

/Fordító megjegyzése: A fordítás alapvetően a 2004-es és a 2010-es angol szabályok alapján készült. Több helyen rövidítéseket használtam. Ezeket és a 2.4 fejezetben található rövidítéseket a fordítás végére tettem. Szintén a fordítás végén kapott helyet egy átnézeti kép a játéktábláról, a fő táblarészek magyarul jelölve, valamint a játékban használt jelölők, és a játékos segédlet fordítása is, amire a szabály sok helyen hivatkozik. A szabály végi szerzői megjegyzések, a részletes példajáték, valamint az egységek kezdő felhelyezése nem része a fordításnak. Megjegyzéseket a balijan2@gmail.com-ra várok. Köszönet az alapos lektorálásért Szadipapának!)/



1.0 BEVEZETÉS

1914 június 28-án Ferenc Ferdinánd főherceget, Ausztria és Magyarország Habsburg trónörökösét az akkoriban osztrák ellenőrzés alatt álló Bosznia-Hercegovina fővárosában, Szarajevóban meggyilkolták szerb nacionalisták. Ferenc Ferdinánd meggyilkolása ürügyet szolgáltatott az osztrák hadsereg vezérkari főnökének, Conrad von Hotzendorffnak, hogy leszámoljon a feltörekvő szerbekkel és július 23-án Ausztria ultimátumot nyújtott be Szerbiának 48 órás határidővel. A szerbek segítségül hívták hagyományos pártfogójukat, Oroszországot. Amikor Oroszország mozgósítani kezdett, augusztus 1-én Németország, Ausztria szövetségese hadat üzent Oroszországnak. Mivel nem egyedül Oroszország ellen terveztek háborúzni, Németország hamarosan deklarálta a háborút Oroszország szövetségeseivel, Franciaországgal szemben is, és követelte, hogy a semleges belga kormány tegye lehetővé a német csapatok Belgiumon való áthaladását annak érdekében, hogy végrehajthassák a hírhedt Schieffen tervet. Ezt a követelést elutasították, és a belgiumi invázió hatására Nagy-Britannia is belépett a háborúba Németország ellen augusztus 4-én. Alig több, mint egy hónap alatt a szarajevói gyilkosság elvezetett az első világháborúhoz.

Több, mint 4 évvel később, 1918 november 11-én a háború véget ért. A három nagy dinasztia, a Habsburg, a Romanov és a Hohenzollern, amelyek elkezdték a háborút, megbuktak. Lenin polgárháborút vívott Oroszország uralmáért, míg az Osztrák-Magyar Monarchia etnikai alapon részeire bomlott. A győztesek, Franciaország és Nagy-Britannia alig voltak jobb állapotban, mint a legyőzöttek. Az Egyesült Államok, amely 1917 áprilisában lépett be a háborúba, kiábrándult volt a békét követően és elszigetelődésbe húzódott vissza. A második világháború az első háború eredménye volt. A *Paths of Glory: The First World War* egy olyan játék, amely lehetővé teszi, hogy két játékos szórakoztató és történelmileg pontos módon szimulálja A Nagy háborút. A **Központi hatalmak** játékosai (**Central Powers, továbbiakban CP**) megpróbálja a központi helyet és a német hadsereg minőségét felhasználni arra, hogy legyőzze a létszámbeli fölényben lévő ellenfelét. A Szövetségesek játékosai (**Allied, továbbiakban AL**) pedig megpróbálja számbeli fölényét érvényesíteni, remélve, hogy elkerüli az oroszországi forradalmat, legalábbis addig, amíg az Egyesült Államok erői megérkeznek.

Ez a szabály 17 számozott fejezetre oszlik (1.0-tól 17.0) és egyes fejezetek további alfejezetekre tagolódnak (pl. 2.1 és 2.2). A szabály számos helyén hivatkozások találhatók fejezetekre és alfejezetekre, amelyek az éppen olvasott szöveghez kapcsolódnak.

2.0 A JÁTÉK RÉSZEI

A Paths of Glory az alábbi részekből áll:

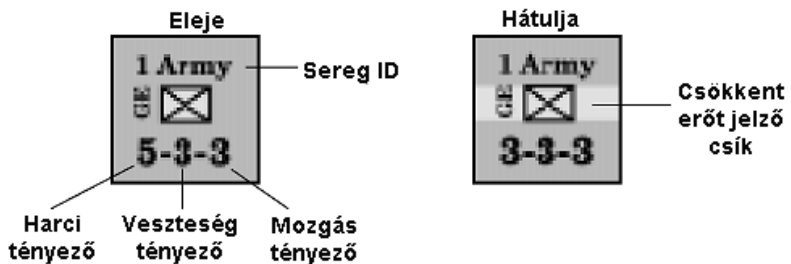
- Egy 22"x34" méretű térkép
- 176 db 5/8" méretű stancolt jelző (**Fordító megjegyzése:** valójában 179 ilyen méretű jelző van.)
- 140 db 1/2" méretű stancolt jelző (**Fordító megjegyzése:** valójában 147 ilyen méretű jelző van.)
- Két játékos segédlet
- 1 szabálykönyv
- 110 **stratégiai kártya (Strategy Card, továbbiakban SC)**
- 1 hatoldalú dobókocka

2.1 Térkép

A térképen vannak négyzet, 8 ágú csillag és kör alakú mezők, amelyek vonalakkal kapcsolódnak egymáshoz. Ha két mező össze van kötve, akkor azokat egymással szomszédosnak tekintjük. Jelölve van minden mezőn, hogy kezdetben melyik oldalhoz tartozik, milyen a tereptípusa, esetleg kikötő vagy erőd-e, illetve hogy ér-e győzelmi pontot. A négy lehetséges AL MEF inváziós partszakasz is jelölve van. Néhány mező szaggatott vonallal kapcsolódik egymáshoz, ez megszorítást jelent a vonal használatakor, hogy pontosan melyet, az oda van írva a térképre. Végül a Sinai mezőnél jelezve van, hogy büntetés jár bármelyik félnek a harc során, aki kizárólag erről a mezőről támad. Ezen kívül számos táblázat és adatsáv is található a térképen, amelyek különböző játékfunkciók követésére szolgálnak.

2.2 Játékelemek

HADSEREG-MÉRETŰ EGYSÉGEK



HADTEST-MÉRETŰ EGYSÉGEK



veszteség és mozgás tényezőjük nem változik.

2.2.2 Játék jelzők

A játékban 13 féle jelző található (ld. szabály végén)

2.3 SC-k: mindkét játékosnak egy-egy 55 kártyából álló saját paklija van, 3 típusal: mozgósítási, korlátozott háborús (**Limited War, továbbiakban LW**) és totális háborús (**Total War, továbbiakban TW**) kártyák. Mindkét félnek 14 mozgósítási, 20 LW és 21 TW kártyája van.

2.4 Egység rövidítések (pl. AH = Ausztia-Magyarország, ld. fordítás végi rövidítések)

2.5 Kérdések

Ha bármely alkatrész sérült, vagy hibás, vedd fel velünk a kapcsolatot: GMT Games, P.O. Box 1308, Hanford CA 93232-1308

2.2.1 Harci egységek:

Kétféle harci egység van: hadtestek és hadseregek. Az erődök nem számítanak egységnek! A hadtestek 20000 és 50000 ember közötti haderőt jelképeznek és a kisebb (1/2 colos) jelzővel vannak jelölve. A seregek nagyobb csapatokat jelentenek (300000+ fő) nehéztüzérséggel és légierővel stb. megtámogatva, és a nagyobb (5/8 colos) jelzővel vannak jelölve. Minden sereg és hadtest jelző kétoldalas. A két oldalt erősségszinteknek nevezzük. Az egységek első oldala a teljes erejű egységet jelképezi, a hátoldala a csökkent erejű egységet. **(Fordító megjegyzése:** Minden egység két lépésben szenvedheti el a veszteségeket, ld. 12.4.) A legtöbb egység **harci tényezője** gyengébb, ha csökkent erejű, mintha teljes erejű, de a



Ha bármilyen egyéb kérdésed van a szabállyal kapcsolatban, szívesen válaszolunk rájuk, ha elküldöd a fenti címre egy saját magadnak címzett, felbélyegzett borítékkal együtt. A gyorsabb válasz érdekében fenn vagyunk az Interneten is a www.gtmgames.com címen, ahol van egy játékokat megvitató fórum is. Vagy küldhetsz emailt is az alewis@gtmgames.com vagy traicr@gtmgames.com címre.

3.0 JELEK ÉS TERMINOLÓGIA

* (csillag): Ha egy SC amin ilyen jel van, eseményként kerül kijátszásra, ezt az akciókört követően végleg kikerül a játékból. Nem kerül viszont ki a játékból, ha műveleti, stratégiai átcsoportosítás, vagy utánpótlás pont kártyaként kerül kijátszásra.

Aktivált: Ha egy akciókörben egy mező után ki lett fizetve mozgás vagy csata céljából az **aktiválási költség (Activation Cost, továbbiakban AC)**, a mezőn lévő összes egység aktiváltnak tekintendő, és az **aktiválási jelző** által meghatározott akcióban részt vehet. **(Fordító megjegyzése:** A későbbiekben **aktiválási jelző** helyett **mozgás/támadás jelző** elnevezést használja a szabály.)

Aktív játékos: Aki az akciókör rá eső részében épp végrehajt egy akciót.

CC: Az így jelölt kártyák **harci (esemény)kártyák (Combat Card, továbbiakban CC)**, amelyek harci egységek támogatására játszhatók ki. Némely CC-n szerepel a „*Fordulónként csak 1 csatában használható*” kifejezés, ezeket használat után azonnal el kell dobni, de nem kerülnek ki végleg a játékból. Ellentétben más nem csillagos CC-kel, ezeket nem lehet fordulónként egynél több csatában felhasználni. (Id. 9.5.4)

Megjegyzés: Az erődök nem egységek, így nem játszhatók ki CC-k üres erődök támogatására.

Fővárosok (Capitals): A következők az egyes nemzetek fővárosai:

AH: Bécs és Budapest	GR: Athén
BE: Brüsszel	IT: Róma
BR: London	MN: Cintinje
BU: Szófia	SB: Belgrád
FR: Párizs	TU: Konstantinápoly
GE: Berlin	

Harci tényező (Combat Factor, továbbiakban CF): Egy egység vagy erőd harcoló képessége. A csaták végrehajtásakor használjuk a tüzelési táblázatknál. **(Fordító megjegyzése:** A tüzelési táblázatok a játékos segédleten találhatóak! A táblázatokon a CF segítségével kereshető meg a tüzelés eredménye.) Az erődök CF-je a térképen mellettük feltüntetett számmal egyenlő. A CF azt mutatja meg, hogy egy egység mekkora sérülést képes okozni egy csatában. Fontos, hogy egy hadtest gyengébb lehet a csatában egy kisebb CF-ű hadseregnél, mivel a hadsereg jobb tüzelési táblázat szerint hajtja végre a védekező vagy támadó tüzelését.

Egy mező irányítása: Minden mezőt a térképen vagy az AL játékos vagy a CP játékos irányít vagy a mező semleges. Egy baráti irányítású mező akkor kerül az ellenséghez, ha egy ellenséges egység belép oda és a mező nem baráti meg nem semmisített erőd. Ha egy baráti ostrom alatt álló erőd megsemmisül vagy megadja magát, a mező azonnal az ellenség irányítása alá kerül. Fontos, hogy a veszteség fázisban is megváltozhat egy mező irányítása.

Kockadobás módosítók (Die Roll Modifier, továbbiakban DRM): Értékük hozzáadódik a kockadobáshoz vagy levonódik belőle.

Esemény neve: Ha egy esemény neve alá van húzva, az arra utal, hogy az esemény más események előfeltétele. Minden ilyen előzmény-eseményhez tartozik egy **jelző**, rajta az esemény nevével, amely arra használható, hogy *emlékeztessen* arra, hogy az esemény már megtörtént. **(Fordító megjegyzése:** Valójában 27 ilyen kártya van, és csak 19 **jelző**! Ennek oka, hogy az USA belépésével és Oroszország fegyverletételével kapcsolatos kártyák kijátszását speciális módon jelöljük, Id. 4.1, 16.3, 16.4.)

Veszteség tényező (Loss Factor, továbbiakban LF): Egy egység vagy erőd ellenálló képessége egy csatában. Az ellenfélnek legalább akkora veszteségszámot kell produkálnia, mint az egység LF-je, hogy az egység ereje csökkenjen. Az erődök LF-je a térképen mellettük feltüntetett számmal egyenlő.

Veszteségszám: A csata során a tüzelési táblázatból számolt eredmény.

Mozgás tényező (Movement Factor, továbbiakban MF): Egy akciókörben mozgásra aktivált egység ennyit mezőt mozoghat.

Mozgáspontok (Movement Point(s), továbbiakban MP): Egy mezőre való belépés költsége. A *Paths of Glory*-ban minden mező költsége 1 MP.

OPS érték: Az aktiválási pontok (**Activation Point(s), továbbiakban AP**) száma, amit egy játékos elkölthet mozgásra vagy csatára egy akciókörben.

Ellátáson kívüli (Out of Supply, továbbiakban OOS): Akkor fordul elő, ha egy egységhez nem vezet ellátási útvonal egy baráti **ellátó központtól (Supply Source, továbbiakban SS)**. Egy OOS egység lehetőségei nagyon korlátozottak, és ha a veszteség fázisban az egység még mindig OOS, akkor eltávolításra kerül.

Utánpótlás pontok (Replacement point(s), továbbiakban RP): A csökkent erejű egységek helyrehozására, és eltávolított egységek újragyártására használhatóak.

RP doboz: Itt az van meghatározva, hogy ha a kártya RP akcióként lett kijátszva, akkor melyik nemzetre mennyi RP költhető.

Mező: Minden hely a térképen, ahova mozoghat egység.

SR érték: Az SR pontok értéke, amit a stratégiai átcsoportosítás akciót végrehajtó játékos elkölthet.

Stratégiai átcsoportosítás (Strategic Redeployment, továbbiakban SR): Olyan akció, amellyel a játékosok gyorsan mozgathatnak egységeket nagy távolságokra baráti területeken át.

Győzelmi pontok (Victory Point(s), továbbiakban VP): A játék győztesének meghatározására szolgálnak.

VP mezők: Minden mező, aminek piros neve és piros kerete van. Ha bármelyik ilyen mezőnek változik az irányítása, mozgatni kell a **VP jelzőt** a VP táblázat szerint (ld. a játékos segédleten).

Háborús elkötelezettségi szint: Meghatározza, hogy melyik SC-csoportok kerülhetnek az egyes játékosok húzópaklijába.

Háborús állapot érték: Néhány kártyán szerepel ilyen szám. Amikor egy ilyen SC eseményként kijátszásra kerül, az aktív játékos *háborús állapot jelzője* és a *kombinált háborús állapot jelző* is ennyivel előrébb mozog.

4.0 A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A *Paths of Glory*-nak három játékváltozata van: kezdő, LW és hadjárat. Mindhárom játékváltozat 1914-ben kezdődik és mindegyiknél ugyanúgy kell előkészíteni a játékot, az alábbiak szerint.

4.1 **Jelzők előkészítése (Fordító megjegyzése:** ld. a fordítás végén a jelzők felsorolását, és a játéktábla részeit!)

- A fordulósávra: *Fordulójelző* (1914 Augusztusra).
- Az általános adatsávra: *VP jelző* (10-re); mindhárom *háborús állapot jelző* (0-ra); GE, AH, AL, BR, FR, RU *utánpótlásjelzők* (0-ra); *aktuális CP-RU VP jelző* (0-ra).



- A két fél *utasított támadás jelzőjét* (utasított támadás = **Mandated offensive, továbbiakban MO**) a saját **MO táblázatukra**.
- Az US elkötelezettség sávra: Az *US belép jelzőt* („US semleges” mezőre).
- Az RU fegyverletétel sávra: Az *RU fegyverletétel jelzőt* „Az Isten megmenti a cárt” mezőre.
- Mindkét játékos a 6 *akciójelzőjét* a saját akciókör táblázatára.
- Az 5 *mozgás/támadás jelzőt* a CP játékos mellé, mivel ő kezd. (**Fordító megjegyzése:** Valójában 6



- Minden más jelzőt könnyen elérhető helyre.

4.2 Egységek előkészítése

- 4.2.1 Van egy táblázat az angol szabálykönyv végén, ami tartalmazza a kezdő felállást. Ez alapján mind a CP mind az AL játékos kezdő egységeit fel kell tenni a megfelelő mezőkre. Fontos, hogy bizonyos hadtestek a tartalék mezőn kezdenek, nem pedig a térképen. A zárójelben szereplő egységek csökkent erejüként kezdenek.
Megjegyzés: Bizonyos mezőkre nem egység kerül, csak egy 1-es szintű lövészárók.
- 4.2.2 A semleges nemzetek egységei nem a térképen kezdik a játékot. Csak a megfelelő (nemzetük csatlakozását jelző [*semleges belépése (Neutral Entry)*]) esemény kijátszása után kerülnek fel a térképre, ugyanúgy a szabály végi táblázat alapján. (**Kivétel:** törökök ld. 16.1.3.1) (**Fordító megjegyzése:** Az USA egységek nélkül lép be a háborúba! Később minden US egység erősítés (**Reinforcement, továbbiakban RF**) kártyákon keresztül kerül játékba. Az USA belépését ld. 16.3; Albániának és Perzsiának nincsenek egységei. Albánia bármikor beléphet bármelyik oldalon a háborúba. Perzsia is bármelyik oldalon, de csak miután a törökök már beléptek.)
- 4.2.3 Minden más egységet tegyetek könnyen elérhető helyre.
- 4.2.4 (**Opcionális**) Ha a játékosok akarják, használhatják az alternatív kezdő felállást, amelyet széles körben alkalmaznak versenyeken, és amely elősegítheti az első forduló instabil „haláltánc”-ának elkerülését: egy AH hadtest a tartalék mezőről Stanislawra, egy RU hadtest pedig a tartalék mezőről Lutskba kerül.)

4.3 SC-k előkészítése

- 4.3.1 A CP játékos dönthet, hogy az *Augusztusi fegyverek (Guns of August)* eseménykártyával a kezében kezdi-e a játékot. Döntéséről informálnia kell AL játékost. Mindkét esetben a CP játékos mozgósítási kártyáit meg kell keverni, és addig húzni, amíg 7 kártya nem lesz a kezében (beleszámít az *Augusztusi fegyverek* is, ha kiválasztotta). Az *Augusztusi fegyverek* kiválasztása nem kötelezi a CP játékost arra, hogy azt eseményként játssza ki.
- 4.3.2 A 14 AL mozgósítási kártyát meg kell keverni, és AL 7-et húz a kezébe.
- 4.3.3 Az 1. forduló MO-i megkezdődnek.

5.0 GYŐZTES MEGHATÁROZÁSA

5.1 Általános szabályok

- 5.1.1 A győzelmet a játékvégi VP szint határozza meg. (**Kivétel:** Ha egy játékos elfogadja a másik játékos békeajánlatát, akkor a játék döntetlennel végződik, tekintet nélkül a VP szintre.) Minden játékváltozatban más VP szint jelent győzelmet.
- 5.1.2 A VP szint a játékos segédleten lévő VP táblázaton feltüntetett okokból és az ott jelzett mértékben változhat. A VP szint 20 fölé és 0 alá is mehet az akció, a veszteség, az ostrom és a háborús állapot fázisok során.

5.2 Automatikus győzelem

- 5.2.1 Minden játékváltozatban a CP játékos automatikusan nyer, ha a teljes VP 20 vagy több bármely forduló háborús állapot fázisának E.2 szegmensében.
- 5.2.2 Hasonlóan az AL játékos akkor nyer, ha ugyanekkor a teljes VP 0 vagy kevesebb.

5.3 Kezdő játékváltozat

- 5.3.1 Ez a játékváltozat a 3. fordulóban fejeződik be (**Fordító megjegyzése:** 1914 őszének végén).
- 5.3.2 Egyik játékos háborús elkötelezettségi szintje sem növelhető ebben a játékváltozatban, tekintet nélkül a háborús állapot szintjére.
- 5.3.3 A békeajánlat fejezetet (ld. 16.5) ebben a játékváltozatban figyelmen kívül kell hagyni.
- 5.3.4 A játék végén meg kell nézni, hogy a *VP jelző* melyik mezőn van, és az alábbi szintek alapján eldönteni, hogy ki a győztes.

CP győzelme: 14 vagy több

Döntetlen: 11-13 (a történelmi eredmény)

AL győzelme: 10 vagy kevesebb

5.4 LW játékváltozat

5.4.1 Ez a játékváltozat az alábbi feltételek valamelyikének bekövetkezésekor ér véget:

- Ha egy játékos automatikus győzelmet ér el.
- Ha egy játékos eléri a TW elkötelezettségi szintet.
- 1916 nyarának végén (10. forduló).
- Ha egyik játékos elfogadja a másik békeajánlatát, akkor döntetlen az eredmény.

5.4.2 A játék végén (amennyiben nem békekötéssel ért véget!) meg kell nézni, hogy a *VP jelző* melyik mezőn van, és az alábbi szintek alapján eldönteni, hogy ki a győztes.

CP győzelme: 17 vagy több

Döntetlen: 13-16 (a történelmi eredmény)

AL győzelme: 12 vagy kevesebb

5.5 Hadjárat játékváltozat

5.5.1 Ez a játékváltozat az alábbi feltételek valamelyikének bekövetkezésekor ér véget:

- Ha egy játékos automatikus győzelmet ér el.
- 1919 telének végén (20. forduló).
- Ha tűzszünet az eredmény (ld. 16.2.1).
- Ha egyik játékos elfogadja a másik békeajánlatát, akkor döntetlen az eredmény.

5.5.2 Attól függően, hogy a CP játékos kijátszotta-e a *Brest-Litovski béke (Treaty of Brest-Litovsk)* eseményt, különböző VP szintek alapján dől el az eredmény.

A játék végén (amennyiben nem békekötéssel ért véget!) meg kell nézni, hogy a *VP jelző* melyik mezőn van, és az alábbi szintek alapján eldönteni, hogy ki a győztes.

5.5.2.1 Ha a *Brest-Litovski béke* ki lett játszva:

CP győzelme: 11 vagy több

Döntetlen: 10

AL győzelme: 9 vagy kevesebb (a történelmi eredmény)

5.5.2.2 Ha a *Brest-Litovski béke* nem lett játszva:

CP győzelme: 13 vagy több

Döntetlen: 10-12

AL győzelme: 9 vagy kevesebb

5.6 Verseny és győzelem

5.6.1 Az LW vagy a hadjárat játékváltozat használható versenyjátékra.

5.6.2 Egy versenyen a játékosok VP-vel licitálhatnak a felek meghatározására. Mindkét játékos dob egy kockával, aki nagyobbat dob, meghatározza melyik féllel szeretne lenni és mekkora összegű VP-t akar átengedni az ellenfélnek (bármilyen egész számot mondhat, akár 0-t is). Az ellenfél vagy elfogadja az ajánlatot (és ő van a másik féllel), vagy ugyanazért a félért egy magasabb VP-t ajánl. Ez addig tart, amíg egyik játékos el nem fogadja a másik ajánlatát. A játék végén a teljes VP módosul az átengedett pontokkal.

