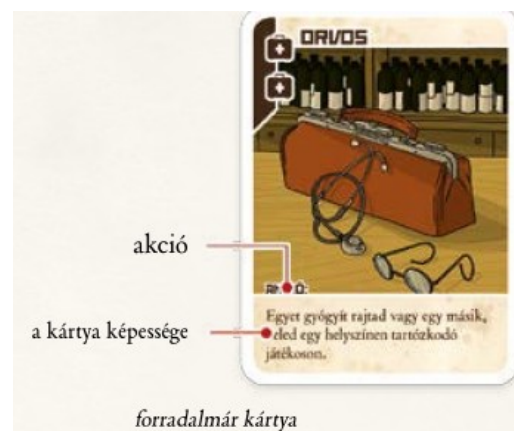
5 Egy forradalmár kártya VAGY egy felkelő képességének használata

Alkalmazd A) - B) pontokat

A) Forradalmár kártya: 1) Ha a kártya képességét használtuk a kártyát el kell dobni 2) Ha a lap alján van „Akció” az egy akciópontba fog kerülni 3) Ha a lap alján nem szerepel „Akció” az bármikor kijátszható (a játékos mozgása előtt, után, két lépés között, akció előtt vagy után)

B) Felkelő / Forradalmár tankok képességei (kis zöld téglalap)

1) A felkelőknek aktívnak kell lenni és a játékosnak egy helyszínen kell tartózkodnia (képességek C függelékben részleteznek) 2) A felkelő képessége háromféle lehet 2.a) „Akció” feliratú: a képesség használata egy akcióba kerül 2.b) „Körönként 1x” minden játékos használhatja a képességet a körben egyszer anélkül, hogy egy akciót elhasználna 2.c) „felirat nélkül” a képesség hatása mindig érvényesül



6 Kártyák átadása vagy átvétele – Akár több lap átadása, elkérése azonos helyszínen!

1) A játékos egy akcióér a vele egy helyszínen tartózkodó játékosnak bármennyi lapot adhat **vagy** bármennyi lapot el kérhet

7 Egy Forradalmár kártya húzása

1) Húzhatsz egy Forradalmár kártyát a húzópakliból **FONTOS:** Ha már 10 lap van a kezében, akkor ez az akció nem választható



2. Kör végén: Új Forradalmár kártyák felhúzása:

Alkalmazd 1 – 3 lépést és figyelj a **FONTOS** részre is

1) Miután a forradalmár játékosok befejezték az akciókat 2) Felhúznak összesen annyi Forradalmár kártyát, amennyit a morál jelző mutat a morál sávon 3) A kártyák megnézése nélkül egyenlően kell elosztani egymás közt. **TIPP:** Ha az egyenlő elosztás nem lehetséges, akkor pár játékos eggyel több kártyát kap, mint a többiek.

FONTOS RÉSZ: 1) Maximum 10 lap lehet egy játékos kezében 2) Ha megtelt akkor a másik játékos kapja meg 3) Ha így sem oldható meg akkor vissza a húzópakliba

III. ÁVH FÁZIS - - Csak a Katonák és mesterlövészek ÁVH egységek. Válassz: 1) – 2) KÖZÖTT

FONTOS: a) A játék során maximum 14 katona és 5 mesterlövész lehet fent egyszerre a táblán. b) Akkor sem kerülhet fel több, ha egy kártya hatására újabb egységet kell felhelyezni. **TIPP:** Arra nincs korlát, hogy egy helyszínen mennyi egység tartózkodhat egyszerre.



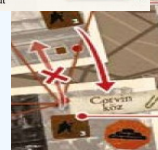
FONTOS: Az ÁVH kártyák az asztalon képpel felfele vannak, ez az ÁVH kártyakészlet.

1) ÁVH Kártyák kijátszása - Válassz 1) – 4) között DE alkalmazd a FONTOS részt

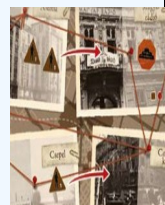
FONTOS: 1) Bármennyi kártya kijátszható bármilyen sorrendben. 2) A kijátszott kártyák a kijátszás sorrendjében a kijátszott ÁVH kártyák sorába kerülnek. 3) A sorban a kártyák nem fedik egymást teljesen, hogy a játékosok láthassák, hogy milyen sorrendben voltak kijátszva.



1) Mesterlövész mozgatása: 1) 1 mesterlövész átmegy egy szomszédos helyre 2) a képre tűzött gombostűből kiindulva a piros fonal mentén a következő képre. **Példa 1:** Egy mesterlövész a Magyar Rádiótól a Corvin közbe megy, ahol van egy barikád. **Példa 2:** A Corvin közből a barikád miatt a mesterlövész nem tud elmenni.



2) Katona mozgása a) az egyik katona max. hármat lép b) az egyik katona max. kettőt lép és egy másik katona egyet lép c) max. három katona lép 1-1. **FONTOS:** Ha egy helyszínen barikád van (🚧), akkor a mesterlövészek és a katonák odamehetnek, de onnan nem jöhetnek el! **Példa:** Egy katona átmegy az Astoriától a Magyar Rádióhoz. A Magyar Rádiónál a barikád van, ezért onnan a katona nem tud elmenni. Egy másik katona átmegy Csepelről a Corvin közbe. A harmadik katona nem mozog, mivel nem kötelező az összes mozgást végrehajtani a kártyáról.



