

AL HALJÓZAL

SZABÁLYKÖNYV

TARTALOM

A játék célja.....	2	Brit játékos fordulója	10
Játéktartozékok	3	1. Teherhajó mozgatás	10
Előkészítés	4	2. Kártya kijátszása	11
A kártyák felépítése	5	A. Mozgás	11
Kártyák kijátszása	6	B. Keresés és Támadás	11
Győzelmi feltételek	7	C. Brit Felderítés	12
A játékosok fordulói.....	7	D. Brit utánpótlás	13
Német játékos fordulója	8	3. Kártyahúzás.....	13
1. Kártya kijátszása	8	Tengeri csata.....	14
A. Mozgás	8	Közös kártyák történelmi jegyzete.	15
B. Keresés és Támadás	9	Brit kártyák történelmi jegyzete..	16
C. Repülőgép karbantartása ..	9	Német kártyák történelmi jegyzete.	18
D. Tartalék.....	10	Készítők.....	20
2. Kártyahúzás.....	10		



1939. szeptember: az Admiral Graf Spee német nehézcirkáló parancsnoka, Hans Langsdorff parancsot kap, hogy süllyessze el a lehető legtöbb brit teherhajót az Atlanti-óceán déli részén. A hadművelet célja, hogy feltartóztassa az Atlanti-óceánon áthaladó hajókat, és megakadályozza, hogy a szállítmányok eljussanak az Egyesült Királyságba és más ellenséges célállomásokra.

Az első hónapokban beválik a terv, a német nehézcirkáló, mint egy fantom, a legváratlanabb helyeken bukkan fel, majd nyomtalanul eltűnik, miközben 9 teherhajót süllyeszt el, és csaknem 50 000 bruttó regisztertonnát küld a tengerfenékre. Ez a gigantikus veszteség hatalmas nyomással nehezedik a brit hadsereg parancsnokságára a londoni Whitehallban. A teherhajók védelme érdekében az Admiralitás több vadászcsoporthot (3 csatahajót, 4 repülőgép-hordozót és 16 cirkálót) küld az Admiral Graf Spee felkutatására és megsemmisítésére. Kezdetét veszi a Hajsza...



A JÁTÉK CÉLJA

A Hajsza egy aszimmetrikus párbaj játék, ahol az egyik játékos a brit Királyi Haditengerészetet irányítja, míg a másik játékos a német Kriegsmarine-t képviseli. Mindkét játékost más-más cél vezérel. A győzelemhez a német félnek sikeresen rejtve kell maradnia a britek előtt, és öt teher szállító hajót kell elsüllyesztenie.

Mideközben, a briteknek az Admiral Graf Spee-t kell felkutatniuk és üldözőbe venniük, majd egy végső tengeri csatában legyőzni a németeket. A játékot ennek a csatának a győztese nyeri meg. Vajon a Királyi Haditengerészet képes lesz-e kihasználni számbeli fölényét, vagy a Kriegsmarine lesz az, akinek ravasz és kifinomult stratégiájával sikerül legyőznie ellenfelét?

Egy izgalmas csata részesei lehetünk, amely meghatározza a II. világháború kimenetelét.

JÁTÉKTARTOZÉKOK



1 Játéktábla



36 Játékkártya (18 német és 18 brit kártya)



3 brit Haderőlapka
(G, H és K egység)



9 teherhajólapka



2 német hajólapka
(Admiral Graf Spee cirkáló és az Altmark kíséőhajó)



3 Nyomjelző (sárga korongok)



2 németjelző (Tartalék és Repülőgép - szürke korongok)



6 Sérülésjelző (piros korongok)



1 húzózsák



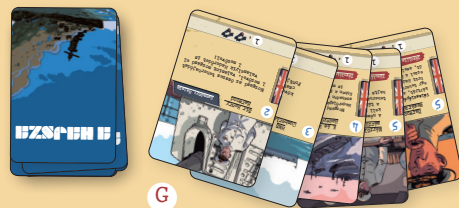
2 játékossegédlet



1 dobókocka

*Szükségünk lesz egy papírlapra és egy ceruzára is.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



Jelzők: Helyezzük a német Repülőgépjelzőt a Repülőgépsáv „Készenlét” mezőjére **A**, és a Tartalékjelzőt pedig a Tartaléksáv „0” mezőjére **B**. A Nyom- és Sérülésjelzőket tegyük félre **C**.