Megjegyzés: A játékosok átlagosan 1-2 VP-t szoktak átengedni versenyen azért, hogy az AL oldallal legyenek.

5.6.2.1. Automatikus győzelemnél nem kell figyelembe venni az átengedett VP-keket. A teljes VP pedig csak a játék végén módosul az átengedett pontokkal.

5.6.3 Az 5.4.2-nél és 5.5.2-nél megadott győzelmi feltételek érvényesek, kivéve, hogy a döntetlen AL győzelemnek számít.

5.6.4 Ha a játék békeajánlat elfogadásával ér véget, mindkét fél vesztesnek tekintendő!

Megjegyzés: Ez azt jelenti, hogy a legtöbb esetben egy versenyen kockázatos dolog békét ajánlani.

5.7 Opcionális történelmi játékváltozat szabályai

- Opcionálisan használják a 4.2.4 szabályt: AH és RU hadtestek Lutskra és Stanislawra
- Opcionálisan használhatják a 11.2.10 szabályt: árokásási DRM

Változások az előkészítésben:

- CP kiegészítés: új lövészárók Strasbourgba
- AP kiegészítés/csökkentés: lövészárók eltávolítása Brüsszelből; új lövészárók Veronába, Asiagoba, Maggiorebe és Udinébe

CP VP mezők változása:

- 2 VP mező eltávolítása Törökországból (Jeruzsálem és Kharput)
- és 2 új VP mező: Koblenzbe és Aachenbe

AP VP mezők változása:

- VP mezők eltávolítása Ahwazból és Velencéből
- és 2 új VP mező: Brest-Litovskba és Sedanba.

(Fordító megjegyzése: a VP mezők változásának jelölésére sajnos nincsenek külön jelzők a játékban.)

RP változás:

CP kap 1 GE RP-t minden fordulóban a TW alatt (vagyis miután felhúzta a TW kártyáit), ha az RP fázis során legalább 3 FR/BE mezője van, beleértve Sedant.

Speciális szabályok:

1. A CP játékosnak az *Augusztusi fegyverek* eseménnyel kell kezdenie.
2. A *Beásás (Entrench)* nem játszható ki eseményként az 1. fordulóban.
3. Csak A(H) és IT seregek cselekedhetnek Olaszországban (mozgás, támadás vagy előrenyomulás bármely olaszországi mezőre), és GE seregek nem fejezhetik be a mozgásukat (OPS vagy SR) Trentben, Villachban vagy Triesztben egészen annak a körnek a kezdetéig, amikor már mindkét fél TW-t folytat.
4. A következő kártyáknak az OPS értéke is használható, amikor eseményként kerülnek kijátszásra: **(Fordító megjegyzése:** Az angol szabály itt hibásan fogalmaz.) *Landships*, *Zimmermann távirat (Zimmermann telegram)*, *Odaát (Over There)*, *A cár átveszi a hatalmat (Tsar Takes Command)*, *A cár bukása (Fall of the Tsar)* és *a Bolsevik forradalom (Bolshevik Revolution)*.
5. Ha a játék tűzszünettel vagy a 20. forduló végén ér véget, a VP szintet 1-gyel növelni kell minden egyes US sereg után, ami jelenleg nincs a térképen vagy a halottak kupacában van. **(Fordító megjegyzése:** Ez logikátlanul tűnhet, mert a VP növelés a CP-nek kedvez, holott az AP kevesebb sereggel kihúzta döntetlenre. Valószínűleg a játék így próbálja ösztönözni AP-t a seregek játékba hozására, ahelyett, hogy döntetlenre törekedjenek.)
6. Ha a játék tűzszünettel vagy a 20. forduló végén ér véget, a VP szintet 2-vel csökkenteni kell, ha a cár nem bukott meg. **(Fordító megjegyzése:** Hasonló lehet a logika, mint az előbb, csak ellentétes előjellel. A CP-nek így nehezebb dolga volt, mégis őt sújtja a pontozás. Ezzel a játék arra ösztönöz, hogy a CP a keleti fronton támadjon.)
7. Használják az opcionális 8-as kézlimitet (ld. 9.1.4)

(Fordító megjegyzése: A GMT hivatalos oldalán további játékváltozatok is szerepelnek, pl. az 1917-es változat)

6.0 A JÁTÉK MENETE

A játék fordulókból áll, amelyek fázisokból és szegmensekből épülnek fel. Ezeket szigorúan az alábbi sorrendben kell végrehajtani! **(Fordító megjegyzése:** A játék fázisai megtalálhatók a játékos segédletben is!)

A. MO-k fázisa

Mindkét játékos dob egy kockával és a saját MO táblázatán megkeresi a dobásnak megfelelően, hogy valamelyik általa irányított nemzetnek kell-e MO-t végrehajtania. Ezután az MO jelzőt a megfelelő mezőre teszi.

B. Akciófázis

6 azonos akciókörből áll, minden akciókörben mindkét játékos 1-1 akciót hajthat végre, elsőként mindig a CP játékos.

C. Veszteség fázis

Minden OOS hadtest és hadsereg megsemmisül, a hadtestek a megsemmisült/utánpótlás mezőre kerülnek, a hadseregek viszont kikerülnek a játékból. Fontos, hogy ebben a fázisban is megváltozhat egy mező irányítása.

D. Ostrom fázis

Minden ostrom alatt álló erődre dobni kell, hogy eldőljön, megadja-e magát az erőd. Ha igen, azt megsemmisült jelzővel kell jelezni.

E. Háborús állapot fázis

E.1 A VP táblázat (**Fordító megjegyzése:** ld. játékos segédleten!) megfelelő része alapján („Háborús állapot fázis során”) állítani kell a VP jelzőt.

E.2 Ellenőrizni, hogy valamelyik fél elért-e automatikus győzelmet.

E.3 Ellenőrizni, hogy lett-e kötve tűzszünet.

E.4 Mindkét játékosnak ellenőriznie kell, hogy a háborús elkötelezettségi szintje növekedett-e. 1914 augusztusában ez a lépés kimarad (1. forduló). (**Fordító megjegyzése:** ld. a játékos segédleten az 1914 speciális szabályai részt!)

F. Utánpótlás fázis

F.1 Az AL játékos elkölthet tetszőleges mennyiségű, az ebben a fordulóban kijátszott RP kártyákból összegyűlt RP-t (általános adatsávon jelölve). Az el nem költött RP-k elvesznek.

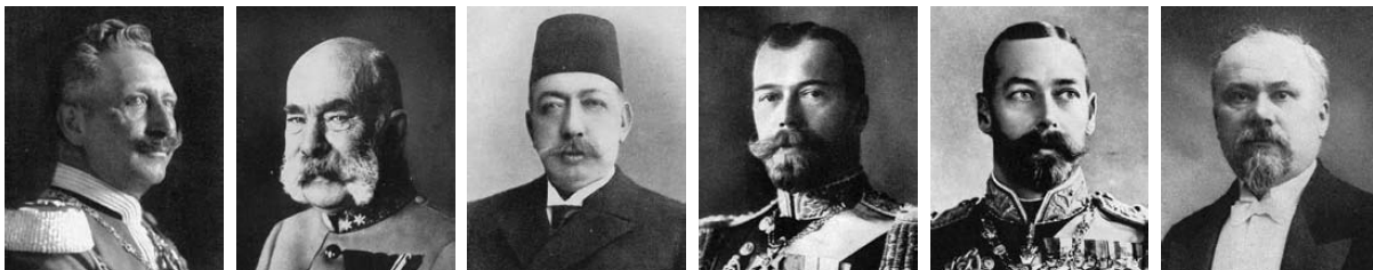
F.2 CP játékos elkölthet tetszőleges mennyiségű, az ebben a fordulóban kijátszott RP kártyákból összegyűlt RP-t (általános adatsávon jelölve). Az el nem költött RP-k elvesznek.

G. SC húzás fázis

Mindkét játékos 7-re egészíti ki a saját húzópaklijából a kezét. Miután minden lehetséges lapot felhúzott a játékos, szükség szerint újra kell kevernie a dobópaklit. Új kártyák húzása előtt eldobhat a játékos CC-ket. Ha nincs annyi kártya a pakliban, hogy 7-re egészítse ki a kezét, a játékos a következő kört kevesebb kártyával kezdi.

H. Forduló vége

Ha a háború nem ért véget és nem ez a játék utolsó köre, tolni kell eggyel a fordulójelzőt a fordulósávon, és a következő forduló MO-k fázisa kezdődik.



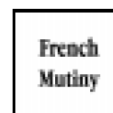
II. Vilmos német császár / Ferenc József osztrák-magyar császár / V. Mohamed török szultán / II. Miklós orosz cár / V. György brit király / Raymond Poincaré francia elnök

7.0 MO-K

7.1 Általános szabályok



- 7.1.1 Mindkét játékos minden forduló elején dob az MO táblázatára, és az MO jelzőjét a táblázat megfelelő mezőjére teszi.
- 7.1.2 Ha az eredmény „Nem”, vagy egy jelenleg semleges nemzet, akkor hatástalan a dobás. Ha a nemzet fővárosa (AH esetén Bécs és Budapest is) ellenséges irányítás alatt áll, akkor a nemzetnek nem kell MO-t végrehajtania, és az MO jelző eggyel jobbra mozog az MO táblázaton.
- 7.1.3 Ha az eredmény egy nem semleges nemzet, akkor annak a nemzetnek végre kell hajtania abban a fordulóban legalább egy támadást egy ellenséges harci egység ellen. Ha ez nem történik meg, az 1 VP büntetést jelent, ld. lentebb. A büntetés akkor is jár, ha a nemzetnek egy egysége sincs a térképen, amivel támadni lehetne. Ha a CP játékos kap büntetést, a VP szint eggyel csökken, ha az AL játékos kap büntetést, akkor a VP szint eggyel nő.
- 7.1.4 BR vagy FR egységeknek az MO teljesítéséhez egy GE egységet kell támadniuk Franciaországban, Belgiumban vagy Németországban (ebből a szempontból BR-AUS, BR-CND, BR-PT vagy BR-ANA egységek nem számítanak BR-nek).
- 7.1.5 GE egységeknek az MO teljesítéséhez egy US, BR, BE vagy FR egységet kell támadniuk Franciaországban, Belgiumban vagy Németországban. A GE MO-kat semmisnek kell tekinteni a *H-L parancsnokság (H-L take Command)* esemény kijátszása után (ahogy az fel is van tüntetve a CP MO táblázatánál)
- Egy TU egységnek az MO teljesítéséhez egy AL egységet kell támadnia. A TU-SN nem tudja teljesíteni a TU MO-t.
- 7.1.6 Ha az eredmény „AH!” és Olaszország háborúban áll, egy AH egységnek vagy egy olyan mezőt kell támadnia, amelyen IT egységek vannak, vagy egy olaszországi mezőt, vagy egy olyan mezőt, amelyen AL egységek vannak és hozzájuk olaszországi mezőről vezet ellátási útvonal. Ha Olaszország semleges vagy a fővárosa a CP irányítása alatt áll az MO fázisban, az MO jelzőt eggyel balra kell mozgatni az AH mezőre, mintha „AH” lett volna a dobás eredménye. **(Fordító megjegyzése:** Ez az egyetlen kivétel, amikor balra mozog az MO jelző.)
- 7.1.7 Ha az eredmény „AH”, akkor egy AH egységnek tetszőleges egysége(ke)t kell támadnia.
- 7.1.8 Francia zendülés: Mihelyt a *Francia zendülés (French Munity)* esemény kijátszásra került, az AL MO jelző a FR zendülés oldalára fordul. A jelenlegi és jövőbeli FR MO-kat FR zendülésnek kell tekinteni, a támadásokat nem szükséges teljesíteni. Sőt, ilyenkor az FR támadásokért büntetés jár. Ha bármelyik FR egység, ami US egységek nélküli kupacban van, támad egy FR MO zendülés fordulóban, eggyel növelni kell a VP szintet (nem támadásonként, hanem az egész forduló után 1 VP). **(Fordító megjegyzése:** Ez az AL-nek büntetés VP-t jelent.) A büntetés után a *Francia zendülés* a jelenlegi forduló hátralévő részére már hatástalan, és az MO jelző a „Nem / kész” mezőre kerül. Ha a *Francia zendülés* esemény azután kerül kijátszásra, hogy a FR MO már teljesítve lett, nincs hatása a zendülésnek ebben a fordulóban (A MO jelző már a „Nem/kész” mezőn van). Ha a *Francia zendülés* esemény FR MO fordulóban lett kijátszva, de még a szükséges FR támadás előtt, akkor a zendülés hatásai azonnal érvényesülnek. A FR zendülést nem kell alkalmazni Franciaországon, Belgiumon és Németországon kívüli támadásokra.
- (Kivétel:** US egységekkel közös kupacban lévő FR egységek támadásáért nem jár VP büntetés!)

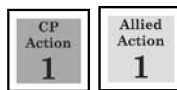


- 7.1.9 Mihelyt a *Hoffmann* esemény kijátszásra került, a CP minden későbbi dobásához +1 adódik az MO táblázaton. A jelenleg hatályban lévő CP MO-kra nincs hatással az esemény.
- 7.1.10 Mihelyt a *H-L parancsnokság* esemény kijátszásra került, az MO tábla GE eredményét figyelmen kívül kell hagyni a játék hátralévő részében. Ha az esemény kijátszásakor hatályban van egy GE MO, akkor azt figyelmen kívül kell hagyni és az *MO jelzőt* a „Nem/kész” mezőre mozgatni.
- 7.1.11 Mihelyt a *Bolsevik forradalom* esemény kijátszásra kerül, a játék hátralévő részében figyelmen kívül kell hagyni az RU MO-kat. Ha az esemény kijátszásakor hatályban van egy RU MO, akkor azt figyelmen kívül kell hagyni és az *MO jelzőt* a „Nem/kész” mezőre mozgatni.

8.0 AKCIÓFÁZIS

8.1 Általános szabályok

- 8.1.1 Minden akciófázis 6 akciókörből áll, minden akciókörben mindkét játékos egyet választhat a hat lehetséges akcióból.
- 8.1.2 Minden akciókörben a CP játékos hajtja végre elsőként az akcióját.
- 8.1.3 Lehetséges akciók:
- Egy SC kijátszása műveleti (**Operations, továbbiakban OPS**) kártyaként.
 - Egy SC kijátszása SR kártyaként.
 - Egy SC kijátszása RP kártyaként.
 - Egy SC kijátszása eseménykártyaként.
 - Békeajánlat tétele, ha a játékos VP szintje a megengedhető értéken belül van.
 - Egy „automatikus művelet” végrehajtása egy OPS értékben SC kártya kijátszása nélkül. (**Fordító megjegyzése:** Vagyis 1 OPS-t elkölthetünk anélkül, hogy kártyát kellene kijátszani a kezünkből.)
- 8.1.4 A játékos az akciókört jelző számozott *akciójelzőt* az akciókör táblázatára teszi, jelezve hogy



milyen akciót hajtott végre.

- 8.1.5 Ez addig folytatódik, amíg mindkét játékos el nem használta mind a 6 akcióját.

9.0 SC-K

9.1 Általános szabályok

- 9.1.1 Az SC-k jelentik a játék lelkét. A játékosok minden akciót, beleértve a mozgást és csatát is, SC-kkel tudnak kezdeményezni. (**Kivétel:** automatikus művelet (ld. 8.1.3), békeajánlat (ld. 16.5) és ostrom próba (ld. 15.3).)
- 9.1.2 Mindkét játékosnak saját SC paklija van, melyek 3 típusú kártyából állnak: mozgósítási, LW és TW kártyákból. A játék elején mindkét játékos csak a mozgósítási kártyáit használhatja. A másik két típusú kártya csak akkor kerül játékba, ha a játékos háborús elkötelezettségi szintje nő (ld. 16.1).
- 9.1.3 Minden SC 4 módon használható fel: OPS, SR, RP vagy eseménykártyaként. A játék során ugyanazt a kártyát többször is ki lehet játszani, akár ugyanolyan módon, akár más módon, de egyszerre csak egy féleképp használható fel. (**Kivétel:** Bizonyos eseménykártyák megengedik, hogy ugyanazt a kártyát esemény- és OPS kártyaként is kijátsszuk ugyanabban az akciókörben, ld. 5.7.)
- 9.1.4 (Opcionális szabályként) a kézlimit 7-ről 8-ra módosítható, miközben minden más szabály változatlan marad.

9.2 Műveletek (OPS)

- 9.2.1 Egy SC OPS kártyaként történő kijátszásakor a játékos elkölthet a kártya OPS értékével megegyező számú AP-t.

- 9.2.2 Egy mező ugyanannyi AP-be kerül függetlenül attól, hogy mozgás vagy csata céljából lett-e aktiválva. (**Kivétel:** A *cár bukása* esemény után, az RU egységeket tartalmazó mezők mozgás céljából történő aktiválása normál AC-jű, viszont csata céljából egységenként egy AP-be kerülnek.)
- 9.2.3 Egy mező AC-je megegyezik a mezőn lévő különböző nemzetek (kivéve erődök) számával.
Kivételek:
- BE egységek Antwerpenben, Ostendben, Calais-ban vagy Amiens-ben BR egységként kezelhetők az aktiváláskor.
 - BR-ANA, BR, BR-AUS, BR-CND és BR-PT egységek egy nemzetként (BR) kezelhetők az aktiváláskor. Erre utal a felsorolt nemzetek azonos (sárgásbarna) háttérszíne.
 - FR és US egységek egy nemzetként kezelhetők az aktiváláskor Franciaországban vagy Németországban.
 - A *Déli hadsereg (Sud Army)* és a *11-dik hadsereg (11th Army)* CP eseménykártyák lehetővé teszik a különböző nemzetekből álló CP kupacok egy nemzetként kezelését az aktiváláskor. Részleteket ld. az adott kártyákon.
 - TU-SN egység TU egységnek, SB-MN egység SB egységnek tekintendő aktiváláskor.
- 9.2.4 Egy többnemzetiségű mező AC-je akkor is a fentebb leírtak szerint számolandó, ha egy vagy több nemzet egységei nem mozognak ill. támadnak (vagyis egy játékos nem tarthat vissza egységeket az AC csökkentése céljából).
Megjegyzés: Bár a 9.2.3-ban felsorolt kivételek csökkentik az AC-t, a többnemzetiségű támadások (ld. 12.1.11) tekintetében még ilyen esetekben is külön nemzetiségűnek számítanak az egységek. (**Fordító megjegyzése:** Kivételeket ld. 12.1.11.2)
Megjegyzés: Ha egy mezőn lévő néhány (de nem az összes) nemzet OOS, attól a mező még aktiválható. De habár minden egység beleszámít az AC-be, az OOS egységek nem mozoghatnak ill. támadhatnak.
- 9.2.5 Mozgás vagy támadás: Minden mező vagy mozgás vagy csata céljából aktiválható, de egyszerre mindkét célból nem. Minden aktivált mezőre tenni kell egy *mozgás/támadás jelzőt*. A támadások jellemzőit ekkor még nem kell meghatározni. (**Fordító megjegyzése:** Vagyis a támadás típusát – szárnyi vagy nem -, célpontját stb. csak később kell deklarálni!)
- 9.2.6 Csak elfoglalt mezők aktiválhatók. Egy olyan mező, amin csak egy baráti erőd van, nem tekinthető elfoglaltnak az aktiváláskor.
- 9.2.7 Közel-Keleti (Near East, továbbiakban NE) térkép: Az AL játékos akciókörönként csak egy mezőt aktiválhat csata céljából az NE térképen. Ez a korlátozás a ténylegesen az NE térképen lévő mezőkre vonatkozik. NE térképen kívül lévő egységek viszont korlátozás nélkül támadhatnak az NE térképre (pl. Adrianople-ból, Gallipoliból, Balekizir-ből) . **Kivétel:** A MEF hídfőállás mezőkre és BR-NE hadsereget tartalmazó mezőre nem vonatkozik ez a korlát. A megszorítás magába foglalja viszont Konstantinápolyt és Bursát, amelyek, bár hivatkozásként szerepelnek a fő térképen is, rajta vannak az NE térképen. A mozgás céljából történő aktiválás nem korlátozott az NE térképen.
- 9.2.7.1 MEF hídfőállás: BR-MEF hadsereg aktiválása mozgás vagy csata céljából 3 AP-be, egyéb AL egységek aktiválása pedig hadtestenként 1 AP-be kerül, ha az ellátási útvonal a *MEF hídfőállás jelzőn* keresztül biztosított. (**Például:** 1 BR-MEF-et és 2 hadtestet tartalmazó kupac AC-ja 5 AP.) (**Fordító megjegyzése:** Ha más kikötő is van, amin keresztül biztosított az ellátás, akkor nem kell a drágább aktiválási költséget fizetni, elég a normál költséget.) Egy játékos nem teheti meg, hogy egy ilyen kupac AC-jének



csak egy részét fizeti ki, az aktivált mező teljes AC-jét ki kell fizetni. Nem érvényes ez a szabály akkor, ha a BR-MEF normál RF során került játékba (ld. 9.5.3.4). A BR-MEF-en kívül más AL hadseregek nem használhatják ellátásra a MEF hídfőállásokat. Hadtestek közül pedig csak BR és BR-AUS hadtestek használhatják ellátásra.

- 9.2.8 Miután minden aktivált mezőt megjelölt, az aktív játékos mozgathatja azokat az egységeit, amelyek egy *mozgás jelző*vel jelzett mezőn vannak. Nem minden ilyen egységet kötelező mozgatni.
- 9.2.9 Miután minden mozgásával végzett, az aktív játékos csatákat indíthat azokról a mezőkről, amelyek *támadás jelző*vel vannak megjelölve. **Megjegyzés:** ha a mozgás során minden baráti egység elhagy egy ellenséges erődöt, akkor ezt a mezőt támadhatják olyan szomszédos egységek, amelyek már aktiválva lettek csata céljából. **(Fordító megjegyzése:** Az ostrom kissé logikátlanul több helyen szétszórva felbukkan a szabályban. A lényeg az, hogy amíg ostrom alatt áll egy erőd, addig csak a rajta lévő egységek támadhatják, de ha azok elmennek onnan, akkor szomszédos mezőkről is lehet támadni. Az erődök 3 módon semmisülhetnek meg, az említett kétféle támadáson túl az ostrom próba során meg is adhatják magukat. Erődökről részletesen ld. 15)

9.3 SR **(Fordító megjegyzése:** részleteket ld. 13)

- 9.3.1 Egy SC SR kártyaként történő kijátszásakor a játékos SR formájában mozgathat hadtesteket és/vagy hadseregeket.
- 9.3.2 A játékos a kártya SR értékével egyenlő számú SR pontot kap.
- 9.3.3 Egy játékos nem játszhat ki SR kártyaként egy SC-t, ha ennek a fordulónak az ezt megelőző akciókörében is SR kártyaként játszott ki SC-t. A *Salonika* esemény ebből a szempontból egy SR kijátszásának számít. Kijátszhat viszont egy játékos egy SR kártyát egy forduló utolsó akciókörében, majd egyet a következő forduló első akciókörében is.