3) Katona felhelyezése: 1) Maximum 2 katona felhelyezése az erősítési pontokra (★): Csepel, Széna tér, MDP-székház. **FONTOS:** Max. 14 katona lehet egyszerre a táblán

4) Támadás! Ahasználd 1) ÉS 2) lépést is: **FONTOS:** Az ÁVH parancsnok kiválaszt egy helyszínt, ahol az ÁVH egységek (katonák és mesterlövészek) támadnak. Ha ugyanazon a napon játssza ki a 2 „Támadás!” kártyát, akkor nem támadhat ugyanazon a helyszínen másodszor. Számoljuk ki a katonák és mesterlövészek összerejét. A mesterlövészek ereje 3, a katonáké 1.

1) Lövés: (Figyelem itt 2 találat is szerezhető) (Használd 2) Erődemonstráció-t is!)

1) Dobjunk 2 kockával. a) Ha a kisebbik dobott érték kisebb vagy egyenlő az ÁVH egységek összerejénél, akkor egy találatot ki kell osztani (a Forradalmár fázisban leírtak szerint). b) Ha a dobott értékek összege is kisebb vagy egyenlő az ÁVH egységek összerejénél, akkor még egy találatot ki kell osztani.

2) Erődemonstráció:

Ha ezen a helyszínen az ÁVH egységek (katona, mesterlövész) összereje 9 vagy több és nincs barikád (🚧), toljuk a morál jelzőt (★) a felé.

2) ÁVH kártyák visszavétele

1) Az összes előző körökben kijátszott kártyát viaszteszed a kijátszott ÁVH kártyák sorából az ÁVH kártyakészletbe.

TIPP: Bizonyos szalagcím kártyák kijátszásakor is kerülhet vissza kijátszott ÁVH kártya a kártyakészletbe.

IV. A nap vége

Az ÁVH fázis után véget ér a nap. A naptáron a nap  jelzõt vigyük a következõ napra.

V. A JÁTÉK VÉGE

• Október 29-én, a 7. nap végén véget ér a játék. Azaz **amikor átkerül a nap jelölő** október 30-ra.

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

1) Egyes esemény kártyáknak lehet büntető hatása is 2) Ezt a büntetés leírásánál  találjuk. (Egyes kártyákat a B. függelékben részleteztünk.) 3) Ha egy ilyen esemény kártya megoldatlanul a táblán marad a játék végén, akkor a büntetést végre kell hajtani 4) Utána következik az értékelés.



VII. ÉRTÉKELÉS (a játék vége): **Válassz a) - b) között**

Október 30-án a harcoló felek leülnek tárgyalásokat folytatni.

a) Ha 4 vagy kevesebb esemény kártya maradt a táblán, a válságot sikerült megfékezni, a magyaroknak tüzszünetet ígér a szovjet vezetés és győznek a forradalmárok.

b) Ha több, mint 4 esemény kártya maradt a táblán, akkor a forradalom elbukott és a szovjet oldalt irányító játékos győz.

VIII. AZONNALI VERESÉG VAGY GYŐZELEM **Figyelj az a) - b) -re**

a) A játék azonnal véget ér és vesztenek a forradalmárok, ha

1) Bármikor a játék során egy játékos megkapja a negyedik sérülés jelölőt 2-3 forradalmárjátékos esetén, **vagy** az ötödik sérülés jelölőt egy forradalmár játékos esetén, 2) bármikor a játék során a morál 0 alá süllyed, azaz a morál jelző eléri az utolsó,  helyet a morál sávon.

b) A játék azonnal véget ér és nyernek a forradalmárok, ha 1) a forradalmár fázisban nincs a táblán sem szovjet tank, sem katona.

A nehézségi szint beállítása

A játék nehézségi szintjén lehet változtatni az egyik **vagy** a másik oldal javára. **TIPP:** Ezt akkor javasoljuk, ha valamelyik félnek több tapasztalata van, mint a másiknak.

A forradalmároknak kedvezve (1. - 4.)

A következő változtatások bármelyikét **vagy** akár mindet lehet alkalmazni a játék előkészítése után:

1. A morál jelzõt egyszer vagy kétszer a  felé tolni.
2. Levenni egy mesterlövészt a Magyar Rádió elől.
3. Felemelni a játék végét kiváltó sérülések számát eggyel.
4. Aktiválni egy felkelőt az egyik helyszínen, ahol forradalmár játékos van.

A szovjet oldalnak kedvezve (1. - 3.)

A következő változtatások bármelyikét **vagy** akár mindet lehet alkalmazni a játék előkészítése után:

1. A morál jelzõt a  felé tolni.
2. Felhelyezni egy katonát Csepelre és/vagy a Sztálin térre.
3. A támogatás jelzõt a  felé tolni. Ez meglehetősen drasztikus változtatás.