Haderők: Fordítsuk az összes Haderőlapkát a ● oldalával felfelé. Rakjuk a „G” Haderőlapkát a „06”-os mezőre **D**, valamint a „H” és a „K” Haderőlapkákat a betűknek megfelelően a brit Utánéptetés sáv „H” és „K” mezőire **E**. **Történelmi változat:** Fordítsuk meg az összes Haderőlapkát a ▲ oldalára.

Teherhajók: Tegyük mind a 9 teherhajólapkát a húzózsákba. Keverjük össze a zsák tartalmát és húzzunk 2 lapkát **F**. Ha mindkét hajónak ugyanaz a Kiindulási pozíciója, akkor dobjuk vissza a

második lapkát a húzózsákba és húzzunk egy másikat helyette (Kiindulási pontok a táblán: 34 Argentína [AR], 23 Brazília [BR], 29 Dél-Afrika [SA], 06 Anglia [GB]).

Kártyák: Mindkét játékos keverje meg a saját pakliját és húzzanak 5 kártyalapot **G**.

Német hajók: A német oldalon harcoló játékos szabadon megválaszthatja mindkét hajójának a Kiindulási pozícióját. Akár ugyanazt a kezdőmezőket is kiválaszthatja, amely egy brit teherhajó kiindulási pozíciója is egyben. A német játékos helyezze az Altmark hajólapkát a játéktáblára, az Admiral Graf Spee helyzetét pedig tartsa titokban és jegyezze fel egy papírlapra **H**.

A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE



A A kártya neve.

B A kártya Akció Pont (AP) értéke. Akkor használjuk, ha a kártyát Akciópontként játsszuk ki vagy ha a Csatahoz alkalmazzuk.

C A kártya oldalán lévő kis zászló azt jelenti, hogy az adott Esemény, csak ennek a játékosnak a paklijában érhető el! Ha egy kártyán nincs zászló, akkor az az Esemény mindkét játékos paklijában megtalálható.

D Eseménytípusok: Háromféle eseménnytípust különböztetünk meg: Hajsza, Csata és Kötelező Események (lásd a 6. oldalon).

E Brit Felderítés sáv (csak a brit kártyákon).

F Néhány kártyát az Esemény kijátszása után el kell távolítanunk a játékból. Azonban ez nem vonatkozik arra az esetre, amikor a kártyát Akciópontként játsszuk ki!



KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

A Hajsza egy kártyavezérelt játék, amelyben a kártyáinkat Eseményként **vagy** Akciópontként (AP) tudjuk kijátszani.

A - ESEMÉNYKÉNT KIJÁTSZOTT KÁRTYÁK

Ha a kártyát Eseményként játsszuk ki, akkor az Esemény szövegében leírt összes hatást végre kell hajtanunk! A különböző Eseményekre a következő szabályok vonatkoznak:

- A **Hajzaesemények** csak a Kártyakijátszás fázisban alkalmazhatók!
- Néhány Hajza Esemény szövege **azonnali** Válaszlépést tartalmaz, ami azt jelenti, hogy csak az **ellenfél** Kártyakijátszásának fázisában játszhatók ki!
- A **Csataesemények csak** a Csatafázisban alkalmazhatók. A Hajza fázisban a Csata Eseményszövegeket nem is használjuk, csak az AP értékük miatt fogjuk kijátszani az adott kártyát!
- **Kötelező események:** Amikor kijátszunk egy Kötelező Eseménykártyát a Hajza fázisban, akkor is kötelezően végre kell hajtanunk az Eseményt, követve a kártyán lévő utasításokat. A tengeri csata alatt az Esemény szövegét hagyjuk figyelmen kívül!