9.4 RP-k

- 9.4.1 Egy SC RP kártyaként történő kijátszásakor a játékos nemzetenként jelöli az RP dobozon meghatározott számú RP-kezt az általános adatsávon az *utánpótlásjelzők* segítségével. **(Kivétel:** Bulgária, Olaszország és Törökország nem kaphatnak RP-kezt, amíg semlegesek.) Az AL kártyákon lévő „A” RP-kezt az AL *utánpótlásjelző*vel jelezzük, és ezek minden kisebb szövetséges nemzetre elhasználhatók (ld. 17.1.1.1).
- 9.4.2 Az akcióköri során a játékosnak nincs más dolga az RP-k jelölésén kívül.
- 9.4.3 Egy játékos nem játszhat ki RP kártyaként egy SC-t, ha ennek a fordulónak az ezt megelőző akciókörében is RP kártyaként játszott ki SC-t. Kijátszhat viszont egy RP kártyát egy forduló utolsó akciókörében, majd egyet a következő forduló első akciókörében is.
- 9.4.4 Az RP-k minden körben az utánpótlás fázisban kerülnek elköltésre (ld. 17).
- 9.4.5 US utánpótlások nem szerepelnek az SC-ken (ld. 17.1.8).

9.5 Esemény

9.5.1 Általános szabályok

9.5.1.1 Egy SC esemény(kártya)ként történő kijátszásakor követni kell a kártyán lévő utasításokat.

Megjegyzés: Bizonyos kártyák még akkor is kijátszhatók eseményként háborús állapot változtatása vagy a pakli fejlesztése céljából, ha a kártya hatásai vitások.

Például: A *Walter Rathenau* kijátszható a *Független légierő (Independent Air force)* után is. A *11-dik hadsereg* ilyen célra kijátszható eseményként még akkor is, ha a GE 11 már véglegesen eltávolításra került. Hasonlóan a *Verseny a tengerért (Race to the Sea)* kijátszható még azután is, miután a CP háborús állapot meghaladta a 4-et, stb.

Fontos, hogy a *Beásást* csak az egyik fél játszhatja ki, és a második *Beásás* kártya sosem játszható ki eseményként paklifejlesztés céljából.

9.5.1.2 Kikerülő kártyák: Ha egy *-gal jelölt SC eseményként kerül kijátszásra, ezt az akciókört követően végleg kikerül a játékból. Ha viszont OPS, SR vagy RP kártyaként kerül kijátszásra, nem kerül ki a játékból.

9.5.1.3 Háborús állapot kártyák: Sok eseménykártya tartalmaz egy háborús állapot értéket az esemény neve mögött zárójelben. Egy ilyen eseménykártya kijátszásakor az aktív játékos *háborús állapot jelzője* és a *kombinált háborús állapot jelző* is előrébb mozog, annyi mezőt amennyi a háborús állapot érték.

9.5.1.4 Van néhány speciális típusa az eseménykártyáknak, amelyek kijátszására további szabályok vonatkoznak. Ezek az alábbiakban kerülnek részletezésre.

9.5.2 [Semleges belépése] eseménykártyák

9.5.2.1 *Bulgária, Görögország, Olaszország és Románia* egy-egy a nevüket viselő SC eseményként történő kijátszásával lépnek be a háborúba. Amint az adott kártya kijátszásra került, azonnal fel kell tenni a nemzet egységeit a térképre (ld. 4.2.2).

9.5.2.2 Fordulónként csak egy *[semleges belépése]* eseménykártya játszható ki. Ez a korlát nem játékosonként érvényes! **Például:** ha az AL játékos játékba hozza 1915 őszen Olaszországot, akkor a CP játékos 1915 őszen már nem hozhatja játékba Bulgáriát.

9.5.2.3 Az USA és Törökország belépési mechanizmusa ettől nagyon eltérő (ld. 16.3 ill. 16.1.3.1).

9.5.2.4 Korlátozott görög belépés: A *Salonika* esemény kijátszása a háborúba való korlátozott görög belépést jelöli. A szabály végi táblázat alapján fel kell tenni a GR egységeket a térképre. Ezek az egységek még mindig semlegesek. Egyik fél sem mozgathat GR egységeket és nem mozgathatja egységeit GR egységeket tartalmazó mezőre, ill. ilyen mezőn keresztül. Ezen kívül ellátási útvonal sem vezethet GR egységeket tartalmazó mezőn keresztül, és nem is támadható ilyen mező. De minden olyan Görögországban lévő mezőre, amelyen nincs GR egység, szabadon mozoghat ill. támadhat bármely fél. A Kavalla mező AL irányításának tekintendő kezdetben, és AL egységek végrehajthatnak SR-t erre a mezőre a *Salonika* vagy a *Görögország [semleges belépése]* eseménye után.

9.5.2.4.1 *Salonika* és MEF események: A *MEF* esemény nem játszható ki a *Salonika* esemény után. A *Görögország [semleges belépése]* kijátszható a *Salonika* ill. a *MEF* események előtt vagy után is minden megszorítás nélkül.

9.5.2.5 IT és RO kései belépés: Ha a CP játékos már TW-t folytat (már hozzáadta TW kártyáit a paklijához) és az AL játékos még nem folytat TW-t (még nem adta hozzá TW kártyáit a paklijához), akkor az AL játékos nem játszhatja ki az *Olaszország* vagy *Románia [Semleges belépése]* kártyákat (#16, #17-es kártyák) OPS, SR vagy RP kártyaként. Csakis eseménykártyaként játszhatja ki azokat (ami által Olaszország vagy Románia belép a háborúba az AL oldalán). Ezen kívül fel nem használt CC-ként is kezelheti és a 9.5.4.6 rendelkezései szerint dobhatja el azokat. Ez a korlátozás annak a fordulónak az elején szűnik meg, amelyben az AL játékos TW kártyái játékba kerülnek.

9.5.3 RF eseménykártyák

9.5.3.1 Mindkét játékos új egységeket (=RF) hozhat játékba bizonyos SC-k eseményként történő kijátszásával. Nemzetenként csak egy RF kártya játszható ki fordulónként. **(Kivétel:** Az 1914 Augusztusi fordulóban egyik játékos sem játszhat ki RF kártyát.

Fordító megjegyzése: Id. a játékos segédleten az 1914 speciális szabályai részt!) Egy játékos sem játszhat ki olyan nemzetre RF kártyát, amelynél nem tudja szabályosan az összes RF-t feltenni a térképre, pl. kupac limit miatt. Ha egy játékos fővárosa ellenséges irányítás alatt áll, csak akkor játszhat ki RF kártyát, ha van egy megfelelő belépési mező az RF-ek felhelyezésére. (**Kivétel:** ez nem érvényes a speciális Orleani esetre (ld. 9.5.3.3/2).)

9.5.3.2 Az RF hadtestek a játékos tartalék mezőjére kerülnek. (Két **kivétel:** a BR-ANA és a TU-SN hadtesteket az eseménykártyájukon lévő utasítások alapján kell feltenni.)

9.5.3.3 Az RF hadseregeket nemzetük fővárosába (AH esetén lehet Bécsre vagy Budapestre is) és/vagy nemzetük valamely baráti irányítású SS-ére kell tenni (kivéve ha a mező ostrom alatt álló erőd).

Kivételek:

- US hadseregek kerülhetnek bármelyik FR kikötőbe.
- Ha Párizsba már nem férnek a kupac limit miatt, akkor FR hadseregek Orleans-ba tehetők. De ha Párizs ostrom vagy ellenséges irányítás alatt áll, akkor nem tehetők Orleans-ba FR hadseregek.
- FR-OR, RU-CAU és BR-NE seregeket az eseménykártyájukon lévő utasítások alapján kell feltenni. (ld. 9.5.3.4.)
- A BR-MEF hadsereget a térképen jelölt 4 MEF mező valamelyikére kell tenni (ld. 9.5.3.5.)

Az RF hadseregeknek ellátottnak kell lenniük, amikor lehelyezésre kerülnek. Ha egynél több RF hadsereg kerül játékba egy kártya kijátszásával, a két hadsereget nem muszáj ugyanarra a mezőre tenni. Ha a kupac limit nem teszi lehetővé, hogy minden sereg felkerüljön a térképre, akkor az RF kártya nem játszható ki!

9.5.3.4 **AL NE seregek:** Az AL játékos a négy NE hadserege (BR-MEF és BR-NE, FR-OR és RU-CAU) valamelyikét vagy mindegyikét a nemzete fővárosába vagy nemzete valamely baráti irányítású SS-ére teheti, döntése szerint. Ez esetben minden a hadsereg kártyáján lévő speciális belépési korlátot figyelmen kívül lehet hagyni. Az NE seregek ily módon történő belépéssel nem használhatók az NE térképen (és a FR-OR sem Salonika-ban), normál AL hadseregeknek kell tekinteni őket, kivéve hogy nem pótolhatók, és továbbra is 12.4.5 szerinti prioritás alapján szenvednek veszteséget. (**Fordító megjegyzése:** Értelemszerűen, ha 9.5.3.3 szerint, az eseménykártyájuk alapján kerülnek fel ezek az egységek, akkor használhatók az NE térképen.) A háborús állapot a szokásos módon változik a MEF ill. az *Allenby* események hatására akkor is, ha azok így kerülnek kijátszásra. A MEF ezen a módon játszható a *Salonika* esemény után is. Ha az *Allenby* így került kijátszásra, akkor a *Sinai csővezeték (Sinai Pipeline)* később még játszható eseményként.

9.5.3.5 **MEF invázió:** Amikor a *Brit RF MEF (British Reinforcement MEF)* esemény kijátszásra került, a *MEF hídfőállás jelzőt* ugyanarra a mezőre kell tenni, ahova a BR-MEF hadsereget. Az AL játékos ezt a mezőt ilyenkor AL kikötőként kezelheti, ezen kívül mindkét játékos normális mezőként kezelheti mozgás és csata szempontjából. Amint a mezőre belép egy CP egység, a *MEF hídfőállás jelzőt* el kell távolítani, és onnantól kezdve nem tekinthető a mező AL kikötőnek.



9.5.4 CC-k

- 9.5.4.1 CC-k egy csata során játszhatók ki, először a támadónak kell kijátszania. Ez az egyetlen olyan kártya, amely kijátszható az ellenfél akciókörében.
- 9.5.4.2 Ha egy játékos kijátszik egy vagy több CC-t és megnyeri a csatát, akkor a kijátszott kártyá(ka)t képpel felfelé a térkép maga felé eső oldalára teszi. **(Kivétel:** Ha az áll a kártyán, hogy „Fordulónként csak egy csatában használható.” vagy „(*)”, akkor el kell dobni, vagy kikerül a játékból, közvetlenül a csata után, amelyben használták, akkor is, ha a játékos nyert.) Egy ilyen visszatartott CC akciókörönként egy tetszőleges játékos által kezdeményezett másik csatát tud befolyásolni **(Fordító megjegyzése:** Ha a csata feltételeinek megfelel!), ez érvényes egészen a forduló végéig, vagy amíg a játékos egy csatát el nem veszít a kártyát használva. **(Kivétel:** A *Nem jutnak át (They Shall Not Pass)* CC különleges abból a szempontból, hogy a kártya hatása épp addig nem érvényesül, amíg az AL játékos el nem veszít egy csatát, ami után el kell dobnia a kártyát. Az eldobás ilyenkor is normál módon, a forduló végén történik!)
- 9.5.4.3 Ha egy játékos elveszít egy csatát, minden ott használt CC-je elveszik, függetlenül attól, hogy csak abban a csatában játszott-e ki azt, vagy egy korábbi győztes csatában őrizte-e meg.
- 9.5.4.4 Egy CC akciókörönként egyszer használható fel, egészen az eldobásáig. Fontos, hogy a *Putnik* CC is csak akciókörönként egyszer használható fel VAGY támadásra VAGY védekezésre (mindkettőre nem).
- 9.5.4.5 Minden forduló végén minden CC, ami ki lett játszva, eldobásra kerül (a játékos dobópaklijára), akkor is, ha a játékos győzött a csatá(k)ban, amelyekben használta a kártyá(ka)t.
- 9.5.4.6 Mindkét játékosnak lehetősége van eldobnia (saját dobópaklijára) a kezéből bármennyi CC-jét, közvetlenül az SC húzás fázis előtt vagy a pakli újrakeverése előtt amikor a háborús elkötelezettségi szintje emelkedik. Az SC-k közül egyedül a CC-k dobhatók el. **(Kivétel:** *Olaszország* vagy *Románia [Semleges belépése]* kártyák, ld. 9.5.2.5.).)

10.0 KUPACOLÁS

10.1 Általános szabályok

- 10.1.1 Legfeljebb három harci egység lehet egy mezőn, tekintet nélkül a típusukra. Az erődök nem számítanak bele a kupacba.
- 10.1.2 A kupac limit mindig érvényben van, kivéve az SR és a mozgás alatt. A játékosoknak lehet az érvényesnél szándékosan több egysége egy mezőn az SR és a mozgás során, feltéve ha az SR és a mozgás végére teljesül a limit. **(Fordító megjegyzése:** 2 lépéses visszavonuláskor az 1. mezőn való átvonuláskor sem kell figyelembe venni a limitet! Ez kimaradt az eredeti szabályból.)
- 10.1.3 Ha akaratlanul több egység marad egy mezőn, mint a kupac limit, az ellenfél választja ki, hogy mely egység(ek)et távolítja el, hogy ezáltal a mezőn teljesüljön a limit. Az így eltávolított hadseregek végleg kikerülnek a játékból.
- 10.1.4 A játékosok szándékosan nem tehetik meg, hogy megsértik a limitet, majd eltávolítják a felesleges egységeket.
- 10.1.5 Szembenálló felek egységei sosem lehetnek egy kupacban. **(Kivétel:** egyik fél egységei ostromolhatják az ellenség erődjeit, amelyek nem számítanak egységnek.)
- 10.1.6 Különböző nemzetekhez tartozó, de egy játékos által irányított egységek szabadon kupacolhatók, de amelyik mezőn több mint egy nemzet van jelen, annak nagyobb az AC-je.

11.0 MOZGÁS

11.1 Általános szabályok

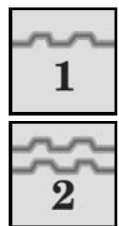
- 11.1.1 A legalább 1 MF-el rendelkező harci egységek mozoghatnak, ha egy OPS során aktiválva lett a mezőjük mozgás céljából. Egy kupac egységeinek be kell fejezniük a mozgásukat, mielőtt egy másik kupac egységei elkezdenék mozgásukat. Egy egységnek be kell fejeznie mozgását, mielőtt egy másik egység mozogni kezdene. **Megjegyzés:** Erre a szabályra akkor van szükség, amikor ellenséges erődök ostroma folyik, és később az ostrom alatt álló erődökön keresztül történik mozgás. **(Fordító megjegyzése:** Ez történhet egyrészt normál mozgással, amikor egy szomszédos mezőről akarunk átmozogni egy olyan erődön, amin nincs ellenséges egység, másrészt előrenyomulásnál, amikor a visszavonulók épp egy erődöt hagynak hátra. Mindkét esetben szükséges először az ostromhoz biztosítani a szükséges egységeket, a többlet egységek viszont átmozoghatnak az így már ostrom alatt álló erődökön! ld. 15.1.1 és 12.7.6.)
- 11.1.2 Tekintet nélkül a területtípusra, minden mező belépési költsége 1 MP.
- 11.1.3 A mozgásnak egymással (folyamatos vagy szaggatott vonallal) összekötött mezők közt kell történnie, nem hagyható ki mező.
- 11.1.4 Szaggatott kapcsolat: A szaggatott vonal megszorítást jelent arra vonatkozóan, hogy melyik nemzetek mozoghatnak (vagy támadhatnak) a vonalon keresztül. Minden egyes szaggatott vonal mellé oda van írva a térképen, hogy melyik egységek használhatják. **Például:** csak BR egység mozoghat (vagy támadhat) London és Calais között. Viszont a veszteség fázisban minden szaggatott vonallal összekötött baráti mezőn keresztül vezethet ellátási útvonal. RO és SB egységek használhatják ellátási útvonalukhoz a térkép keleti szélén lévő SS-ekhez **(továbbiakban: térképszéli mezők)** vezető RU szaggatott vonalakat.
- 11.1.5 Egy egység sosem használhat el egy akciókörben több MP-t, mint amennyi az MF-je. A fel nem használt MP-k nem vihetők át későbbi akciókörökre, ill. nem adhatók át más egységeknek.
- 11.1.6 Egységek átmozoghatnak, de nem fejezhetik be mozgásukat *támadás jelzőt* tartalmazó mezőn.
- 11.1.7 Egységek sosem léphetnek be ellenséges harci egységet tartalmazó mezőre.
- 11.1.8 Erődök és mozgás: Egységek beléphetnek ellenséges erődbe, ha képesek azt megostromolni (egyedül vagy más egységekkel együtt, amelyek ugyanabban az akciókörben mozogtak), vagy ha az erőd már ostrom alatt áll (ld. 15.2.1).
- 11.1.9 Seregek, Calais & Ostand: Amíg a *Verseny a tengerért* eseménykártya nem kerül kijátszásra vagy a CP háborús állapot nem éri el legalább a 4-et, a CP egységek sem a mozgásukat sem az SR-jüket nem fejezhetik be Amiens, Calais vagy Ostend mezőkön, kivéve ha csata után lépnek oda. Viszont átmehetnek ezeken a mezőkön és tehetnek rájuk *irányítás jelzőket*. **(Fordító megjegyzése:** ld. a játékos segédleten az 1914 speciális szabályai részt, bár az megtévesztő, hiszen elméletben nem csak 1914-re vonatkozik ez a szabály! De a gyakorlatban leginkább akkor kell alkalmazni.)
- 11.1.10 MEF mezők: Egy egység sem léphet MEF mezőre, hacsak nincs a mezőn a *MEF hídfőállás jelző*.
- 11.1.11 Semleges nemzetek: Nem léphetnek egységek egy semleges nemzet mezőjére, de minden egység szabadon beléphet bármely nemzet területére, miután az belépett a háborúba. **(Kivétel:** Korlátozott görög belépés, ld. 9.5.2.4).
- 11.1.12 Albánia: Albánia területére mindig beléphetnek egységek. Kezdetben SR szempontjából Albániát AL irányításúnak kell tekinteni. A veszteség ellenőrzésnél az albániai mezők ellátási

útvonalának a szokásos módon kell egy AL SS-hez vezetni vagy Taranto-ba akár akkor is, ha Olaszország még semleges.

- 11.1.13 **Perzsia:** Miután Törökország belépett a háborúba, bármelyik fél egységei beléphetnek Perzsia területére. Bár Ahwaz Perzsiához tartozik, mégis Törökország háborúba lépésekor ez egy AL irányítású VP mező.
- 11.1.14 **Irányítás:** A játékosok megszerzik az irányítást azon mezők felett, amelyekre rálépnek, hacsak nem egy ellenséges erődöt ostromolnak meg ott (**Fordító megjegyzése:** Ezt *irányítás jelzőkkel* jelezzük!).
- 11.1.15 **BR-ANA:** Ez alól a BR-ANA egy **Kivétel:** a BR-ANA nem változtatja meg a CP irányítású mezőket, ha rájuk lép. Ehelyett bármely CP mező (kivéve egy ostrom alatt álló erőd), amelyen épp rajta van a BR-ANA, AL irányításúnak tekintendő, de amint a BR-ANA elhagyja a mezőt, az újra CP irányítású lesz. A BR-ANA-nak nincs hatása olyan mezőre, amely felett egy másik AL egység megszerezte az irányítást: az ilyen mező AL irányítású marad azután is, miután a BR-ANA elhagyja.
- 11.1.16 A TU-SN hadtest a 11.1.14-ben leírtak szerint működik, de a veszteség fázisban, ha nem vezet ellátási útvonal az újonnan irányítása alá vont mezőkhöz, akkor azok irányítása visszakerül CP-hez (hacsak a TU-SN nem áll épp a mezőn). A Líbia mezőn szokásos módon történik a veszteség és az AL játékos normál mozgással szerezheti meg fölötte az irányítást. (**Fordító megjegyzése:** A Líbia mező csak annyiban különleges, hogy kezdetben CP helyszín, de csak AL mezővel szomszédos, ezért azonnal OOP lesz a játék első fordulójának veszteség fázisában, és AL irányításúvá válik.)
- 11.1.17 **BEF hadtest és sereg:** BEF hadtestek és hadseregek nem mozoghatnak vagy támadhatnak Anglia, Franciaország, Belgium vagy Németország területén kívülre.

11.2 Lövészárkok

- 11.2.1 Ha egy mező mozgás céljából lett aktiválva és a *Beásás* eseményt már kijátszotta valamelyik játékos, akkor a mezőn lévő egyik hadsereg megpróbálhat mozgás helyett árkot ásni. A mezőn lévő többi egység szabadon mozoghat.
- Hadseregek egy ostrom alatt álló ellenséges erődön is megpróbálhatnak árkot ásni!**
Fontos, hogy a *Beásás* eseményt egy játék során csak egy játékos játszhatja ki! (**Fordító megjegyzése:** Vagyis a másik játékos nehezebben tud majd megszabadulni ettől a kártyájától, hiszen eseményként nem játszhatja ki!)
- 11.2.2 **Hogyan építsük:** Miután az akciókör minden mozgása megtörtént, az aktív játékos dob egy-egy kockával minden olyan mezőre, amelyiken egy hadsereg megpróbálja magát beásni. Ha a dobás értéke kisebb vagy egyenlő, mint a hadsereg LF-je, helyez egy 1-es szintű *lövészárkok jelzőt* a mezőre, vagy ha már van ott 1-es szintű *lövészárkok jelző*, fordítsd a 2-es szintű oldalára.
- 11.2.3 Egy mező sosem tartalmazhat egynél több *lövészárkok jelzőt*, és a *lövészárkok* szintje sosem lehet nagyobb, mint 2.
- 11.2.4 A *lövészárkok* addig maradnak egy mezőn, amíg egy ellenséges egység be nem lép oda, még akkor is, ha nincsenek baráti egységek a mezőn.
- 11.2.5 Ha egy ellenséges egység lép egy baráti 1-es szintű *lövészárkok* tartalmazó mezőre, a *lövészárkok jelző* eltávolításra kerül.
- 11.2.6 Ha egy ellenséges egység lép egy baráti 2-es szintű *lövészárkok* tartalmazó mezőre, a *lövészárkok jelzőt* egy ellenséges 1-es szintű *lövészárkok jelzőre* kell cserélni.



- 11.2.7 **Veszteség és lövészárkok:** Ha egy 1-es szintű lövészárkot tartalmazó mező veszteséget szenved, akkor a *lövészárkok jelző* eltávolításra kerül. Ha egy 2-es szintű lövészárkot tartalmazó mező veszteséget szenved, akkor a *lövészárkok jelzőt* 1-es szintűre kell cserélni. **(Kivétel:** Egy ép erődön lévő lövészárkok nem szenved sérülést.) **(Fordító megjegyzése:** Mivel itt nem támadás éri a mezőt, csak megszakad az ellátás a veszteség fázisban, ezért nem ellenséges jelző kerül a saját lövészárkok jelző helyére. A gyakorlatban azonban gyakran ilyenkor is ellenséges jelzőre cserélik a korábbi. Sokak véleménye ugyanis, hogy a szabály ezen a ponton hibás.)
- 11.2.8 **Hadtestek és lövészárkok:** Habár a lövészárkok építéséhez hadsereg szükséges, a csatában a lövészárkok előnyeit a hadtestek is élvezik, a *terephátás táblázatnak* megfelelően.
- 11.2.9 **Erődök és lövészárkok:** Önmagukban az erődök semmilyen előnyét nem élvezik a lövészárkoknak. De ha baráti egységek védekeznek egy erőd mezőn, akkor a lövészárkok előnyei éppúgy érvényesek, mint ahogy az erődök CF-jét hozzáadjuk a harci erőhöz.
- 11.2.10 **(Opcionális szabály:** Ha bármikor egy GE, BR, FR vagy IT egység sikertelen árokásás dobást hajt végre, kell egy *emlékeztető jelzőt* tenni az egységre. **(Fordító megjegyzése:** A 4. kiadásig külön erre a célra nincs jelző a játékban. A C3i magazin egyik számának mellékletében szerepelnek ilyen jelzők, remélhetőleg a későbbi kiadásokba már bekerülnek. Addig is valamilyen módon meg kell oldani ezek helyettesítését.) A következő körben minden árokásási kísérletnél az egység kap -1 DRM-et. Ha a következő körben nem próbál meg árkot ásni az egység (ez a kör eshet a következő fordulóra is) vagy ha sikeres árokásási kísérletet tesz, akkor a jelzőt el kell távolítani róla. Az árokásási dobások sosem módosíthatóak -1-nél többel.)

11.3 Mozgással kapcsolatos megkötések az NE térképen

- 11.3.1 Az NE térképen lévő mezőkre csak az RU-CAU, BR-MEF, BR-NE, FR-OR, TU-YLD és TU-AoI hadseregek mozoghatnak ill. támadhatnak. Ez vonatkozik Konstantinápolyra és Bursára is, amelyek a fő térképen is szerepelnek.
- 11.3.2 Fordulónként csak egy RU hadtest mozoghat bármely irányban a NE térkép (Grozny és Poti) és a „To Caucase” mező közt. **(Fordító megjegyzése:** Ennek követésére jó lett volna egy külön jelző a játékba, mint ahogy néhány nemzet NE SR-jének követésére is jó lenne néhány jelző! Ld. 13.2) RU hadsereg (beleértve az RU-CAU-t is) sosem mozoghat ott, *A cár bukása* esemény után pedig más RU egység sem. De egy hadtest még ekkor is mozgatható SR formájában a két hely között (ld. 13.2.2).

12.0 CSATA

12.1 Általános szabályok

- 12.1.1 Egy csatát csak egy OPS során lehet kezdeményezni olyan harci egységekkel, amelyek egy *támadás jelzővel* aktivált mezőn vannak. A csata önkéntes és nem kell minden egységgel támadni. Egy játékos dönthet úgy, hogy nem támad egy aktivált mezőről, talán egy korábbi csata eredményeképpen.
- 12.1.2 Egy játékos nem támadhat egy olyan mezőt, amely csak olyan ellenséges egységeket tartalmaz, amelyek ebben a körben vonultak vissza.
- 12.1.3 Az aktív játékost nevezzük támadónak, a másik játékost védekezőnek.
- 12.1.4 Minden csatában csak egy védekező mező lehet. Tetszőleges számú egység vehet részt egy támadásban a szomszédos támadásra aktivált mezőkről.
- 12.1.5 Ugyanazon a mezőn aktivált egységeknek nem muszáj ugyanabban a csatában részt venni; különböző szomszédos mezőket is támadhatnak.



- 12.1.6 Minden egység akciókörönként csak egy csatában vehet részt. Minden mező csak egyszer támadható akciókörönként. Egy egység CF-je nem osztható meg több csata között.
- 12.1.7 0 CF-ű hadtestek is támadhatnak magukban vagy más egységekkel együtt. Ha más egységekkel támadnak, semmit sem adnak hozzá a harci erőhöz, de elszenvedhetnek veszteségeket.
- 12.1.8 Csak a csatában részt vevő támadó egységek szenvedhetnek el veszteségeket illetve nyomulhatnak előre. Ha egy támadó mezőn lévő egység nem vesz részt egy támadásban, akkor nem szenvedhet veszteséget és nem nyomulhat előre.
- 12.1.9 Szaggatott vonalon keresztül csak akkor támadhatnak egységek, ha a nemzetük neve a szaggatott vonal mellé oda van írva a térképen. RU seregek nem támadhatnak a „To Caucasus” mezőről a NE térképre. E két hely között fordulónként egy RU hadtest támadhat/visszavonulhat; ez a 11.3.2 alatt megengedett „egy mozgás”-nak számít.
- 12.1.10 London és Taranto: Londonban lévő egységek csak akkor csatázhatnak, ha a csatában részt vesznek egy belgiumi vagy franciaországi mezőn lévő baráti egységek is. IT egységek viszont anélkül is támadhatnak a Taranto-Valona szaggatott vonalon keresztül, hogy baráti egységek lennének Albániában vagy Görögországban.
- 12.1.11 Többnemzetiségű támadások: Azonos oldalon álló, de különböző nemzetiségű egységek csak akkor vehetnek részt ugyanabban a csatában, ha egy kupacban vannak, vagy jogosultak egy több mezőről indított, többnemzetiségű támadásra (12.1.11.1)
- Megjegyzés:** Habár van néhány speciális esete a többnemzetiségű támadásnak (ld. 9.2.3), ezekben az esetekben sem hagyhatóak figyelmen kívül a többnemzetiségű támadás előírásai.
- Például:** Bár BR és BE egységek olcsóbban aktiválhatók együtt Antwerpenben, Ostendben, Calais-ban vagy Amiens-ben, a BE egység mégsem számít BR egységnek többnemzetiségű támadásnál.
- 12.1.11.1 Többnemzetiségű támadások kettő vagy több mezőről: Többnemzetiségű támadás akkor történhet egynél több mezőről, ha a támadásban részt vevő mezők egyikén minden résztvevő nemzetnek van egysége. Bármely más mező, amely részt vesz ugyanebben a csatában, bármely olyan nemzetiségből tartalmazhat egységet, amely ezen a „közös” mezőn megtalálható. Minden a csatában résztvevő nemzetből lennie kell egy egységnek a közös mezőn. Ennek a megkötésnek és a kupac limitnek a következtében, mindkét fél legfeljebb 3 nemzettel vehet részt egy csatában.
- 12.1.11.2 BR-ANA, BR-AUS, BR-CND és BR-PT hadtestek BR-ek, a TU-SN egység TU és a SB-MN egység SB a többnemzetiségű támadások szempontjából. **(Fordító megjegyzése:** ld. még: 13, ami ehhez teljesen hasonló az SR vonatkozásában, illetve 9.2.3, ami az AC-re vonatkozik, és nem csak hadtestekre érvényes.)

12.2 Csata menete

12.2.1 Minden csata a következő lépések szerint zajlik:

1. Csata meghatározása
2. Harci erő meghatározása
3. Lövészárkot semlegesítő CC-k kijátszása
4. Szárnyai támadás megkísérlése
5. CC-k kijátszása
6. DRM meghatározása
7. Tüzelési oszlop meghatározása
8. Eredmény meghatározása
9. Veszteségek elszenvedése

10. Csata győztesének meghatározása
11. Védő visszavonulása
12. Támadó előrenyomulása
- 12.2.2 Csata meghatározása: Az aktív játékos meghatározza, hogy melyik egységekkel támad és melyik mezőt támadja.
- 12.2.3 Harci erő meghatározása: A két játékos egyidejűleg összesíti a csatában részt vevő egységeinek a CF-eit. A védő ehhez még hozzáadja a védekező mezőn lévő erőd CF-jét (ha van erőd).
- 12.2.4 Lövészárkot semlegesítő CC-k kijátszása: A támadó játszhat ki ilyen CC-ket.
- 12.2.5 Szárnnyi támadás megkísérlése: A támadó (bizonyos feltételek teljesülése esetén) megkísérelhet szárnnyi támadást (ld. 12.3). Ilyen esetben a csata 6-9 lépéseit nem egyidejűleg, hanem külön kell végrehajtania a két játékosnak.
- 12.2.6 CC-k kijátszása: A támadó tetszőleges számú CC-t kijátszhat, ha teljesülnek azok feltételei az adott csata 5. lépésekor. Ezen túl a támadó használhat a maga előtti CC-kből is bármennyit, ha azok feltételei teljesülnek az adott csatában, és ha azokat korábbi csatákban még nem használta ugyanebben az akciókörben. Miután a támadó végzett, a védő is kijátszhat, illetve a lent lévőkből kiválaszthat CC-ket, a támadónál leírtak szerint.
- 12.2.7 DRM meghatározása: A két játékos egyidejűleg megvizsgálja minden kijátszott és kiválasztott CC-jét és meghatározza a végső DRM-et, ami ebben a csatában rá hat. Ezen túl van -3 DRM, ha minden támadó egység a Sinai mezőn van. (A Sinai mezőről történő, de más mezőről is támogatott támadásért viszont nem jár a -3 DRM büntetés).
- 12.2.8 Tüzelési oszlop meghatározása: Mindkét játékos meghatározza, hogy melyik tüzelési táblázatot fogja használni. Ha a játékos egységei közt van egy vagy több hadsereg (akkor is ha csökkent erejű), akkor a játékos a sereg táblázat alapján tüzel, különben a hadtest/erőd táblázatot használja. A megfelelő táblázatból mindkét játékos kikeresi a harci erejét, és a védekező mező terep hatásától függő számú oszloppal eltolja (a terep és lövészárkok hatásai összeadódnak) (**Fordító megjegyzése**: ld. játékos segédlet terephatas táblázatát.), így lesz meghatározva a tüzelési oszlopa. Az oszlop az eltolások után sem kerülhet táblázaton kívülre; ha a legszélső oszlopon túlra csúszna az oszlop, akkor a további eltolásokat figyelmen kívül kell hagyni. Ez a lépés egyidejűleg történik, hacsak a támadó nem kísérelt meg szárnnyi támadást, vagy nem lett kijátszva a *von Hutier* CC.
- 12.2.9 Eredmény meghatározása: Mindkét játékos dob egy kockával, az eredményt módosítja a DRM-jével, és a tüzelési oszlopának megfelelő sorából kiolvassa a tüzelésének eredményét. A dobás sosem lehet 1-nél kevesebb, illetve 6-nál nagyobb; bármely 1-nél kisebb módosított dobás 1-nek számít és bármely 6-nál nagyobb módosított dobás 6-nak. Ez a lépés egyidejűleg történik, hacsak a támadó nem kísérelt meg szárnnyi támadást (esetleg a *Rádióüzenet lehallgatása*-val (*Wireless Intercepts*)), vagy nem lett kijátszva a *von Hutier* CC.
- 12.2.10 Veszteségek elszenvedése: Mindkét játékosnak meg kell határoznia a csatában elszenvedett veszteségeit az ellenfele eredménye alapján. Ha ez nem egy szárnnyi támadás volt, akkor a védőnek ugyan a támadó előtt kell kijelölnie a veszteségeit, de a veszteségei nincsenek hatással az általa elért (okozott) veszteségszámra.
- 12.2.11 Csata győztesének meghatározása: Az ellenfelének nagyobb veszteségszámot okozó játékos nyeri a csatát és megtarthat minden kijátszott és kiválasztott CC-t. A vesztes játékosnak el kell dobnia minden kijátszott és kiválasztott CC-t. Ha mindkét játékos veszteségszáma azonos, mindketten vesztesnek tekintendők és el kell dobniuk a CC-ket. (**Kivétel**: Az AL játékos eldobja a *Nem jutnak át* CC-t, ha veszít. Ha viszont nyer vagy döntetlen az eredmény,

akkor a kártya képpel felfelé előtte marad. A forduló végén ilyenkor is normál módon el kell dobni a kártyát.) (**Fordító megjegyzése:** A kártya a szövege szerint vereség esetén fejt ki hatását. Mivel a döntetlen mindkét félnek vereséget jelent, logikus lenne, ha a kártya döntetlen esetén is működésbe lépne. A szabály viszont leszögezi, hogy döntetlennél nincs hatása, csak egyértelmű vereségnél.)

12.2.12 Védő visszavonulása: Ha a támadó nyerte a csatát és maradt teljes erejű támadó egység, minden védőegységnek, amely nem semmisült meg, vissza kell vonulnia. A védő választhatja a visszavonulás kihagyását is, egy további erősségszint elvesztéséért.

12.2.13 Támadó előrenyomulása: Ha a védő visszavonult vagy teljesen megsemmisült, a támadó előrenyomulhat bármely teljes erejű egységeivel.

12.3 Szárnyi támadások

12.3.1 A támadó megkísérelhet szárnyi támadást, ha az alábbi feltételek mindegyike teljesül:

- Két vagy több mezőről is támadnak egységek és
- legalább egy hadsereg is támad és
- a védekező mező nem mocsár vagy hegység, nem tartalmaz *lövészárok jelzőt*, és nem egy üres erőd. (**Fordító megjegyzése:** Id. játékos segédlet terephatás táblázatát.)

Megjegyzés: Szárnyi támadás megkísérelhető bizonyos CC-k használatával, amelyek „semlegesítik a lövészárok hatásait”, feltéve ha a többi feltétel teljesül.

12.3.2 Egy szárnyi támadásban a támadónak az egyik támadó mezőt ki kell neveznie „frontális támadás” vagy „össztűz” mezőnek. Az össztűz mezőn kívül minden olyan támadó mező után jár +1 DRM a szárnyi támadás kockadobásához, amelyet a célmezőn kívül más ellenséget tartalmazó mezővel nem köt össze folyamatos vonal. Ebből a szempontból az üres erődök nem tekintendők ellenséget tartalmazó mezőknek. Ha szaggatott vonallal van összeköttetés egy támadó mező és egy ellenséget tartalmazó mező közt, az nem számít a DRM szempontjából!

Megjegyzés: A szárnyi támadás DRM-jét a támadás pillanatában kell ellenőrizni. A csaták sorozata hatással lehet az ellenséget tartalmazó mezőkre.

12.3.3 A támadó játékos egy kockával dob, hogy meghatározza, sikeres-e a szárnyi támadás. Ha a módosított kockadobás legalább 4, akkor sikeres a szárnyi támadás, és a csata 6-9 lépéseit a támadó a védekező előtt hajtja végre. (**Fordító megjegyzése:** A szabályban itt hibásan 6-8 lépések szerepelnek.) Ez azt jelenti, hogy a védő tűzerejére hatással lesznek az általa elszenvedett veszteségek. Ha viszont a módosított kockadobás kisebb, mint 4, akkor a szárnyi támadás sikertelen, és a védő hajtja végre elsőként a 6-9 lépéseket.

12.3.4 A szárnyi támadások alatt akkor is használatban maradnak az 5. lépés során kijátszott CC-k, hogyha azok feltételei nem teljesülnek a 8. lépés során. **Például:** Ha BR és FR egységek megpróbálják használni a *Hurricane zárótűz (Hurricane Barrage)* CC-t és a szárnyi támadás kudarcba fullad, a CC akkor is használatban marad, ha nem maradnak túlélő BR egységek a 6-9 lépések nyomán.

12.3.4.1 A *Kemal* CC esetén, ha a szükséges legalább 1 CF-ű TU egységek már nincsenek jelen, egyszerűen átkonvertálódnak a megmaradt CF-ek a hadtest tüzelési táblázatból a sereg táblázatba (a hadtest táblázat „0” oszlopát fel kell kerekíti a sereg táblázat „1” oszlopára).

12.3.4.2 A *Visszavonás (Withdraw)* CC esetén a védőnek még vissza kell fordítania a csökkent erejű sereget vagy hadtestet a csata után (egy erősségszint visszanyerés).

12.4 Veszteségek elszenvedése

- 12.4.1 Egy játékos kockadobásának eredménye a tüzelési táblázaton egyben az ellenfél veszteségszáma.
- 12.4.2 A veszteségek elszenvedése harci egységek vagy erődök sérülésével vagy megsemmisülésével történik. Minden egyes erősségszint, amit egy egység elveszít, az egység LF-jén keresztül a veszteségszám teljesítésébe beleszámít.
- 12.4.3 A játékosoknak a veszteségszámukkal megegyező veszteséget kell elszenvedniük. Ha lehetséges pontosan annyit elszenvedni, akkor nem lehet kevesebbet, de többet semmiképp sem lehet elszenvedni, mint a veszteségszám.
- Például:** Egy teljes erejű FR sereg (LF 3) és egy csökkent erejű FR sereg (LF 3) 5 veszteségszámot szenved el. A játékosnak a csökkent erejű sereget kell kicserélni egy hadtestre (LF 1). A hadtest ezután két erősségszintet veszít és elveszik (LF3 + LF1 + LF1). A teljes erejű sereg ép marad. Nem teheti meg a francia játékos, hogy egy erősségszintet a teljes erejű (LF 3) és egy erősségszintet a csökkent erejű (LF 3) serege is elveszít, mert ezzel meghaladná a veszteségszámát.
- 12.4.4 Egy csökkent erejű eltávolításra kerülő hadsereg helyére azonnal egy teljes erejű hadtest kerül, azonos nemzetből a tartalék mezőről, ha van ott ilyen. Ha nincs azonos nemzetbeli teljes erejű hadtest a tartalék mezőn, kicserélhető csökkent erejű azonos nemzetiségű hadtestre is. Ha egyáltalán nincs abból a nemzetből hadtest a tartalék mezőn, akkor a sereg végleg megsemmisül és nem gyártható újra utánpótlással (**Fordító megjegyzése:** Az angol szabályban itt hibásan a helyrehozás szerepel az újragyártás helyett).
- 12.4.4.1 Ez a hadtestre történő csere a tartalék mezőről akkor is lehetséges, ha a sereg OOS, de az OOS sereg ilyenkor végleg megsemmisül.
- 12.4.4.2 Ha egy mezőn csak két teljes erejű 3 LF sereg van és elszenvednek 7 LF veszteséget, vagy a mezőn csak két teljes erejű 2 LF sereg van és elszenvednek 5 veszteséget, és egyáltalán nincs hadtest a tartalék mezőben, nem lehet mindkét sereg erejét csökkenteni. Ehelyett az egyik sereg megsemmisül (mintha lett volna egy hadtest a tartalék mezőben, ami elszenvedte volna az utolsó veszteséget) és végleg eltávolításra kerül.
- 12.4.4.3 A BR erőkön belüli különféle nemzetek miatt megszorítások vannak arra vonatkozóan, hogy melyik BR hadtestekre lehet cserélni BR hadseregeket. A BEF sereg csak BEF hadtestre cserélhető, és a BEF hadtest csak BEF hadsereg helyére kerülhet. A BR-MEF és BR-NE seregek bármely BR hadtestre lecserélhetők. A BR-AUS, BR-CND, BR-PT és BR-ANA hadtestek nem kerülhetnek semmilyen BR hadsereg helyére sem.
- 12.4.5 Minden olyan csatában, amelyben támadóként részt vesznek BR egységek akár más nemzetekkel együtt, akár azok nélkül, van egy prioritás arra vonatkozóan, hogy melyik egységnek kell elszenvednie az első veszteséget, ha ez lehetséges a veszteségszám túllépése nélkül. A prioritás a következő:
- BEF sereg
BEF hadtest
BR-MEF sereg
BR-AUS vagy BR-CND hadtest
- Ha a listán legfelül lévő egység nem tudja a veszteségszám túllépése nélkül elszenvedni a veszteséget, akkor a listán alatta lévő egység következik. Hasonlóan, minden olyan csatában, amelyben támadóként részt vesz az RU-CAU sereg, ennek az egységnek kell az első

veszteséget elszenvednie, ha ez lehetséges a veszteségszám túllépése nélkül. Azokban a csatákban pedig, amelyekben BR-MEF és RU-CAU egységek is vannak, a támadó dönti el a két egység közül, melyik szenved el előbb a veszteséget. Az RU-CAU és BR-AUS vagy BR-CND egységeket tartalmazó csatákban az első veszteséget az RU-CAU egység szenved el. Minden esetben 12.4.5 felülírja 12.4.3-at. **(Fordító megjegyzése:** Vagyis fontosabb a prioritás betartása, mint a veszteség pontos elszenvedése?! Tehát ez esetben előfordulhat, hogy kevesebbet szenvedünk el, pedig van olyan egység a mezőn, amely pontosan is el tudná szenvedni a veszteséget, de a prioritásban lejjebb áll.)

12.4.6 A veszteségszám csak akkor vonatkozik a védekező erődökre, ha nem voltak az erődben védekező egységek vagy ha az összes védekező egység és a tartalék mezőről a helyükre kerülő utánpótlás hadtestek is mind megsemmisültek, és utána még marad annyi veszteségszám, ami eléri vagy meghaladja az erőd LF-jét (megsemmisítve ezáltal az erődöt). Egy erőd LF-je önmagával egyenlő veszteségszámnak felel meg. Védekező erődökre nincs hatással a kielégítetlen veszteségszám, ha bármely védekező egységek túlélték a csatát (akkor is, ha mind visszavonultak az erődből). A támadóval baráti erődökre sosincs hatással egy csata kimenetele.