Esemény: Hajza

Esemény: Csata

Kötelező esemény

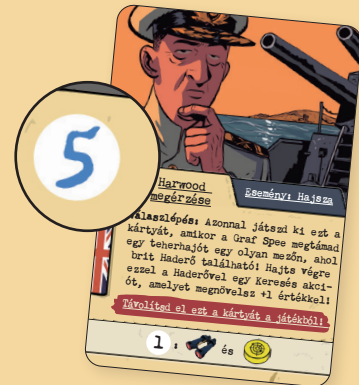
Távolítsd el ezt a kártyát a játékból!

Távolítsd el ezt a kártyát a játékból!

FONTOS: Ha a kártyán az áll, hogy „Távolítsd el ezt a kártyát a játékból!”, akkor az csak abban az esetben kerül eltávolításra, ha az Esemény maradéktalanul végrehajtásra került! Ez nem vonatkozik arra az esetre, ha a kártyát Akciópontként használtuk fel, vagy ha az ellenfél egy azonnali Válaszlépéssel meggátolta az Eseményt.

B - AKCIÓPONTKÉNT KIJÁTSZOTT KÁRTYÁK

Ha egy kártyát az Akciópontjaiért (AP) játszunk ki, akkor ezeket a pontokat elkölthetjük egy vagy akár több akcióra is! Az akciókat tetszőleges sorrendben elvégezhetjük, de egy akció maradéktalanul be kell fejeznünk, mielőtt egy másik akciót elkezdenénk. A **német játékos** akcióiról a 8. oldalon, a **brit játékos** akcióiról pedig a 11. oldalon olvashatunk.



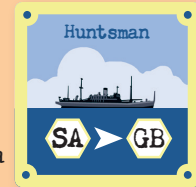
GYŐZELMI FELTÉTELEK

A Hajsza játékban többféleképpen is elérhetjük a győzelmet.

TEHERHAJÓKKAL

A német játékos azonnal győzelmet arat, amint elsüllyeszti a brit játékos öt teherhajóját.

A brit játékos azonnal győzelmet arat, ha öt teherhajóját sikeresen célba juttatja (közel lehetetlen küldetés).



CSATÁVAL

Amennyiben a brit játékos egy sikeres Keresés akcióval **felfedi** a német játékos cirkálóját, akkor kezdetét veszi a mindent eldöntő tengeri csata! A Csata lejátszása után a játék véget ér, és az lesz a nyertes, aki a legkevesebb sérülést szenvedte el!

Ne hamarkodjunk el ezt a lépést! A tengeri ütközetben szinte minden alkalommal a Királyi Haditengerészet rendelkezik előnnyel, természetesen attól függően, hogy melyik Haderejét vonja be a csatába. A német játékosnak ajánlott kitérnie a csata elől, hacsak nem őrzött meg nagyon erős lapokat a kezében...



MONTEVIDEO KÁRTYÁVAL (VALÓS TÖRTÉNELMI BEFEJEZÉS)

Ha az ütközet 5. utolsó párbajában a német játékos a „Montevideo” kártyát játssza ki, amire a brit játékos az „Önelsüllyesztés Montevideóban” kártyával válaszol, akkor a brit játékos azonnal megnyeri a játékot!

Ha ez a két kártya a mindent eldöntő tengeri csata korábbi köreiben, egyszerre kerül kijátszásra, akkor csak a kártyák Akció Pontjait vesszük figyelembe!

A JÁTÉKOSOK FORDULÓI

A német játékosal kezdve, a fordulókat a játékosok egymást felváltva hajtják végre. A fordulók az alábbi fázisokra oszlanak, hacsak nem kezdődik el egy tengeri csata (lásd a 14. oldalon):

NÉMET JÁTÉKOS FORDULÓJA:

1. Kártyajátszás
2. Kártyahúzás

BRIT JÁTÉKOS FORDULÓJA:

1. Teherhajó mozgatás
2. Kártyajátszás
3. Kártyahúzás

1. KÁRTYAKIJÁTSZÁS FÁZIS

Egy kártyát kijátszhatunk **vagy** Eseményként, **vagy** pedig a kártya (bal oldalán) látható Akció Pontokat (AP) használjuk fel arra, hogy végrehajtsunk egymás után egy vagy akár több akciót is! Következzenek a német játékos lehetséges akciói és a hozzá kapcsolódó Akció Pont költségek:

A. MOZGÁS (KÖLTSÉGE: 1, 2 VAGY 4 AP)

A Mozgás akció lehetővé teszi, hogy a német játékos az Admiral Graf Spee cirkálót és/vagy az Altmark kísérőhajót mozgassa egy vagy több mezővel bármilyen irányba. A hajók 1, 2, vagy 3 mezőnyi mozgása **1**, **2**, vagy **4** Akció Pontba kerül. Minden hajólapka fordulónként csak egyszer mozgatható!