12.4.7 Hadseregek végleg megsemmisülnek az alábbi esetekben:

- 1) Egy sereg nem képes visszavonulni, beleértve a kupac limit túllépéseket. Ilyenkor nem semmisül meg utánpótlás hadtest, és nem is kerül fel a térképre.
- 2) Egy sereg le lesz cserélve egy hadtestre, amely nem tud visszavonulni, beleértve a kupac limit túllépéseket. Ez esetben a sereg végleg megsemmisül, a hadtest pedig megsemmisül és a megsemmisült/utánpótlás mezőre kerül.
- 3) Megsemmisül egy hadsereg akkor is, amikor OOS-ként támadás éri **(Fordító megjegyzése:** Ilyenkor le lehet cserélni egy hadtestre, ld. 12.4.4.1) illetve amikor a veszteség fázisban OOS **(Fordító megjegyzése:** Ilyenkor nem kerülhet a helyére hadtest, ld. 14.3.5).
- 4) Ha megsemmisül egy sereg, és nincs hadtest a tartalék mezőn, amire ki lehetne cserélni.
- 5) Ha a következő seregek bármelyike megsemmisül: TU-YLD, TU-Aol, AoO, RU-CAU, BEF, BR-MEF, BR-NE (egy ponttal jelölve az egység szimbólum jobb oldalán!).

12.5 Visszavonulás

12.5.1 Általában: Ha a támadó nyerte a csatát és maradt teljes erejű támadó egység, minden védőegységnek, amely nem semmisült meg, vissza kell vonulnia. Ez így van tekintet nélkül arra, hogy hány teljes erejű támadó egység maradt, vagy hogy melyik fél hány erősségszintet veszített el. Ráadásul, a védőnek még akkor is vissza kell vonulnia, ha a támadó egységek teljes támadóereje nem elegendő az előrenyomuláshoz és a védekező mezőn lévő ép erőd ostromához. Támadó egységek sosem vonulnak vissza.

12.5.2 Visszavonulási hossz: A visszavonulási mezőszám függ a felek veszteségszámának különbségétől. Ha a különbség 1, a vesztesnek 1 mezőt kell visszavonulnia. Különben két mezőt. Nem változtathatják a játékosok 2 mezőnyire a visszavonulást, ha a veszteségszámok különbsége alapján csak 1 mezőnyi visszavonulás adódik. A védő nem vonulhat vissza, ha a veszteségszámok döntetlent eredményeznek.

12.5.3 Visszavonulás kihagyása: Lövészárkokban, erdőkben, sivatagokban, hegyekben vagy mocsarakban lévő egységek választhatják a visszavonulás kihagyását is **(Fordító megjegyzése:** Tehát a síkságokon kívül mindenhol, ld. játékos segédlet terephátás táblázatát.), egy további erősségszint elvesztésével. Ez nem növeli a veszteségszámot! Az erősségszintet bármelyik védekező egység elveszítheti. Ez a további veszteség törli a

visszavonulást, tekintet nélkül arra, hogy hány mezőt kellett volna visszavonulni, feltéve ha ezt követően is marad még legalább egy védekező erősségszint. A lövészárkokba, erdőkbe, sivatagokba, hegyekbe vagy mocsarakba, mint első mezőbe visszavonuló egységek, amelyeknek két mezőnyi visszavonulásuk lenne, nem tehetik meg, hogy a második szükséges visszavonulási mezőt hagyják ki egy további erősségszint elvesztésével. Az utolsó védekező erősségszint ami egy mezőn maradt, nem használható el a visszavonulás kihagyására.

12.5.4 Visszavonulás miatti megsemmisülés: Azok az egységek, amelyek sem teljesíteni nem tudják a visszavonulást, sem kihagyni egy extra erősségszint elvesztésével, megsemmisülnek. A visszavonulásra képtelen megsemmisült seregek végleg eltávolításra kerülnek a játékból és nem lehet azokat lecserélni. Ez esetben a sereg utánpótlás hadtestét nem vesszük le a tartalék mezőről, de nem is tesszük fel a térképre és nem is semmisítjük meg a sereggel együtt.

Egyéb esetek, ahol a visszavonulás megsemmisülést okoz:

- RU egységek: Azok a visszavonuló RU egységek, amelyek egy 2 mezős visszavonulás első mezőjeként egy térképszéli mezőre lépnek, megsemmisülnek ha nem tudják teljesíteni a visszavonulás 2. mezőjét. **Például**: ha RU egységek Kijevben 2 mezős visszavonulást szenvednek el és Chernigovban, Beleya Tserkovban és Zhitomirban CP egységek vannak, akkor az RU egységeknek a „To Kharkov” térképszéli mezőre kell visszavonulni, majd ezt követően megsemmisülnek, mivel nem tudják teljesíteni a visszavonulás 2. mezőjét.
- SB-MN hadtest: Ha a SB-MN hadtest visszavonulásra kényszerül, megsemmisül.
- Tartalék hadtest és visszavonulás: Ha egy hadtest, ami a tartalék mezőről most került egy megsemmisült sereg helyére, nem tudja teljesíteni a visszavonulást, akkor vagy hagyja ki a visszavonulást egy extra erősségszint elvesztésével, vagy kupac limit túllépés miatt megsemmisül. Ráadásul a sereg, amely most semmisült meg, ilyenkor végleg megsemmisül, mintha saját maga nem tudta volna teljesíteni a visszavonulást. A megsemmisült sereg pótlása egy hadtesttel a tartalék mezőről tehát nem jelent feltétlen menekülést a végleges megsemmisüléstől. Némi memóriát igényel annak azonosítása, hogy melyik hadtestre lett cserélve egy megsemmisült sereg. Az aktuális csatát követően az utánpótlás hadtesteket normális módon kell kezelni.

12.5.5 Visszavonulási megszorítások: A visszavonuló egységekre az alábbi megszorítások vonatkoznak:

- Nem lehet olyan mezőre lépni, amelyen van ellenséges egység, vagy amely egy nem ostrom alatt álló ellenséges erő.
- Nem lehet tengerparti kikötőből visszavonulni.
- Nem lehet az eredeti védekező mezőre visszavonulni.
- Nem lehet befejezni a visszavonulást kupac limit túllépéssel, de egy 2 mezős visszavonulás 1. mezőjén megsérthető a kupac limit. Ha nincs más útvonala a védőnek, kijelölheti, mely visszavonuló egységek kerüljenek a limiten belülre, a többi egység megsemmisül.
- Befejezhető egy 2 mezős visszavonulás az eredeti védekező mező szomszédságában, ha az egységek két mezőre belépnek a visszavonulás során. **Például**: ha egy egység 2 mezős visszavonulást hajt végre Sedanból, visszavonulhat Cambrai felé majd Chateau-Thierry-be.
- A visszavonuló egységek visszavonulhatnak különböző mezőkre.

- Ha lehetséges, akkor baráti irányítású mezőre kell visszavonulni, ha erre nincs mód, akkor lehet üres ellenséges mezőre is (a visszavonuló egységek nem szerzik meg az irányítást azok felett az ellenséges mezők felett, amiken átmennek, csak amiken befejezik a visszavonulást) .(**Kivétel:** Id. 15.1.10)
- Ha lehetséges, a visszavonulást ellátott mezőn kell befejezni.
- Abban az esetben, ha több lehetséges visszavonulási mező is kupac limiten belül van, az alábbi prioritásokat kell követni:
 - 1) Baráti, ellátott mező.
 - 2) Baráti, OOS mező.
 - 3) Ellenséges mező, mely így ellátott lesz.
 - 4) Ellenséges OOS mező.
- 2 mezős visszavonuláskor a visszavonulási prioritásokat kell követni az első mezőre lépéskor és aztán újra az elsőről a második mezőre lépéskor.

- 12.5.6 **Korábban visszavonult egységek támadása:** Ha a védekező egységek olyan mezőre vonulnak vissza, amelyet ugyanabban az akciókörben később támadás ér, a már visszavonult egységek CF-je nem számít a mező elleni támadáskor. Ráadásul legalább 1-es veszteségszám elérésekor a már visszavonult egységek azonnal megsemmisülnek és nem számítanak bele a veszteségszámba. A már visszavonult egységek azonnal megsemmisülnek és megsemmisült/utánpótlás mezőre kerülnek. Nem számítanak bele a veszteségszámba, és nem cserélhetők le utánpótlás hadtestekre a tartalék mezőről. (**Fordító megjegyzése:** Itt a szabály kicsit túl van ragozva, egy bekezdésen belül szinte ugyanazt leírja kétszer. A lényeg, hogy 12.4.7-hez képest itt nem semmisül meg végleg a sereg, hanem a megsemmisült/utánpótlás mezőre kerül, és nem kerül a helyére hadtest. Normál esetben ha egy sereg megsemmisül, és nem tudunk a helyére hadtestet tenni, vagy a helyére tett hadtest is megsemmisül, akkor a sereg végleg kikerül a játékból.)
- 12.5.7 **Ellenőrzés:** Egy mezőről való visszavonulás hatására nem szerzi meg automatikusan a másik fél a mező feletti irányítást. A mező irányítása csak akkor változik, ha a támadó egységek előrenyomulnak a mezőre.

12.6 Visszavonás

- 12.6.1 A *Visszavonás* CC egy tervezett visszavonást reprezentál, hasonlóan a MONS-i BR védelemhez. (**Fordító megjegyzése:** Szabály szempontjából ennek a mondatnak valószínűleg semmi jelentősége, csak arra utal, hogy történelmileg mi ihlette ennek a kártyának a létrejöttét. Ennek megfelelően *Visszavonás* csak az AL kártyák közt szerepel.)
- 12.6.2 A *Visszavonás* CC a szárnyi támadás kockadobása után kerülhet kijátszásra.
- 12.6.3 A védekező egységek (erődök nem) visszanyernek egy elvesztett hadtest – erősség szintet a veszteség elszenvedése fázis után. Sikeres szárnyi támadás esetén viszont nem nyerhető vissza a hadtest erősség szint addig, amíg a védő be nem fejezte az Eredmény meghatározása fázist. (Más szavakkal a védő nem nyeri vissza az elvesztett erősség szintet, amíg nem tüzelt.)
- 12.6.4 A védekező egységeknek ezután vissza kell vonulniuk egy mezőre. Teljes erejű támadók előrenyomulhatnak egy mezőre. Ez a visszavonulás kötelező és akkor is végrehajtódik, ha a csata veszteségszámai döntetlent vagy a támadó vereségét mutatják. Ez a fajta visszavonulás akkor is csak 1 mezőre, ha a veszteségszámok különbsége alapján 2 mezőnyi visszavonulás lenne indokolt.
- 12.6.5 A védekező nem választhatja a *Visszavonás* CC-ből származó visszavonulás kihagyását terepre vagy lövészárókra hivatkozva.

- 12.6.6 Ha nem veszett el hadtest-erősségszint, akkor egy elveszett sereg-erősségszintet lehet visszanyerni.
- 12.6.7 Ha sem hadtest- sem sereg-erősségszint veszteség nem történt a csatában, ez az esemény akkor is kiváltja az 1 mezőnyi visszavonulást.
- 12.6.8 A következő helyzet csak akkor fordul elő, ha seregek szenvednek veszteséget. Ha egy seregnek nincs a tartalékban hadteste, a sereg csak akkor fordul visszájára (~visszanyeri az erősségszint veszteséget), ha a veszteségszám megegyezik az LF-jével. Amennyiben a veszteségszám nagyobb, mint a sereg LF-je, akkor ez az esemény hatástalan mivel nincs hadtest, amit vissza lehetne fordítani. **(Fordító megjegyzése:** Ezt úgy kell érteni, hogy ha a sereg nem képes elszenvedni a teljes veszteségszámot a meglévő erősségszintjeivel, és így a megsemmisülése után még mindig marad kielégítetlen veszteségszám, és nincs a tartalékban hadteste, és más egység nincs a kupacban, akkor mivel maradt kielégítetlen veszteségszám, nem nyerhet vissza erősségszintet, hanem végleg megsemmisül.)
- 12.6.9 Ha a védekező több módon is el tudja szenvedni a veszteségszámát, akkor ha lehetséges, a hadtesteivel (és nem a seregeivel) kell teljesítenie a veszteségét, ezért viszont hadtest-erősségszintet kell visszanyerni a sereg-erősségszint helyett.
- Például:** A BR 1. sereg (LF 3) és két BR hadtest (LF 1) a *Visszavonás* kijátszásával 3 veszteségszámot szenved el. Ekkor ahelyett, hogy a BR 1-et lefordítanánk, majd vissza, az egyik BR hadtest megsemmisül, a másik pedig lefordul **(Fordító megjegyzése:** A példában minden egység teljes erejű. Így összesen 3 hadtest-erősségszint veszik el.). Ezután vagy a lefordult hadtest visszafordul, vagy a megsemmisült hadtest lefordulva visszakerül a térképre.
- 12.6.10 Ha minden védekező egység megsemmisült, a *Visszavonás* CC még ekkor is lehetővé teszi egy csökkent erejű hadtest megmentését, ha egy hadtest a mezőn volt vagy a tartalékból a térképre került. Ha a mezőn olyan seregek voltak, amelyeknek nem volt utánpótlás hadteste és megsemmisültek, ez esetben nem lesz túlélő hadtest.

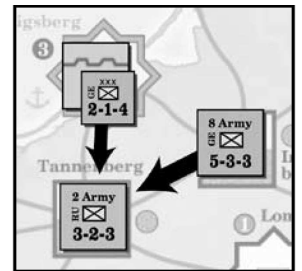
12.7 Előrenyomulás

- 12.7.1. Minden megmaradt teljes erejű támadó egység (a kupac limiten belül) előrenyomulhat, ha a védekező egységek visszavonultak vagy mind megsemmisültek. **(Kivétel:** egy ellenséges egység nélküli ellenséges erőd elleni támadáskor a támadó nem nyomulhat előre, akkor sem, ha a veszteségszámok összehasonlítása alapján megnyerte a csatát, hacsak nem semmisül meg az erőd.)
- 12.7.2. Ha minden egység megsemmisült, akkor az előrenyomuló egységek csak a védekező mezőre léphetnek.
- 12.7.3. Ha minden védekező egység 2 mezőnyire vonult vissza, akkor az előrenyomuló egységek minden olyan mezőre beléphetnek, amit a visszavonuló egységek kiürítettek. De meg kell állniuk, ha belépnek egy erdő, hegy, sivatag vagy mocsár mezőre. **(Fordító megjegyzése:** A sivatag a szabályból hiányzik, de a játékos segédleten szerepel a terephátás táblázatnál!)
- 12.7.4. Ha 2 mezőnyi visszavonulást elszenvedő védekező egységek csak 1 mezőnyire tudnak visszavonulni, és aztán megsemmisülnek 12.5.5 miatt, akkor az előrenyomuló egységek csak a visszavonuló védők által utoljára elfoglalt mezőig nyomulhatnak előre. **Például:** ha Kishinevben lévő RU egységeket megtámadnak Zhmerinkából és 2 mezőnyi visszavonulást szenvednek el, és Románia semleges, Odessa pedig CP irányítás alatt áll, az RU egységek megsemmisülnek 12.5.5 miatt. A Zhmerinkában lévő CP egység előrenyomulhat Ismailba, mivel az RU egységeknek erre a mezőre kellett visszavonulniuk, hogy teljesítsék a 2 mezőnyi visszavonulás 1. mezőjét.

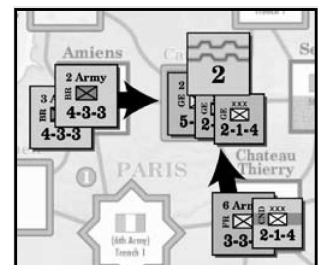
- 12.7.5. Előrenyomuló egységek nem léphetnek ellenséges egységeket tartalmazó mezőre.
- 12.7.6. Előrenyomuló egységek beléphetnek viszont egy olyan mezőre, ami egy ép ellenséges erőd, ha meg tudják azt ostromolni, de nem mehetnek tovább. De ha elég egység benyomult az ostromláshoz, más előrenyomuló egységek folytathatják az előrenyomulást 12.7.3 szerint.
- 12.7.7. CP egységek csak akkor nyomulhatnak be Amiens-be, Calais-ba vagy Ostend-be, ha az alábbiak közül legalább egy teljesül:
- a csatában ez volt a védekező mező
 - a *Verseny a tengerért* eseménykártya kijátszásra került
 - a CP háborús állapot legalább 4
- 12.7.8. A védő sosem nyomulhat előre
- 12.7.9. Az előrenyomuló egységek megszerzik minden olyan mező felett az irányítást, ahova benyomulnak, kivéve ha az egy ostrom alatt álló erőd.

Példák csatákra:

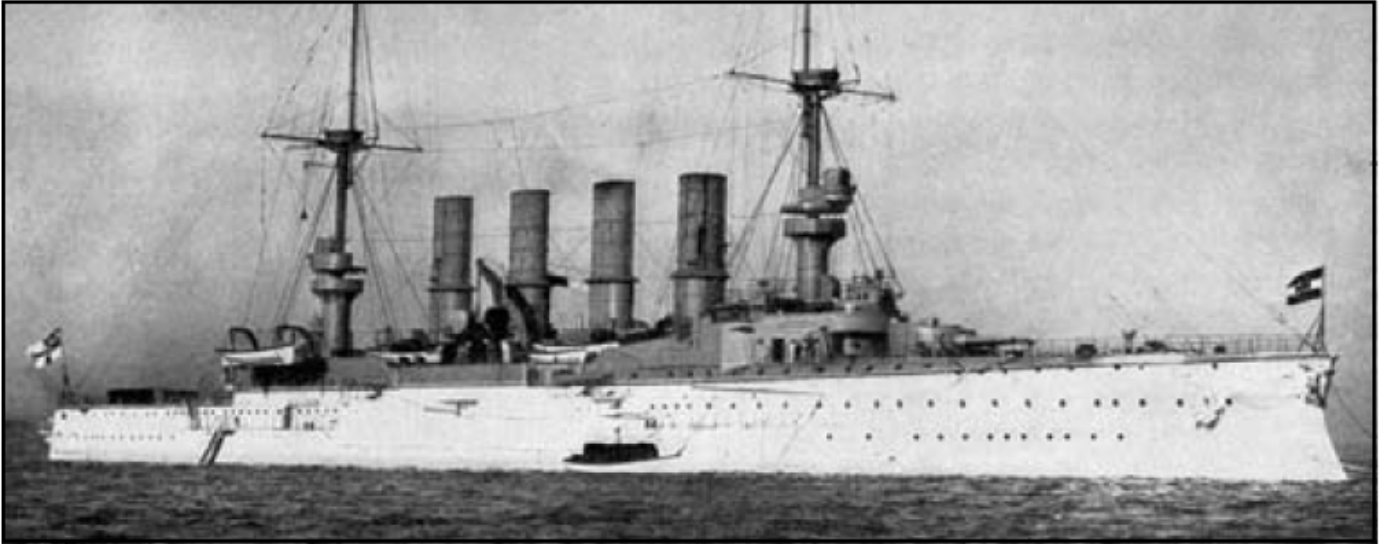
1. A teljes erejű GE 8. sereg (5-3-3) és a teljes erejű GE 1. hadtest (2-1-4) támadja a teljes erejű RU 2. sereget (3-2-3), amely Tannenberg mezőn áll. A GE két különböző mezőről támad, így megkísérel szárnyi támadást. A GE (CP) játékos a 8. sereg mezőjét nevezi ki összetűz mezőnek. A dobás értéke 3, de van +1 DRM, mivel a hadtest nem szomszédos más ellenséges egységgel (csak a 2. sereggel). A szárnyi támadás sikeres, így a GE támad elsőként, 7-es erősséggel (5+2), és az eredményt a sereg tüzelési táblázaton kell megkeresni, mivel az egyik GE egység sereg. A GE dob egy 3-ast, ami 4-es találatot jelent. Mivel az RU 2. sereg LF-je 2, ezért 2 erősségszint elvesztésével szenved el a 4 veszteséget, aminek eredményeként le lesz cserélve egy teljes erejű RU hadtestre (1-1-3) a tartalék mezőről. Az RU egység ezután visszalő 1-es erősséggel, a hadtest tüzelési táblázaton kell az eredményt megkeresni. A dobás értéke 4, ami 1-es találatot jelent. A GE (CP) játékos hadteste szenved el a veszteséget, csökkent erejű lesz (így tud pontosan 1-et elszervenadni). Mivel a védekező veszteségszáma (4) nagyobb, mint a támadó veszteségszáma (1), ezért a támadó a győztes. Mivel a támadó nyert, és maradt teljes erejű egysége, a túlélő RU hadtestnek vissza kell vonulnia, hacsak az RU játékos nem dönt a visszavonulás kihagyása mellett (kihasználva, hogy erdőben van), ami újabb erősségszint elvesztésébe kerülne. Ő a visszavonulást választja, ami ez esetben 2 mezőnyi visszavonulás Varsóig. A GE (CP) játékos úgy dönt, előrenyomul az RU által korábban elfoglalt mezőre (Tannenberg), és mivel az erdő, ezért a GE 8. sereg ott meg kell hogy álljon. Fontos, hogy a GE hadtest nem csatlakozhat az előrenyomuláshoz, mivel csökkent erejű, és előrenyomulást csak teljes erejű egységek hajthatnak végre!



2. A teljes erejű BR 3. és 4. seregek (4-3-3) Amiensben vannak, egy BR-CND hadtest (csökkent erejű, 2-1-4), és a FR 6. sereg (teljes erejű 3-3-3) pedig a Chateau Thierry mezőn, és együtt támadják a Cambrai mezőn lévő GE egységeket: a GE 2. sereget (teljes erejű, 5-3-3), és 2 GE hadtestet (mindkettő teljes erejű, 2-1-4). A Cambrai mezőn van egy 2-es szintű lövészárk is. **(Megjegyzés:** ennek a csatának az AC-je 3 lesz, mert az egyik mezőn csak BR egységek vannak (azaz csak 1 fajta nemzet után kell költséget fizetni), a másik mezőn BR-CND+FR egységek vannak, azaz 2 fajta nemzet, így az AC 1+2=3. A FR nem vehetne részt a támadásban, ha nem lenne vele azonos mezőn a BR-CND egység. **(Fordító megjegyzése:** Mivel a BR-CND BR egységnek számít, ld. a többnemzetiségű támadást, 12.1.11.2). Nem lehet szárnyi támadást végrehajtani a lövészárk miatt, így minden tüzelés egyszerre történik. A GE (CP) játékos kijátssza a *Megerősített*



*gépfegyverek (Fortified Machine Guns) CC-t, ami +1 DRM-et ad. A 2-es szintű lövészárkok miatt a sereg tüzelési táblázat 12-14 tüzelési oszlopából kell az eredményt leolvasni. Egy 5-ös dobás (+1 DRM) 7-es veszteségszámot jelent. Az AL játékosnak 13 tűzereje van, de a GE lövészárkok miatt a 6-8 tüzelési oszlop alapján történik a tüzelés (2 oszloppal balra kerül). Egy 4-es dobás 4-es veszteségszámot jelent. 12.4.5 miatt az első veszteséget a BR-CND hadtestnek kell elszenvednie, amely így megsemmisül. Mivel FR nagy veszteségeket szenvedett el Verdun-nál, AL játékos a BR seregek erejét csökkenti (1+3+3=7). GE játékos a 2. sereg és a hadtest erejét csökkenti (3+1=4). Nem történik visszavonulás vagy előrenyomulás, mivel a védekező fél nyerte a csatát. GE játékos megtartja a *Fortified Machine Guns* CC-t, maga előtt az asztalon, mivel megnyerte a csatát.*



13.0 SR

BR-ANA, BR-AUS, BR-CND és BR-PT hadtestek BR-ek, a TU-SN egység pedig TU az SR szempontjából.

13.1 Általános szabályok

- 13.1.1 Az SR-t egységek baráti irányítású területeken keresztül történő nagy távolságra való mozgatására használjuk, vagy egységeknek a tartalék mezőről/mezőre helyezésére.
- 13.1.2 Minden SR pontért egy teljes vagy csökkent erejű hadtesten hajtható végre SR. Egy teljes vagy csökkent erejű hadsereg SR-je 4 SR pontba kerül.
- 13.1.3 Egy egységen sem hajtható végre egynél több SR egy akciókörön belül. Egyébként egy egységen mindig végrehajtható SR, amikor egy játékos egy SR kártyát játszik ki.
- 13.1.4 Az SR-t a játékos belátása szerint feloszthatja különböző nemzetek és mezők között. Büntetés nélkül megteheti azt a játékos, hogy egy mezőről néhány egységen végrehajt SR-t, a többi egységen nem.
- 13.1.5 Az SR menete: Csak olyan egységeken hajtható végre SR, amelyek ellátottak. Az egységeket SR segítségével a mezőjükről bármely másik baráti ellátású mezőre lehet mozgatni folyamatos vagy megfelelő szaggatott vonallal összekötött mezőkön át. A két mezőt összekötő útvonal csak baráti irányítású mezőkön át vezethet. Bármely, vagy akár minden útba eső mező szomszédos lehet ellenséges egységekkel vagy erődökkel. SR-rel átmozgathatók egységek egy ostrom alatt álló ellenséges erődön is, de egy ellenséges harci egységen át sosem! SR-rel be- ill. kimozgathatók egységek ostrom alatt álló ellenséges erődre/erődről mindaddig, amíg az erőd ostrom alatt marad. Ha többé nem maradna ostrom alatt az erőd az SR után, akkor nem hajtható végre az egységen az SR, amely kimozgatná az ostrom alatt álló erődről.
- 13.1.6 RU SR: RU egységeken csak Oroszországon belülre hajtható végre SR, beleértve RU NE-t is. Ez vonatkozik mind a szárazföldi SR-re, mint a tartalék mezőről/mezőre történő SR-re is. Emiatt

RU hadtesteken nem hajtható végre tengeri SR! Ugyancsak nem kerülhet SR segítségével egy RU hadtest egyik térképszéli mezőről egy másikra, hacsak nincs köztük érvényes folyamatos vagy megfelelő szaggatott vonalas kapcsolat. Viszont RU hadtestek kerülhetnek SR-rel egy térképszéli mezőről a tartalék mezőre és aztán egy későbbi körben, a tartalék mezőről egy másik térképszéli mezőre.)

- 13.1.7 **Tengeri SR:** Hadtesteken tengeri SR is végrehajtható egyik baráti irányítású kikötőből egy másikba. Olyan egységeken, amelyeken tengeri SR-t hajtunk végre, nem hajthatunk végre egyúttal szárazföldi SR-t is. Egy baráti irányítású kikötőből kell indulniuk és egy ilyen mezőre is kell érkezniük. Seregeken sosem hajtható végre tengeri SR. Az RU hadtestek Oroszországon kívüli SR-ére vonatkozó kivételt leszámítva minden más nemzet végrehajthat tengeri SR-t.

13.1.7.1 A CP játékos a tengeri SR-re csak Németországban és Oroszországban lévő baráti irányítású kikötőket használhat. **(Kivétel:** Az ostrom alatt álló Rigát nem használhatja a CP játékos tengeri SR-re, vagy tengeri ellátásra!) **(Fordító megjegyzése:** Riga az egyetlen olyan AL kikötő, ami egyben erőd is. Ezt előbb meg kell semmisíteni, hogy sima kikötőnek számítsen. Ld. 15.2.2)

13.1.7.2 Az AL játékos a tengeri SR-re csak Németországon és Oroszországon kívüli baráti irányítású kikötőket használhat. **(Kivétel:** AL egységeken nem hajtható végre tengeri SR Konstantinápolyba vagy –ból, kivéve ha ők irányítják Gallipolit.)

- 13.1.8 **SR a tartalék mezőről:** A kupac limiten belül mozgathatók egységek SR-rel a tartalék mezőről tetszőleges olyan mezőre, amely tartalmaz egy ellátott egységet ugyanattól a nemzettől. **(Kivétel:** Nem lehet így olyan mezőre mozogni, amin csak a BR-ANA vagy TU-SN hadtest tartózkodik.) Hadtestek a tartalék mezőről mozgathatók SR-rel bármely ellátott baráti fővárosra vagy a saját nemzetük SS-ére. A 14.1.5-ben leírt speciális SB ellátás ellenére a tartalék mezőről Szerbiába történő SR nem lehetséges. De SB hadtestek is mozgathatók SR-rel a tartalék mezőről Salonika-ra **(Fordító megjegyzése:** Ha az AL irányítás alatt áll.), mivel az szerb SS. Egy BR hadtesten végrehajtott SR a tartalék mező és egy tetszőleges NE mező közt a 13.2.1 szabály értelmében végrehajtható SR limit kimerítését jelenti. US hadtesteken végrehajtható SR a tartalék mezőről bármely AL irányítású franciaországi kikötőbe, akkor is, ha a kikötő nem tartalmaz US egységet!

- 13.1.9 Hadtesteken végrehajtható SR a térképről a tartalék mezőre.

- 13.1.10 A játékosok olyan sorrendben hajthatják végre az SR-eket, ahogy akarják. **Például:** Egy játékos „A” egységen SR-t hajt végre a tartalék mezőről „B” egység mezőjére. Ezután „B” egységen SR-t hajthat végre egy másik mezőre. Ekkor „C” egységen már végre tud hajtani SR-t a tartalék mezőről „B” egység új mezőjére.

- 13.1.11 **Fővárosok és SR:** Ha az ellenség irányítja vagy ostromolja egy nemzet fővárosát (Franciaország esetén Párizst, AH esetén Bécsét vagy Budapestet), akkor egy hadtesten sem hajtható végre SR a tartalék mezőről/mezőre mindaddig, amíg az ellenséges irányítás fennáll. **(Kivétel:** BE és SB egységeket nem érinti ez a megkötés. A SB-MN egység nem hajthat végre szárazföldi SR-t. De a tartalék mezőről/mezőre történő SR-t igen.)

- 13.1.12 Nem hajtható végre az egységeken SR a tartalék mezőről/mezőre az alábbi feltételek esetén: GE és A(H) egységeken, ha ellátási útvonaluk vezet Szófiába vagy Konstantinápolyba, TU egységeken, ha ellátási útvonaluk vezet Essenbe, Breslauba vagy Szófiába, BU egységeken, ha ellátási útvonaluk vezet Essenbe, Breslauba vagy Konstantinápolyba és RU és RO egységeken, ha ellátási útvonaluk vezet Belgrádba. (Ld. még 17.1.4.1) **(Fordító megjegyzése:** Ezt úgy kell érteni, hogy ha a felsorolt nemzeteknek az említett városok valamelyikéből van ellátásuk, de

a saját hátszágukból megszakad az ellátás, ez esetben megszakad velük a kapcsolat, és nem lehetséges sem SR, sem utánpótlás!)

13.2 NE SR megszorítások

- 13.2.1 Fordulónként legfeljebb egy BR hadtesten (Beleértve a BR-AUS hadtestet, de nem beleértve a BR-CND, BR-PT vagy BEF hadtestet) hajtható végre SR a tartalék mező és NE közt, vagy NE-be vagy NE-ből történő tengeri SR. Az viszont nincs korlátozva, hogy hány egységen hajtható végre az NE térképen belül tengeri vagy szárazföldi SR. Egyáltalán nem engedélyezett a tartalék mező és NE közti SR, vagy NE-be vagy NE-ből történő tengeri SR a FR, IT, GR, RO, SB, US, BE, BR-CND, BR-PT, és BEF hadtesteknek. RU hadtestek NE-be vagy NE-ből történő tengeri SR-je szintén tilos (viszont a tartalék mező és NE közti SR megengedett). Nincs megkötés olyan szárazföldi SR-ekre, amelyek során BR egységek Konstantinápolyon át elhagyják NE-t. (**Fordító megjegyzése:** Ennek és a következő 2 alpontnak a követésére jó lett volna, ha adnak külön jelzőket a játékhhoz!)
- 13.2.2 Fordulónként legfeljebb egy RU hadtesten (seregen sosem) hajtható végre NE-re/-ről SR.
- 13.2.3 Fordulónként legfeljebb egy CP hadtesten hajtható végre NE-re/-ről SR. (**Kivétel:** TU hadtestek nem számítanak bele ebbe a limitbe.)
- 13.2.4 Nincs arra vonatkozó korlát, hogy hány BR (beleértve a BR-AUS-t), RU vagy nem TU CP egységen hajtható végre SR az NE térképen belül. (**Kivétel:** RU egységeken sosem hajtható végre SR Oroszországon kívül.)
- 13.2.5 AL hadtesteken Törökország háborúba lépését megelőzően korlátlanul hajtható végre NE-re/-ről SR.

14.0 ELLÁTÁS

14.1 Általános szabályok

- 14.1.1 A legtöbb akció végrehajtásához az egységeknek ellátottnak kell lenniük. Az OOS egységek több büntetést is elszenvednek (ld. 14.3)
- 14.1.1.1 Aktiválás: Aktiválási szándék esetén az egységek ellátottságát a *mozgás/támadás jelzők* elhelyezésekor ellenőrizzük. Egy későbbi mozgás, amely ellátási útvonalat biztosít, nem teszi lehetővé, hogy az addig OOS egységek mozogjanak vagy támadjanak.
- 14.1.1.2 Csata: A csata menete során, az ellátottsági állapot ellenőrzése az egyes csaták elején történik. (A fordulón (akciókörön?!) belüli korábbi csaták által okozott előrenyomulások és visszavonulások elvághattak olyan ellátási útvonalat is, ami bizonyos CC-k kijátszását lehetővé tette volna.)
- 14.1.2 Ellátási útvonal: Ahhoz, hogy ellátott legyen, egy egységhez ellátási útvonal kell hogy vezessen, tetszőleges számú baráti irányítású mezőn át egy SS-ből. (**Kivétel:** Egy játékosnak nem vezethet ellátási útvonala sem egy ostrom alatt álló baráti erődbe sem azon keresztül.) Az ellátási útvonalnak vagy folyamatos vagy olyan szaggatott vonal mentén kell vezetnie, amin az érintett egység mozoghat. (Annak ellenére, hogy RO és SB egységek nem mozoghatnak az RU térképszéli mezőkre vezető szaggatott vonalakon, használhatják azokat ellátási útvonalukhoz SS-ként, ld. 11.1.4.)
- 14.1.3 Ellátási út korlátozások: Egy ellátási útvonal nem vezethet keresztül:
- egy ellenséges egységet tartalmazó mezőn.
 - egy ellenséges irányítású mezőn. **Kivétel:** Egy ostrom alatt álló ellenséges erődn keresztül viszont vezethet ellátási útvonal.
- 14.1.4 Ellátási utak kikötőkön át: Az egységek ellátási útvonala vezethet akár egy baráti irányítású, ostrom alatt nem álló kikötőbe, majd onnan egyenesen egy baráti SS-be, vagy akár tovább

egy másik ostrom alatt nem álló kikötőbe és onnan a szárazföldön át egy baráti SS-be. A következő megkötések a kikötőkön át vezető ellátási útvonalakra érvényesek:

- A CP játékos ellátási útvonalhoz csak Németországban és Oroszországban lévő baráti irányítású kikötőket használhat. (**Kivétel:** Az ostrom alatt álló Rigát nem használhatja a CP játékos tengeri ellátásra.)
- Az AL játékos ellátási útvonalhoz csak Németországon és Oroszországon kívüli baráti irányítású kikötőket használhat. (**Kivétel:** AL játékos csak akkor használhatja Konstantinápolyt kikötőként az ellátási útvonalához, ha ő irányítja Gallipolit.)

14.1.5 **Mindig ellátott:** A következő egységek mindig ellátottak és nincs szükségük ellátási útvonalra:

- A SB-MN, BR-ANA, TU-SN egységek mindig ellátottak.
- SB egységek mindig ellátottak Szerbiában. SB egységek a speciális SB ellátást használva el is hagyhatják Szerbiát, így esetleg OOS-ekké válhatnak. (**Fordító megjegyzése:** Vagyis SB egységekhez vezethet ellátási útvonal minden Szerbiai mezőről, Salonika-ból: ld. 14.2.3 és a térképszéli mezőkről is: ld. 11.1.4. Így csak abban az esetben lesznek OOS-ek, ha ezen mezők mindegyikétől el lesznek vágva!)
- Erődöknek nincs szükségük ellátásra, és nincsenek érintve az OOS-ben.
- TU egységek csak veszteség szempontjából mindig ellátottak Medinában. (De a Medinában lévő TU egységek ezt a speciális ellátást nem használhatják mozgás vagy támadás aktiválása, SR, utánpótlás, és CC használat céljából.) Fontos, hogy ez az ellátottság nem magára a mezőre érvényes, hanem a TU egységekre, így ha Medinát elhagyják, és később OOS lesz akkor átkerül az AL-hez. (**Fordító megjegyzése:** Vagyis ebből a szempontból egy normális mezőként viselkedik.)

14.2 SS-ek

14.2.1 A CP egységek SS-ei: Essen, Breslau, Szófia és Konstantinápoly.

14.2.2 RU, SB és RO egységek SS-ei az Oroszországban lévő SS jelzésű térképszéli mezők és Belgrád. RU, SB és RO egységek nem használhatnak tengeri ellátást, hogy elérjék ezeket az SS-eket vagy Londont. (**Fordító megjegyzése:** London amúgy sem SS számukra, ld. egy mondattal előbb.)

14.2.3 SB egységek Salonika-t is használhatják SS-ként, ha az AL irányítás alatt áll.

14.2.4 Minden egyéb AL egység számára London az SS. Párizs nem SS!

14.2.5 Mezők (nem egységek) a saját oldaluk bármely SS-ét használhatják amikor a veszteséget ellenőrizzük.

14.3 OOS hatások

14.3.1 OOS egységek nem aktiválhatók az OPS során.

14.3.2 OOS egységeken nem hajtható végre SR.

14.3.3 OOS egységek nem áshatják be magukat, de ha már van létező lövészárók a mezőjükön, élvezik az ebből származó előnyt.

14.3.4 OOS védekező egységek nem részesülhetnek semmilyen CC előnyből.

14.3.5 Azok az egységek, amelyek OOS-ek a veszteség fázisban, megsemmisülnek. OOS seregek végleg eltávolításra kerülnek a játékból, és nem kerül más a helyükre. Mindkét fél OOS egységei egyszerre kerülnek eltávolításra. Ezért egy ellenséges OOS egység eltávolítása nem nyithat meg egy ellátási útvonalat egy OOS baráti egységnek.

14.3.6 A veszteség fázisban bármely baráti irányítás alatt álló mező, amely nem tartalmaz meg nem semmisített baráti erődöt, és ami ha baráti egység lenne, OOS miatt megsemmisülne, ellenséges irányítás alá kerül. A mezők veszteség ellenőrzése egyszerre történik. (**Kivétel:** A

14.1.5-ban szereplő szerbiai mezők irányítása csak akkor változik, ha CP egységek lépnek a mezőkre.)

Megjegyzés: A mezők nem az ellenséges ellátás miatt, hanem a baráti ellátás hiánya miatt válnak ellenséges irányításúvá a veszteség fázisban. A mezőnek nem kell ellenséges SS-hez vezető ellátási útvonal ahhoz, hogy megváltozzon az irányítása. Ez oda vezethet, hogy a mezők irányítása oda-vissza változik fordulóról fordulóra. (**Fordító megjegyzése:** Ha egy mező OOS, akkor a rajta lévő baráti egységek elpusztulnak, de ha egy egység OOS, attól a mező irányítása még nem biztos, hogy változik. Pl. ha egy RU egység Perzsiában el van vágva észak felé, akkor elveszik, de maga a mező lehet ellátott Basrán keresztül Londonba!)

15.0 ERŐDÖK

15.1 Általános szabályok

- 15.1.1 Sem mozgás sem előrenyomulás során nem léphetnek egységek olyan ellenséges erődre, ami nincs ostrom alatt, hacsak nem tudják megostromolni azt (ld.11.1.8). Azok az egységek, amelyek belépnek egy ostrom alatt nem álló erődre, ebben az akciókörben már nem mehetnek tovább vagy nyomulhatnak előre. (**Fordító megjegyzése:** De! Ld. 12.7.6)
- 15.1.2 Az erődöket nem kell megostromolni a megsemmisítésükhöz. Megtámadhatóak egy szomszédos mezőről is, ha még nem állnak ostrom alatt (ld. 15.2.3).
- 15.1.3 Egy ostrom alatt álló erődöt csak az erőddel azonos mezőn lévő egységekkel lehet támadni.
- 15.1.4 Az erődök hozzáadják CF-üket a mezőjükön védekező egységek harci erejéhez.
- 15.1.5 Az erődök csak védenek, nem adható hozzá a CF-ük semmilyen támadás harci erejéhez.
- 15.1.6 Baráti egység nélküli erődök sosem lehetnek szárnyi támadás célpontjai és nem élvezhetik a mezőjükön lévő lövészárokból származó előnyt. Szárnyi támadás célpontja lehet viszont olyan ellenséges erőd, amely tartalmaz lövészároktól nem védett ellenséges egységeket.
- 15.1.7 A veszteségszám csak akkor vonatkozik a védekező erődökre, ha nem voltak ott védekező egységek vagy ha az összes védekező egység és a helyükre kerülő utánpótlás hadtestek is mind megsemmisültek, és utána még marad annyi veszteségszám, ami eléri vagy meghaladja az erőd LF-jét (megsemmisítve ezáltal az erődöt) (ld. 12.4.6). Az erődöknek csak egy erősségszintje van. Ha elvesztenek egy erősségszintet, akkor megsemmisülnek és ezt *megsemmisült jelzővel* jelezzük.
- 15.1.8 Védekező erődökre nincs hatással a kielégítetlen veszteségszám, ha bármely védekező egységek túléltek a csatát (akkor is, ha mind visszavonultak az erődből).
- 15.1.9 Megsemmisült erődök: Erődöket nem lehet pótolni. Mihelyt megsemmisülnek, a játék hátralévő részére eltávolításra kerülnek.
- 15.1.10 Egy meg nem semmisített baráti erődöt nem ellenőrizhet az ellenség (és nem is követelheti a VP-jét), akkor sem, ha az ostrom alatt áll.
- 15.1.11 RU erődök: GE egységek nem támadhatnak RU erődöket, ameddig a *Keleti főparancsnokság (OberOst)* eseménykártya nem kerül kijátszásra vagy ameddig a CP háborús állapota nem éri el a 4-et. Üres RU erődöt viszont mindig ostromolhatnak a GE egységek. AH egységekre nem vonatkozik ennek a szabálynak a megszorítása. (**Fordító megjegyzése:** ld. a játékos segédleten az 1914 speciális szabályai részt, bár az megtévesztő, hiszen nem csak 1914-re vonatkozik ez a szabály!)
- 15.1.12 RU egységek nem támadhatnak, léphetnek be, ostromolhatnak meg GE erődöt az 1914 augusztusi forduló során. (**Fordító megjegyzése:** ld. a játékos segédleten az 1914 speciális szabályai részt!)

15.2 Ostrom

- 15.2.1 Egy ellenséges erőd ostromlásához legalább egy seregnek vagy az erőd LF-jével egyező számú hadtestnek az erődre kell lépnie egy akcióköron belül és meg kell ott állnia.
Például: Verdun ostromához egy CP sereg (teljes vagy csökkent erejű) vagy 3 CP hadtest (teljes vagy csökkent erejű) lenne szükséges. Tegyetek rá egy *ostrom alatt jelzőt*, hogy segítsen beazonosítani, hogy az az erőd ostrom alatt van.
- 15.2.2 Amíg egy ellenséges erőd ostrom alatt van, más baráti egységek figyelmen kívül hagyhatják az ostrom alatt álló erődöt minden tekintetben, beleértve az ellátási útvonalat is. (**Kivétel:** CP egységek nem használhatnak tengeri ellátásra egy ostrom alatt álló erődben lévő kikötőt (Riga az egyetlen ilyen **kivétel**.) (**Fordító megjegyzése:** Vagyis szinte minden tekintetben úgy kezelhető egy ostrom alatt álló ellenséges erőd, mintha baráti volna. A kivételt az olyan AL erődök jelentik, amik egyben kikötők is, és egy ilyen van: Riga. Ez egybecseng 13.1.7.1-nél leírtakkal.)
- 15.2.3 Egy játékos aktiválhat egységeket egy ostrom alatt álló ellenséges erődben csata céljából. De csak az ostromhoz szükséges egységeken felüli egységek támadhatnak szomszédos mezőkre. Az ostrom alatt álló erődön lévő egységek támadhatják az erődöt.
- 15.2.4 Egy játékos nem mozgathat el egységeket egy ostrom alatt álló erődből oly módon, hogy a kör végén jelen legyen ott egységekkel, de mégse ostromolja az erődöt. Ha az ostromló erők annyi veszteséget szenvednek, hogy erejük az ostromhoz szükséges minimum alá esik (vagy a *Háború Afrikában (War in Africa)* esemény eltávolít egy BR hadtestet), az egységeknek nem kell visszavonulniuk, de az erőd többé nem áll ostrom alatt. Ez azt jelenti, hogy nincs megadási kockadobás az ostrom fázis során, és nem vezethet ellátási útvonal az erődön keresztül. (**Fordító megjegyzése:** Ez egy érdekes helyzet, hiszen maga a erőd nem ellátott, de a rajta lévő egységek lehetnek ellátottak, ha odáig vezet ellátási útvonal.) Ha további baráti egységek érkeznek az erődre, ahhoz, hogy az erőd újra ostrom alá kerüljön, a baráti egységek összlétszámának a 15.2.1 alatt írtaknak kell eleget tenni.
- 15.2.5 Bár a terephátás táblázat megtiltja a csatát sivatagba/ból a nyári fordulók során, a sivatagi erődök ettől még ostromolhatók nyáron és elszenvedik az ostrom próbát.