Kivétel: az Admiral Graf Spee cirkáló Mozoghat, Keresést/Támadást is hajthat végre, majd ismét Mozoghat! **A német játékos ahelyett, hogy nyíltan, a másik játékos számára láthatóan mozgatná a hajóját a játéktáblán, mindig jegyezze fel egy papírra az Admiral Graf Spee aktuális pozícióját.** A német játékosnak a Mozgás akció befejezése után csak az elköltött Akció Pont értéket kell közölnie a brit játékossal!

Fontos: A német játékos annak ellenére, hogy elköltötte (és bejelentette), hogy mennyi Akció Pontot használt fel a Mozgásra, nem kötelező végrehajtania a hajójával a teljes mozgást! Más szóval, a német játékos dönthet úgy, hogy közli a brit játékossal, hogy mennyi AP-t használt fel, de ugyanabban a mezőben is maradhat, vagy akár kevesebbet is mozoghat a hajójával.

1. PÉLDA: Kurt Rieder kijátssza a „Macska-egér játszma” kártyát, hogy felhasználja a kártya Akció Pontjait. Úgy dönt, hogy **2** AP-t költ mozgásra (2 mező távolság), ezért bejelenti a brit játékosnak, hogy **2** AP-t fog felhasználni egy Mozgás akcióhoz. Az Admiral Graf Spee hajó jelenleg a 28-as mezőn áll, és úgy dönt, hogy csak a 24-esre lép, és nem használja fel a teljes, lehetséges Mozgásértéket. Kurt Rieder ezután feljegyzi a hajó új pozícióját. Még mindig maradt **1** AP-ja, ezért azt választja, hogy az Altmarkot egy mezővel arrébb helyezi. Ezt nem kell külön bejelentenie, hiszen az Altmark mindkét játékos számára látható, mindig a játéktáblán van.

Megjegyzés: A blöffölés nagyon fontos elem ebben a játékban, különösen a német játékos számára, akinek félre kell vezetnie a brit játékost azért, hogy ne kapja el!

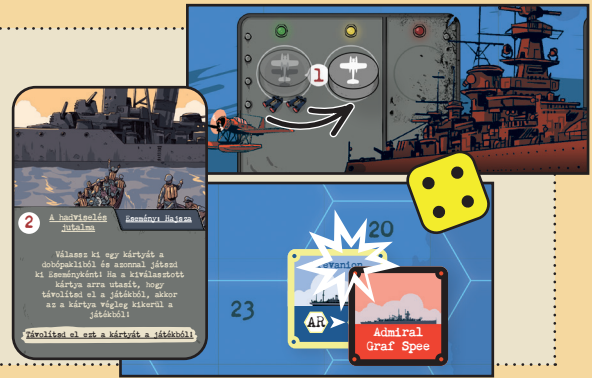


Az Altmark kísérőhajó mindig láthatóan mozog a játéktáblán, **nem támadható** meg, és **mindig biztonságban** van!