15.3 Ostrom próba

- 15.3.1 Minden forduló ostrom fázisában, minden ostrom alatt álló erődöt meg kell vizsgálni, hogy lássuk, melyik adta meg magát.
- 15.3.2 Minden ostrom alatt álló erődre dobni kell egy kockával. Ha a dobott szám nagyobb, mint az ostrom alatt álló erőd LF-je, az erőd megsemmisül. Az erődöt *megsemmisült jelzővel* kell megjelölni.
- 15.3.3 Minden ostrom kockadobást módosítani kell -2-vel az 1914 augusztusi és szeptemberi fordulók során. Ez tükrözi a rövidebb időtartamot (1 hónap) amit ezek a fordulók ábrázolnak, szemben az összes többi forduló három hónapjával. (**Fordító megjegyzése:** Id. a játékos segédleten az 1914 speciális szabályai részt!)

16.0 HÁBORÚ ÉS BÉKE

16.1 Játékos háborús állapot

- 16.1.1 Kezdetben: Mindkét játékos minden játékváltozatban a Mozgósítási elkötelezettségi szinten kezd.
- 16.1.2 Az 1914 Szeptemberi (2.) fordulóval kezdve a kezdő játékváltozaton kívül minden játékváltozatban ellenőriznie kell mindkét játékosnak a háborús állapot fázisban, hogy

háborús elkötelezettségi szintje növekedett-e. (**Fordító megjegyzése:** ld. a játékos segédleten az 1914 speciális szabályai részt!)

- 16.1.3 **LW:** Ha egy játékos háborús állapota legalább 4 ebben a fázisban, akkor a játékos háborús elkötelezettségi szintje LW lesz. A játékos hozzáadja az LW kártyáit a húzópaklijához, és a húzópakliját a dobópaklijával összekeverve képez egy új húzópaklit. A húzópaklija most azokból a mozgósítási és LW kártyáiból fog állni, amelyek nincsenek a kezében illetve amelyek nem kerültek ki végleg a játékból.

16.1.3.1 **TU belépés:** Amikor a CP háborús elkötelezettségi szintje LW lesz, Törökország belép a háborúba a CP oldalán. A szabály végi táblázat alapján fel kell tenni a TU egységeket a térképre. Törökország belépése nem számít bele a 9.5.2.2 alatti [*semleges belépése*]-k közé és nem zárja ki egy másik semleges ország háborúba lépését ugyanebben a körben.

- 16.1.4 **TW:** Ha egy játékos háborús állapota legalább 11 ebben a fázisban, akkor a játékos háborús elkötelezettségi szintje TW lesz. A játékos hozzáadja az TW kártyáit a húzópaklijához, és a húzópakliját a dobópaklijával összekeverve képez egy új húzópaklit. A húzópaklija most azokból a mozgósítási, LW és TW kártyáiból fog állni, amelyek nincsenek a kezében illetve amelyek nem kerültek ki végleg a játékból.

Megjegyzés: Lehetséges, sőt valószínű, hogy az ellenfeleknek egymástól eltérő háborús elkötelezettségi szintjük lesz a játék különböző időpontjaiban.

- 16.1.5 Egy játékos *háborús állapot jelzője* sosem mozoghat hátrébb, így egy játékos háborús elkötelezettségi szintje sem csökkenhet soha.

Megjegyzés: A játékos segédleten található 1914 speciális szabályai-nak hatásai a háborús állapoton és nem pedig a háborús elkötelezettségi szinten alapulnak. Ez azt jelenti, hogy a *Verseny a tengerért* és a *Keleti főparancsnokság* korlátozásai egy kör közben is életbe léphetnek, ahelyett hogy a háborús állapot fázist meg kellene várni.

- 16.1.6 Amint egy játékos háborús elkötelezettségi szintje eléri a TW-t, a *háborús állapot jelzője* eltávolítható a játékból. Bármilyen további általa kijátszott eseménykártya, amelyen szerepel háborús állapot érték, csak a *kombinált háborús állapot jelzőre* lesz hatással.

16.2 Kombinált háborús állapot

- 16.2.1 Bármely fordulóban, amikor a háborús állapot fázis során a *kombinált háborús állapot jelző* legalább 40-en áll, tűzszünet lép életbe. A játék véget ér és a győztes meghatározásra kerül.

- 16.2.2 Ezen kívül a kombinált háborús állapot az USA belépésének és Oroszország fegyverletételének egyik előfeltételeként is szolgál.

16.3 USA belépése

- 16.3.1 A teljes USA belépés egy háromlépéses folyamat amelyet az US elkötelezettség sávon tartunk nyilván. A *US belépés jelző* kezdetben az „US semleges” mezőn van.

- 16.3.2 Mozgassátok a *US belépés jelzőt* az US elkötelezettség sávon a „Zimmermann távirat kijátszható” mezőre, amikor a kombinált háborús állapot eléri a 30-at. Ezt megelőzően nem játszható ki a *Zimmermann távirat* eseménykártya.

- 16.3.3 Amikor a *Zimmermann távirat* kijátszásra kerül, mozgassátok az *US belépés jelzőt* a „Zimmermann távirat” mezőre. USA most már egy aktív nemzet az AL játékos számára, de még mindig nem játszhat ki US RF kártyákat.

- 16.3.4 Az *Odaát* eseményt a *Zimmermann távirat* kijátszását követő forduló előtt nem lehet kijátszani. Mihelyt az *Odaát* esemény kijátszásra kerül, mozgassátok az *US belépés jelzőt* az „Odaát” mezőre. Az AL játékos most már játszhat US RF kártyákat, de fordulónként legfeljebb egyet.



16.3.5 A *14 pont (14 Points)* esemény nincs hatással az USA belépésére, de szintén nem játszható ki a *Zimmermann távirat* esemény előtt. Ezért ennek az eseménynek a jelzője az *US belép jelző* hátoldalán található.

16.4 Oroszország fegyverletétele

16.4.1 A CP játékosnak megvan a képessége arra, hogy Oroszországot rákényszerítse a háborúból való kilépésre a *Brest-Litovsk-i békeszerződésen (Treaty of Brest-Litovsk)* keresztül, ahogy az a történelemben is történt. Ez egy hat lépéses folyamattal valósítható meg. Az *RU fegyverletétel jelző* kezdetben „Az Isten megmenti a cárt” mezőn van (az *RU fegyverletétel sávon*).

16.4.2 A CP játékos nyilvántartja, hogy az oroszországi VP mezők közül mennyit irányít jelenleg (még akkor is, ha a mezők épp OOS-ek), felhasználva az általános adatsávon lévő *aktuális CP-RU VP jelzőt*. Ha az AL játékos visszafoglal egy oroszországi VP mezőt, a *jelző* visszamozog az általános adatsávon.

16.4.3 Amikor a CP játékos már legalább három oroszországi VP mezőt irányít, az *RU fegyverletétel jelzőt* mozgassátok „A cár átveszi a hatalmat kijátszható” mezőre. A CP játékos mostantól kijátszhatja *A cár átveszi a hatalmat* eseményt. (**Fordító megjegyzése:** Ha ez megtörténik, akkor az *RU fegyverletétel jelzőt* mozgassátok „A cár átveszi a hatalmat” mezőre.) Ha az *aktuális CP-RU VP jelző* 3 alá kerül, mielőtt *A cár átveszi a hatalmat* esemény kijátszásra került volna, mozgassátok vissza az *RU fegyverletétel jelzőt* „Az Isten megmenti a cárt” mezőre.

16.4.4 *A cár bukása* esemény csak akkor játszható ki, ha *A cár átveszi a hatalmat* már kijátszásra került, és a jelenlegi kombinált háborús állapot plusz az *aktuális CP-RU VP* összesen legalább 33. Ha ez teljesül, akkor az *RU fegyverletétel jelzőt* mozgassátok „A cár bukása kijátszható” mezőre az *RU fegyverletétel sávon*. Ha ez az összeg 33 alá csökken, mielőtt *A cár bukása* esemény kijátszásra került volna, mozgassátok vissza az *RU fegyverletétel jelzőt* „A cár átveszi a hatalmat” mezőre, egészen addig, míg újra 33 fölé nem nő az összeg.

16.4.5 Amikor *A cár bukása* esemény kijátszásra került, a *cár bukása CP-RU VP jelzőt* az *aktuális CP-RU VP jelzővel* azonos mezőre kell tenni az általános adatsávon. Továbbá az *RU fegyverletétel jelzőt* mozgassátok „A cár bukása” mezőre.

16.4.6 A *Bolsevik forradalom* esemény bármely, *A cár bukása* esemény kijátszását követő fordulóban kijátszható, ha: 1. az *aktuális CP-RU VP jelző* az általános adatsáv magasabb értékű mezőjén van, mint a *cár bukása CP-RU VP jelző* (elfoglalt Baku is számításba vehető), vagy 2. mind a 7 oroszországi VP mező CP irányítás alatt áll (Bakut kivéve). Ha ezen feltételek bármelyike teljesül, a az *RU fegyverletétel jelzőt* mozgassátok a „Bolsevik forradalom kijátszható” mezőre.

16.4.7 Amikor a *Bolsevik forradalom* esemény kijátszásra került, az *RU fegyverletétel jelzőt* mozgassátok a „Bolsevik forradalom” mezőre.

16.4.8 A *Brest-Litovsk-i békeszerződés* esemény bármely, a *Bolsevik forradalom* esemény kijátszását követő fordulóban kijátszható. Amikor a *Brest-Litovsk-i békeszerződés* esemény kijátszásra került, az *RU fegyverletétel jelzőt* mozgassátok a „Brest-Litovsk-i békeszerződés” mezőre.

16.4.9 Hatások: Miután a *Brest-Litovsk-i békeszerződés* kijátszásra került, az RU egységekre a következő megkötések érvényesek:

- RU egységek nem használhatók Oroszországon, Németországon, Törökországon, Ausztrián és Románián kívül. Minden RU egység megsemmisül, ami ezeken az országokon kívül van.

- RU egységek soha nem mozoghatnak át AL egységeken és nem kerülhetnek egy kupacba velük (és viszont). A jelenleg AL egységekkel egy kupacban lévő RU egységek megsemmisülnek (internálásra kerülnek). [Ez megakadályozza az AL játékos abban, hogy arra használja az RU egységeket Brest-Litovsk után, hogy megvédje az AL egységeket a támadástól.] **(Fordító megjegyzése:** Ez a következő bekezdésben nyer értelmet, miszerint RU egységek nem támadhatók Brest-Litovsk után.)
- RU egységek nem támadhatnak. CP egységek nem támadhatnak RU egységeket, kivéve a TU egységek az NE térképen. Mindkét fél továbbra is beléphet üres mezőkre és elszenvedhet veszteséget, ostromolhat erődöket és ostrom próbákat végezhet.

16.5 Békeajánlat

- 16.5.1 Egy játékos békeajánlatot tehet, saját akciójaként egy akciókörben, ha a jelenlegi VP szint a játékos számára megengedett sávon belül van.
- 16.5.1.1 A CP játékos békeajánlatot tehet, ha a jelenlegi VP szint 11 vagy több.
- 16.5.1.2 Az AL játékos békeajánlatot tehet, ha a jelenlegi VP szint 9 vagy kevesebb.
- 16.5.2 Ha az ellenfél elfogadja a békeajánlatot, a játék azonnal véget ér döntetlennel. Ha a békeajánlat elutasításra kerül, a békeajánlat tevő játékos dob egy kockával, hogy meghatározza a békeajánlat hatását a játékos segédleten lévő békeajánlat táblázatok alapján. Az eredmény a VP szint csökkentése, növelése vagy változatlanul hagyása.
- 16.5.3 Nincs arra vonatkozóan korlátozás, hogy egy játékos hányszor tehet békeajánlatot a játék folyamán. Egy játékos csak akciókörönként egyszer tehet békeajánlatot. Békeajánlatot játékonként csak egyszer lehet elfogadni, mivel a játék azonnal véget ér az ajánlat elfogadása után.

17.0 UTÁNPÓTLÁSOK

17.1 Általános szabályok

- 17.1.1 Az utánpótlás fázis során minden nemzet elkölthet az utánpótlásjelzőjének megfelelő, az általános adatsávon nyilvántartott számú RP-t.
- 17.1.1.1 AL RP-k csak BR-ANA, BR-AUS, BE, BR-CND, SB-MN, BR-PT, RO, GR és SB egységek utánpótlására költhetők, és ezen egységek utánpótlása csak AL RP-k segítségével oldható meg.
- 17.1.2 Az utánpótlás fázis során el nem költött RP-k elvesznek; nem őrizhetők meg későbbi fordulók során történő felhasználásra.
- 17.1.3 Ha az ellenség irányítja vagy ostromolja egy nemzet fővárosát (Franciaország esetén Párizst, AH esetén Bécset vagy Budapestet), akkor nem költhető RP arra a nemzetre. Viszont egy OOS de ostrom alatt nem álló Párizs lehetővé teszi FR RP-k elköltését. **(Kivétel:** BE és SB egységekre nem vonatkozik ez a korlátozás. De BE és SB seregek csak akkor gyárthatók újra, ha szabályosan elhelyezhetők a térképen (ld. 17.1.5). BE és SB hadtestek akkor is áthelyezhetők a tartalék mezőre helyrehozás címén, ha országukat teljes mértékben az ellenség irányítja.)
- 17.1.4 A különböző utánpótlási fajták és költségük a játékos segédlet utánpótlási költség táblázatában található.
- 17.1.4.1 Nem kaphatnak utánpótlást az alábbiak: GE és A(H) egységek, amelyeknek ellátási útvonaluk vezet Szófiába vagy Konstantinápolyba, TU egységek, amelyeknek ellátási útvonaluk vezet Essenbe, Breslauba vagy Szófiába, BU egységek, amelyeknek ellátási útvonaluk vezet Essenbe, Breslauba vagy Konstantinápolyba és RU és RO egységek, amelyeknek ellátási útvonaluk vezet Belgrádba. (ld. még 13.1.12)

- 17.1.5 Újragyártott seregeket úgy kell feltenni a térképre, mintha azok erősítések lennének (ld. 9.5.3.3). Ez alól két kivétel van:
- SB seregek újragyártása Salonika-ban történhet, ha a *Salonika* vagy a *Görögország [semleges belépése]* eseménye kijátszásra került és Salonika AL irányítás alatt áll. Ezen kívül Belgrádban is újragyárthatók a SB seregek, a szokásos erősítési megkötéseket figyelembe véve.
 - A BE sereg újragyártható Brüsszelben, Antwerpenben vagy Ostendben. Nem gyártható viszont újra Antwerpenben, ha a város OOS. Ha ezen városok egyike sincs AL irányítás alatt, és mindegyik OOS, akkor a BE sereg Calais-ban gyártható újra. (Calais Belgiumnak azt a szögletét jelenti, amit 1914 októbere után az AL megtartott.)
(**Kivétel:** SB seregek nem gyárthatók újra Belgrádban, ha Nis CP irányítás alatt áll.)
(**Fordító megjegyzése:** A szabályban helyrehozatal szerepelt BE esetében, viszont ez ellentmond a 17.1.3-nak, ami egyértelműen újragyártásra utal.)
- 17.1.6 A BR-ANA hadtest nem kerülhet utánpótlásként a tartalék mezőre. Ehelyett közvetlenül Arabia-ba kerül.
- 17.1.7 Bizonyos egységek sosem kaphatnak utánpótlást. Ezeket az egységeket a jobb oldalukon egy ponttal jelöltük. **Például:** (BR) BEF sereg.
- 17.1.8 US RP-k: az *Odaát* esemény kijátszása után, minden AL RP kártya kijátszás létrehoz egy US RP-t, mintha egy US RP fel lenne tüntetve a kártyán.

Stáb:

Tervezés:	Ted Raicer
Fejlesztés:	Andy Lewis
Művészeti vezetés és dobozterv:	Rodger B. MacGowan
Térkép, kártyák, jelzők, szabályterv:	Mark Simonitch
Negyedik kiadás projektvezetés:	Jim Falling
Negyedik kiadás csapata:	David Dockter, Jim Doughan, Taylor Golding, Rob Hassard, Stan Jelic, John Loth, James Roberts, Harvey Smallman, Brad Stock, Bruce Wigdor, Stephan Valkyser.
Kivételek és speciális szabályok listája:	Marc Léotard
Játéktesztelés/szabály ellenőrzés:	Gene Billingsley, Sean Cousins, Ben Knight, Steve Kosakowski, Andy Maly, Dennis Mason.
Lektorok:	Paul Bean, Larry Burman, Kevin Duke, Steve Likevich
Termékkoordináció:	Tony Curtis
Gyártás:	Gene Billingsley, Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis and Mark Simonitch

Seregnevek rövidítései:

AH	Austro-Hungarian	Oszták-magyar	HADTEST/SEREG
ANA	ld. BR-ANA		
AoI	ld. TU-AoI		
AoO	Army of the Orient ld. FR-OR		
AUS	ld. BR-AUS		
BE	Belgian	Belga	HADTEST/SEREG
BEF	British Expeditionary Force	Brit expedíciós erők	HADTEST/SEREG
BR	British	Brit	HADTEST/SEREG
BR-ANA	Arab Northern Army	Arab északi sereg (brit)	HADTEST (!)
BR-AUS	Australian	Ausztrál (brit)	HADTEST
BR-CND	Canadian	Kanadai (brit)	HADTEST
BR-NE	Near East	Közel-keleti sereg (brit)	SEREG
BR-MEF	Mediterranean Expeditionary Force	Mediterrán expedíciós erő (brit)	SEREG
BR-PT	Portuguese	Portugál (brit)	HADTEST
BU	Bulgarian	Bolgár	HADTEST
CAU	ld. RU-CAU		

<i>CND</i>	<i>Id. BR-CND</i>		
FR	French	Francia	HADTEST/SEREG
FR-OR	(French) Orient (Army)	Keleti sereg (francia sereg Salonika-ban)	SEREG
GE	German	Német	HADTEST/SEREG
GR	Greek	Görög	HADTEST
IT	Italian	Olasz	HADTEST/SEREG
<i>MEF</i>	<i>Id. BR-MEF</i>		
<i>MN</i>	<i>Id. SB-MN</i>		
<i>NE</i>	<i>Id. BR-NE</i>		
<i>OR</i>	<i>Id. FR-OR</i>		
<i>PT</i>	<i>Id. BR-PT</i>		
RO	Romanian	Román	HADTEST
RU	Russian	Orosz	HADTEST/SEREG
RU-CAU	Caucasus	Kaukázusi (orosz)	SEREG
SB	Serbian	Szerb	HADTEST/SEREG
SB-MN	Montenegrin	Montenegrói (szerb)	HADTEST
<i>SN</i>	<i>Id. TU-SN</i>		
TU	Turkish	Török	HADTEST
TU-Aol	Army of Islam	Iszlám sereg (török)	SEREG
TU-SN	Senussi Tribal	Senussi törzsek (török)	HADTEST
TU-YLD	Yilderim (Lightning)	Szultáni seregcsoport (török)	SEREG
US	United States	Amerikai	HADTEST/SEREG
<i>YLD</i>	<i>Id. TU-YLD</i>		

Egyéb rövidítések:

AC	Activation cost	Aktiválási költség
AL	Allied	Szövetségesek
AP	Activation Point	Aktiválási pont
CC	Combat (Event) Card	Harci (esemény)kártya
CF	Combat Factor	Harci tényező
CP	Central Powers	Központi hatalmak
DRM	Die Roll Modifier	Kockadobás módosítók
LF	Loss Factor	Veszteség tényező
LW	Limited War	Korlátozott háború
MF	Movement Factor	Mozgás tényező
MO	Mandated offensive	Utasított támadás
MP	Movement Point	Mozgáspont
NE	Near East	Közel-kelet(i) (térkép)
OPS	Operations	Műveleti (kártya) / Műveletek
OOS	Out of Supply	Ellátáson kívüli
RP	Replacement point	Utánpótlás pont
RF	Reinforcement	Erősítés
SC	Strategy Card	Stratégiai kártya
SR	Strategic Redeployment	Stratégiai átcsoportosítás
SS	Supply Source	Ellátó központ
TW	Total War	Totális háború
VP	Victory Point	Győzelmi pont

Kivételek és speciális szabályok

(Fordító megjegyzése: az angolban csak néhány ponthoz kerültek oda a hivatkozások, én mindegyikhez odatettem, hol kell keresni a szabályban.)

BR

- 1 OPS az AC ha egy kupacban van BE egységekkel Antwerpenben, Ostendben, Calais-ban vagy Amiens-ben (ld. 9.2.3). (**Fordító megjegyzése:** A szabályban itt tévesen 11.1.9 szerepel!)
- BEF mozgás vagy támadás Belgium/Németország/Franciaország/Anglia területére korlátozódik (ld. 11.1.17).
- Nem cserélhetők BEF hadtestre BR seregek. BR hadtestekre nem cserélhető a BEF sereg (ld.12.4.4.3).
- Londonból nem lehet önállóan támadni (ld. 12.1.10). Szárnyi támadáskor a szaggatott vonal ellenére sem jár a DRM.
- Támadáskor (első) veszteség elszenvedési prioritása: 1. BEF sereg vagy BEF hadtest (**Fordító megjegyzése:** a szabályban ezek nem egyenrangúak, elsősorban a BEF sereg veszik el, csak másodsorban a BEF hadtest); 2. BR-MEF sereg; 3. BR-AUS vagy BR- CND hadtest (ld. 12.4.5)

BR szövetséges nemzetek (BR-AUS, BR-CND, BR-PT, BR-ANA)

- Aktiváláskor BR-nek tekintendők (ld. 9.2.3), utánpótlásuk AL-ként történik (ld. 17.1.1.1)
- Nem kerülhetnek semmilyen BR hadsereg helyére (ld. 12.4.4.3)
- Nem játszhatóak ki rájuk BR-re vonatkozó CC-k (ld. ? = a szabályban nem találtam)
- Nem használhatók a *Salonika* (ld. ?) vagy a *Háború Afrikában* (ld. 15.2.4) eseményeknél.

RU

- Csak Oroszországon belüli SR lehetséges. Tengeri SR nem lehetséges (ld. 13.1.6).
- NE: a „To Caucasus” mezőről/mezőre való be-/kilépés fordulónként 1 hadtestben van maximálva a mozgásnál (ld. 11.3.9), és fordulónként max. 1 hadtest SR lehetséges az NE-re/NE-ről (ld. 13.2.2). (**Fordító megjegyzése:** az angol nem elég pontos, összemosza a kettőt.)
- Támadáskor (első) veszteség elszenvedési prioritása: RU-CAU (ld. 12.4.5)
- 1914. augusztusi megkötés: nem támadhatnak, léphetnek be, ostromolhatnak meg GE erődöt (ld. 15.1.12)

FR

- 1 OPS az AC, ha egy kupacban van US egységekkel Franciaországban vagy Németországban (ld. 9.2.3).
- Ha Párizsba már nem férnek a kupac limit miatt, akkor FR RF hadseregek Orleans-ba tehetők (de NEM, ha Párizs ostrom vagy ellenséges irányítás alatt áll) (ld. 9.5.3.3)

US

- 1 OPS az AC, ha egy kupacban van FR egységekkel Franciaországban vagy Németországban (ld. 9.2.3).
- US RF hadseregek kerülhetnek bármelyik FR kikötőbe (ld. 9.5.3.3). US hadtesteken végrehajtható SR bármely FR kikötőbe (ld. 13.1.8).
- Fordulónként legfeljebb egy RF játszható ki (ld. 16.3.4)
- Minden AL RP kártya kijátszás létrehoz egy US RP-t (az *Odaát* esemény kijátszása után) (17.1.8).

BE

- 1 OPS az AC, ha egy kupacban van BR egységekkel Ostendben, Calais-ban vagy Amiens-ben (ld. 9.2.3).
- SR (ld. 13.1.11) és RP (ld. 17.1.3) nincs korlátozva, ha Brüsszel idegen irányítás alatt áll.
- A BE sereg újragyártható (RP) Brüsszelben, Antwerpenben vagy Ostendben, vagy ha egyik sem elérhető, akkor Calais-ban (ld. 17.1.5).

SB

- SR (ld. 13.1.11) és RP (ld. 17.1.3) nincs korlátozva, ha Belgrád idegen irányítás alatt áll.
- Sereg újragyártható (RP) Belgrádban (ha Nis nem áll CP irányítás alatt) vagy Salonika-ban (ld. 17.1.5).
- SB egységek mindig ellátottak Szerbiában (ld. 14.1.5).

- Salonika (14.2.3) és az RU térképszéli mezők (11.1.4) SS-ek.

MN

- Mindig ellátott egység. SR csak a tartalék mezőről/mezőre és Cintinje-be lehetséges (ld. ?).

Albán

- Kezdetben AL irányítású (ld. 11.1.12)
- A veszteség ellenőrzésnél az albániai mezők ellátási útvonala akkor is vezethet Taranto-ba, ha Olaszország semleges (ld. 11.1.12).

GR

- Korlátozott belépés (*Salonika* eseménykártya): GR egységeket fel kell helyezni, de nem aktiválhatók vagy támadhatók. Salonika és Kavalla játékban van (ld. 9.5.2.4). (**Fordító megjegyzése:** Az angolban hibásan GR helyett GK szerepel.)
- A *Görögország [semleges belépése]* lehetővé teszi GR egységek aktiválását, és nem korlátozza a *Salonika* vagy *MEF* kijátszását (ld. 9.5.2.4.1).
- Megjegyzés: *Salonika* után a *MEF* normál RF kártyaként játszható ki (ld. 9.5.3.4)

IT/RO semleges belépése

- Ha a CP játékos már TW-t folytat és az AL játékos még nem, akkor ez a két kártya csak eseményként játszható ki, vagy eldobható (ld. 9.5.2.5).

GE

Megszorítások vonatkoznak rájuk, míg a CP háborús állapot el nem éri a 4-et (vagy bizonyos események kijátszásra nem kerülnek)

- Nem támadhatnak RU erődöket (de ostromlás OK) (*Keleti főparancsnokság esemény*) (ld. 15.1.11)
- Sem a mozgásukat sem az SR-jüket nem fejezhetik be Amiens, Calais vagy Ostend mezőkön (de csata utáni előrenyomulás OK) (*Verseny a tengerért*) (ld. 11.1.9) (**Fordító megjegyzése:** Utóbbi nem csak GE-re, hanem az egész CP-re vonatkozik!)

NE SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Aktiválás és mozgás

- Csak NE seregek mozoghatnak vagy támadhatnak az NE térképre: BR-MEF, BR-NE, FR-OR, RU-CAU, TU-YLD, TU-Aol (ld. 11.3.1). Ha saját nemzetük RF-jeként kerülnek felhelyezésre, akkor elveszik NE képességüket (ld. 9.5.3.4).
- RU: fordulónként csak egy hadtest mozoghat a térképek között. Sereg pedig sosem. *A cár bukása* után már a hadtest is csak SR formájában (ld. 11.3.2).
- AL akciókörönként csak egy mezőt aktiválhat csata céljából, a MEF hídfőállás mezőkön és BR-NE hadsereget tartalmazó mezőn kívül (ld. 9.2.7).
- Parti támogatású egységek: BR-MEF hadsereg aktiválása 3 OPS-be, AL hadtestek aktiválása pedig egyenként 1 OPS-be kerül (ld. 9.2.7.1)

Ellátás és irányítás

- Csak BR és BR-AUS hadtestek használhatják ellátásra a MEF hídfőállásokat, seregek közül pedig a BR-MEF-en kívül egyik sem. (ld. 9.2.7.1).
- TU-SN, BR-ANA hadtestek mindig ellátottak (ld. 14.1.5).
- BR-ANA nem szerez irányítást egy mező fölött, amin átmegy (ld. 11.1.15).
- TR egységek Medinában ellátottak (nem szenvednek veszteséget) (ld. 14.1.15).
- AL játékos csak akkor használhatja Konstantinápolyt a tengeri ellátási útvonalához, ha ő irányítja Gallipolit (ld. 14.1.4).

SR és RP

- CP (kivéve TU): Fordulónként csak 1 hadtest SR (ld. 13.2.3).

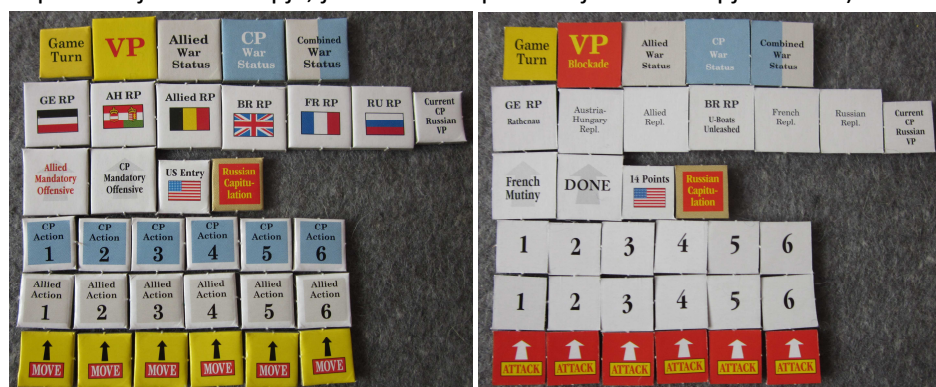
- RU: Fordulónként csak 1 hadtest SR és sereg SR pedig egyáltalán nem lehetséges a térképek közt (ld. 13.2.2). Csak oroszországi mezőkre lehetséges (ld. 13.1.6). **(Fordító megjegyzése:** Az angol kicsit fura, szerintem van egy elírás.)
- BR: fordulónként legfeljebb egy BR vagy BR-AUS hadtest (BR-CND, BR-PT vagy BEF hadtest nem) tengeri SR (ld. 13.2.1). **(Fordító megjegyzése:** a tartalék mező és NE közti SR is beletartozik a korlátba.)
- Nem lehetséges SR a tartalék mezőről olyan mezőre, amin csak a BR-ANA vagy TU-SN hadtest tartózkodik (ld. 13.1.8)
- A BR-ANA hadtest RP-ként közvetlenül a térképre kerül (mint AL RP) (ld. 17.1.6).
- AL egységeken csak akkor hajtható végre tengeri SR Konstantinápolyon keresztül, ha ők irányítják Gallipolit (ld. 13.1.7.2)

Csata

- Sinai támadás: -3 DRM (ld. 12.2.7)
- Sivatag: nyári megkötések (ld. játékos segédlet tereaphatás táblázatát).

A játékban használt jelzők:

A szabály 13 fajta jelzőről ír, de én legalább 16 fajtát tudok elkülöníteni. Ezek az alábbiak (a bal oldali képeken a jelzők előlapja, jobb oldali képeken a jelzők hátlapja látható).

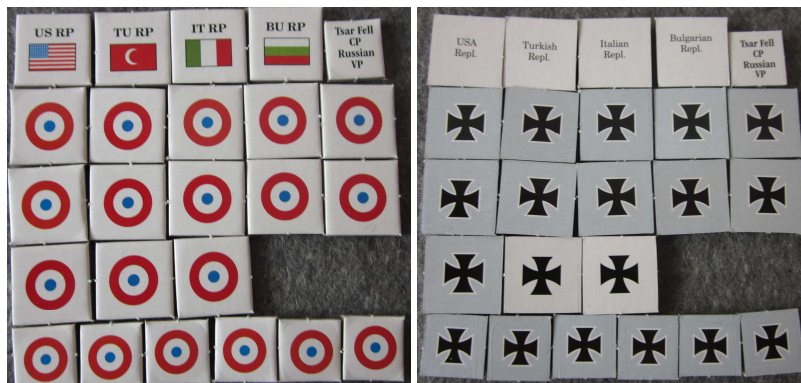


A fenti képeken a játék elejétől használatban lévő jelzők láthatók (elhelyezésüket ld. 4.1):

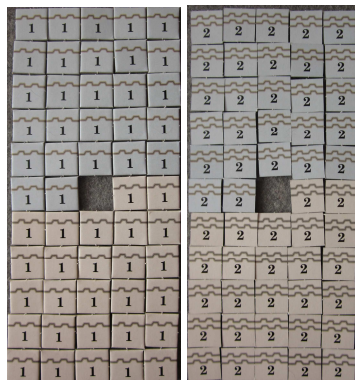
- 1. Fordulójelző (1) (ld. 6.0 H)
- 2. VP jelző (1) (ld. 5.1.2) **(Fordító megjegyzése:** A jelző hátoldalát a Blokádi (*Blockade*) eseménykártya aktiválja)
- 3. Háborús állapot jelzők (3: mindkét játékosnak 1-1, és egy kombinált) (részletesen ld. 9.5.1.3, 16.1, 16.2)
- 4. Utánpótlásjelzők (10, ebből 6 a játék elején kerül fel, 4 pedig az adott semleges ország belépésekor)
- 5. Aktuális CP-RU VP jelző (1) (ld. 16.4)
- 6. MO jelzők (2: mindkét játékosnak 1-1) (ld. 7.1, az AL jelző hátoldalát ld. 7.1.8) **(Fordító megjegyzése:** CP jelző hátoldalára (Done) nem jöttem rá, hol lehet szükség.)
- 7. US belép jelző (1) (részletesen ld. 16.3, a hátoldalát pedig ld. 16.3.5)
- 8. RU fegyverletétel jelző (1) (részletesen ld. 16.4)
- 9. Akciójelző (12: mindkét játékosnak 6-6) (ld.8.1.4)
- 10. Mozgás/támadás jelzők (6: előlapon mozgás, hátlapon támadás) (ld. 9.2.5)



- 11. Ostrom alatt jelzők (10) (ld. 15.2.1)
- 12. Előzmény-esemény emlékeztető jelzők (19, mind különböző) (ld. 3.0)
- 13. Megsemmisült jelzők (26: előző két típus hátlapján 3 kivétellel megtalálható) (ld. 6.0 D, 15.1.7, 15.3.2)



- Utánpótlásjelzők, amik nem a játék elejétől vannak használatban (ld. 9.4.1, 9.5.2)
- 14. Cár bukása CP-RE VP jelző (1) (ld. 16.4.5, 16.4.6)
- 15. Irányítás jelzők (19, ebből 13 nagy, 6 kicsi, utóbbiak az NE térképen használhatók. Érdekesség, hogy 2 nagy jelölő központi oldala fehér, míg a többié szürke.) (ld. 11.1.14)



- 16. Lövészárók jelzők (54, mindkét játékos színében 27-27, egyik oldal 1. szintű, másik oldal 2. szintű lövészárók) (ld. 11.2)

A játékban előforduló egységek:

(szürke háttérrel jeleztem, ahol a csökkent erejű eltér a teljes erejétől)

		Sereg	Hadtest	Teljes erejű			Csökkent erejű			NE	Nem pótolható	RF kivételek		
				CF	LF	MF	CF	LF	MF					
		5		4	3	3	3	3	3					
AL	BR	BEF	1		5	3	3	4	3	3		1		
		MEF	1		1	2	3	1	2	3	1	1		
		NE	1		4	3	3	3	3	3	1	1		
				10	2	1	4	1	1	4				
		BEF		1	2	2	4	2	1	4		1		
		ANA		1	1	1	3	0	1	3			1	
		AUS		1	2	1	4	2	1	4				
		CND		1	2	1	4	2	1	4				
		PT		1	1	1	3	0	1	3				
	FR		9		3	3	3	2	3	3				
		Orient	1		3	3	3	2	3	3	1	1		
				10	1	1	4	1	1	4				
	IT		5		2	2	3	1	2	3				
				7	1	1	3	0	1	3				
	RU		12		3	2	3	2	2	3				
		CAU	1		3	2	3	2	2	3	1	1		
				18	1	1	3	0	1	3				
	US		2		5	3	3	3	3	3				
				4	2	1	4	1	1	4				
	SB		2		2	2	3	1	2	3				
				2	1	1	4	0	1	4				
		MN		1	1	1	0	0	1	0				
	BE		1		2	3	3	1	3	3				
				1	1	1	3	0	1	3				
	GR			3	1	1	3	0	1	3				
	RO			6	1	1	3	0	1	3				
	CP	GE		15		5	3	3	3	3	3			
					19	2	1	4	1	1	4			
		AH		9		3	2	3	1	2	3			
					11	1	1	3	0	1	3			
		TU	Aol	1		1	2	3	1	2	2	1	1	
			YLD	1		1	2	3	1	2	2	1	1	
				14	1	1	3	0	1	3				
SN		1	1	1	1	0	1	1			1			
BU			6	2	1	3	0	1	3					
		67	118							6	8	2		

A játéktábla részei:



(Fordító megjegyzése: A térképen található néhány hiba. Ilyen pl. Miskolcz neve, illetve egyes változatoknál Konstantinápoly és Bursa színezése félreérthető. Szerintem logikusabb, amikor a fő térképen nincs színezve ez a két város, de van olyan kiadás, amelynél az NE térképen nincs háttérszínük. A térkép hibáinak listája a neten megtalálható.)

A játékos segédlet részei:

Utánpótlási költség táblázat (ld. 17.1.4)

Akcio	RP költség
<u>Helyrehozás (rebuild):</u>	
1 csökkent erejű sereg átfordítása teljes erejű oldalára	1
2 csökkent erejű hadtest átfordítása teljes erejű oldalukra	1
1 megsemmisült hadtest áthelyezése a <u>tartalék mezőre</u> teljes erejűként	1
2 megsemmisült hadtest áthelyezése a <u>tartalék mezőre</u> csökkent erejűként	1
1 csökkent erejű hadtest átfordítása teljes erejű oldalára a térképen és 1 megsemmisült hadtest áthelyezése a <u>tartalék mezőre</u> csökkent erejűként	1
<u>Újragyártás (recreate):</u>	
1 megsemmisült sereg újragyártása csökkent erejűként	1
1 megsemmisült sereg újragyártása teljes erejűként	2
- <i>Zeppelin rajtaütés (Zeppelin Raids)</i>: 4-gyel csökkenti (0-ig) a BR RP-ket ebben a fordulóban. - <i>Független légierő (Independent Air Force)</i>: törli ill. megelőzi Rathenau RP hatását (de Rathenaut a háborús állapot értékéért még mindig ki lehet játszani). - <i>Walter Rathenau</i>: +1 GE RP minden fordulóban. - AL RP-k BR-ANA, BR-AUS, BE, BR-CND, SB-MN, BR-PT, RO, GR és SB egységek utánpótlására költhetők (ld. 17.1.1.1) (Fordító megjegyzése: A segédletben hibásan GR helyett GK szerepel.)	

VP táblázat (ld. 3.0)

ESEMÉNY KIJÁTSZÁS UTÁN

- *Reischstag tűzszünet (Reichstag Truce)* +1 VP
- *A nyílt tengeri flotta (High Seas Fleet)* kijátszása, hacsak nem a *Nagy flotta (Grand Fleet)* a következő AL akció +1 VP
- *A cár bukása (Fall of the Tsar)*, ha Románia hadban áll +1 VP (ld. 16.4.5)
- *A cár bukása (Fall of the Tsar)*, ha Románia semleges +3 VP (ld. 16.4.5)
- (Csak kezdő játékváltozatban:) Ha CP játékos *-os kártyát játszik ki +1 VP
- (Csak kezdő játékváltozatban:) Ha AL játékos *-os kártyát játszik ki -1 VP
- *Belgium elleni erőszak (Rape of Belgium)* -1 VP
- *Lusitania* -1 VP
- *Konvoj (Convoy)* -1 VP
- *Zimmermann távirat (Zimmermann Telegraph)* -1 VP (ld. 16.3.3)
- *14 pont (14 Points)* -1 VP (ld. 16.3.5)

AZ AKCIÓ-, VESZTESÉG VAGY OSTROM FÁZIS SORÁN

- Ha a *Béke offenzíva (Peace Offensive)* során CP-nek nem sikerül előrenyomulnia -1 VP
- HA CP elfoglal/visszafoglal egy AL-irányítású mezőt +1 VP
- HA AL elfoglal/visszafoglal egy CP-irányítású mezőt -1 VP
- Békeajánlat táblázatok eredménye -1 vagy +1 VP (ld. 16.5.2)

HÁBORÚS ÁLLAPOT FÁZIS SORÁN

- *Blokád (Blockade)* kijátszása után minden téli fordulóban -1 VP
(**Fordító megjegyzése:** VP jelző ilyenkor megfordul!)
- Ha CP nem teljesít egy MO-t -1 VP
- Ha Olaszország még semleges, amikor AL elkötelezettségi szintje TW +1 VP
- Ha AL nem teljesít egy MO-t, kivéve a FR MO a *Francia zendülés (French Munity)* alatt +1 VP (ld. 7.1.8)
- Ha bármely FR egység, ami US egységek nélküli kupacban van, azután támad egy FR MO-ban, miután a *Francia zendülés (French Munity)* már megtörtént +1 VP (ld. 7.1.8)

1914 speciális szabályai (ld. 16.1.5)

- Egyik játékos sem játszhat ki RF kártyát az 1914 augusztusi fordulóban.
- CP egységek átmozoghatnak ugyan Amiens, Calais vagy Ostend mezőkön, de nem fejezhetik be rajtuk a mozgásukat, egészen addig, amíg a *Verseny a tengerért* eseménykártya nem kerül kijátszásra vagy a CP háborús állapot nem éri el legalább a 4-et. (**Fordító megjegyzése:** Megtévesztő a segédlet, ez a szabály nem csak 1914-re vonatkozik, ld. 11.1.9) Előrenyomulást is csak akkor fejezhetnek be ezen mezők valamelyikén, ha az volt a védekező mező egy csatában, vagy ha a fenti két feltétel valamelyike teljesül. Ellátási útvonal viszont átvezethet ezeken a mezőkön.
- GE egységek nem támadhatnak RU erődöket, ameddig a *Keleti főparancsnokság* eseménykártya nem kerül kijátszásra vagy ameddig a CP háborús állapota nem éri el a 4-et. Üres RU erődöt viszont mindig ostromolhatnak a GE egységek. AH egységekre nem vonatkozik ennek a szabálynak a megszorítása. (**Fordító megjegyzése:** Ismét megtévesztő a segédlet, ez a szabály szintén nem csak 1914-re vonatkozik, ld. 15.1.11)
- RU egységek nem támadhatnak, léphetnek be, ostromolhatnak meg GE erődöt az 1914 augusztusi forduló során. (ld. 15.1.12)

- Minden ostrom kockadobást módosítani kell -2-vel az 1914 augusztusi és szeptemberi fordulók során. (ld. 15.3.3)
- Egyik játékos háborús elkötelezettségi szintjét sem kell ellenőrizni az 1914 augusztusi fordulóban (a kezdő játékváltozatban pedig sosem ellenőrizzük). (ld. 6.0 E, 16.1.2)

(Fordító megjegyzése: Az 1914-es speciális szabályokkal kapcsolatban ld. még 16.1.5)

Terephatás táblázat (ld. 12.7.3)

- Tereptípusok: Síkság/Hegy/Mocsár/Erdő/Sivatag/Lövészárók1/Lövészárók2
- MP költség: mindenhol 1
- Csata hatások (ld. 12.2.8): tüzelési táblázatban jobbra illetve balra kell 1-2 oszlopnnyit módosítani: nincs hatás/támadó tüzelés 1 balra/támadó tüzelés 1 balra/nincs hatás/tilos a csata sivatagba-ból a nyári fordulók során (ld. 15.2.5)/támadó tüzelés 1 balra + védő tüzelés 1 jobbra/támadó tüzelés 2 balra+védő tüzelés 1 jobbra
- Lehetséges-e a visszavonulás kihagyása: Síkságon nem (ld. 12.5.3)
- Előrenyomulásnál meg kell-e állni: hegynél, mocsárnál, erdőnél és sivatagnál igen (ld. 12.7.3)
- Engedélyezett-e ellene szárnyi támadás: csak síkságnál, erdőnél és sivatagnál engedélyezett (ld. 12.3.1)

Hadtest tüzelési táblázat (ha minden tüzelő egység hadtest és/vagy erőd) (ld. 3.0, 12.2.8)

Sereg tüzelési táblázat (ha van a tüzelő egységek közt sereg) (ld. 3.0, 12.2.8)

Játék menete (ld. 6.0)

- MO-k fázisa
- Akciófázis
- Veszteség fázis
- Ostrom fázis
- Háborús állapot fázis
 - A VP táblázat állítása.
 - Ellenőrizni, hogy valamelyik fél elért-e automatikus győzelmet.
 - Ellenőrizni, hogy lett-e kötve tűzszünet.
 - Háborús elkötelezettségi szintek ellenőrzése (1. fordulóban nem).
- Utánpótlás fázis
 - AL játékos
 - CP játékos
- SC húzás fázis
- Forduló vége

Békeajánlat táblázatok (ld. 16.5.2)

CP békeajánlat előfeltétele, hogy a teljes VP-nek legalább 11-nek kell lennie

AL békeajánlat előfeltétele, hogy a teljes VP legfeljebb 9 lehet