B. KERESÉS ÉS TÁMADÁS (KÖLTSÉGE: 2 AP)

Ha az Admiral Graf Spee pontosan ugyanabban a mezőben tartózkodik, mint egy brit teherhajó, a német játékos felfedheti a Graf Spee cirkáló pozícióját, és **2 AP-t** elkölthet a teherhajó felkutatására. Egy **legalább 5 pont értékű dobás sikeres Keresésnek és Támadásnak számít**, és elsüllyeszti a teherhajót! Ha a német játékos repülőgépe a „Készenlét” állásban van (még a dobás előtt), áthelyezheti a „Javítás alatt” mezőre hogy +2 pontértéket adjon a kockadobásához! **A német játékos Keresés akciónként csak egy teherhajót süllyeszthet el!** Ha két teherhajó van ugyanazon a mezőn, akkor a német játékosnak választania kell, hogy melyiket süllyeszti el, ha a Keresés akció sikeres. Egy fordulóban csak egy Keresés akció lehetséges! **Az Altmark nem tud Keresés akciót végrehajtani, mert csak egy kísérőhajó.**

2. PÉLDA: Az Admiral Graf Spee ugyanabban a mezőben tartózkodik, mint egy brit teherhajó (20). Kurt Rieder kijátssza a „A hadviselés jutalma” kártyát, felhasználva a lap Akció pontjait. Elkölti a **2 AP-t** a Keresés akcióra, így felfedi magát, és az Admiral Graf Spee hajólapkát a 20-as mezőre helyezi a tábla mellől. Még a kockadobása elején úgy dönt, hogy használni fogja a repülőgépét és áthelyezi a jelzőjét a „Javítás alatt” állásba. Ez +2 pontot jelent számára, így már csak egy legalább 3-as dobásra van szüksége, hogy elsüllyessze a hajót. A dobókockával 4-est dob, ami sikert jelent! Elsüllyeszti az első hajót és már csak négy hajó kell a játék megnyeréséhez.



C. REPÜLŐGÉP KARBANTARTÁSA (KÖLTSÉGE: 1 AP)

Ez az akció csak a német játékos számára áll rendelkezésre. A játékos kockadobással megpróbálhatja megjavítani a repülőgépet, ha az meghibásodott, és a „Javítás alatt” mezőn található. **Ha a kockadobás eredménye nagyobb, mint a játékból eddig véglegesen eltávolított német játékkártyák száma, a felderítő repülőgépet megjavítottuk, és a szürke jelzője a „Készenlét” mezőre kerül visszahelyezésre!** Ellenkező esetben, az AR 126 repülőgép jelzője a „Megsemmisült” pozícióba kerül, a felderítő tevékenységet végző hidroplán elveszett, és nem javítható, vagyis már nem használható a játék további részében! A játék előrehaladtával egyre nehezebb lesz megjavítani a repülőgépet, mivel egyre több kártya kerül ki a játékból.

KÉSZENLÉT JAVÍTÁS ALATT MEGSEMMI-SÜLT



3. PÉLDA: Kurt Rieder repülőgépe „Javítás alatt” áll, ezért úgy dönt, hogy felhasználja a „Kriegsmarine” kártya 1 Akció Pontját, azért, hogy a hidroplán újra a „Készenlét” állásba kerüljön, újra használható legyen! Ezzel nem kis kockázatot vállal, mivel a játék során már eltávolított 4 kártyát, így legalább 5-ös értékű dobásra van szüksége a repülőgép megjavításához. A dobókockával 1-est dob: Balszerencse! A repülőgépe megsemmisült, így a játék hátralevő részében azt már nem tudja használni.

NÉMET JÁTÉKOS FORDULÓJA

D. TARTALÉK (KÖLTSÉGE: VÁLTOZÓ)

Ez az akció csak a német játékos számára áll rendelkezésre. A játékos a Tartalékban tárolhatja (szürke jelzővel jelöli) a forduló során fel nem használt Akció Pontjait. A Tartaléksávon 2-nél több Akció Pontot nem tárolhat, ezeket egy későbbi fordulóban extra AP-ként **felhasználhatja, amikor egy kártyát játszik ki az Akció Pontokért.**

2. KÁRTYAHÚZÁS FÁZIS

A német játékos húzzon fel annyi kártyát a saját húzópaklija tetejéről, amíg 3 lap nem lesz a kezében. Ha az Admiral Graf Spee cirkáló az Altmark hajó melletti mezőn áll (vagy ugyanabban), addig folytathatja a kártyahúzást, amíg 5 lap nem lesz a kezében. A játékosnak nem kötelező húznia 5 kártyáig (ha szabályosan megtehetné), akár meg is állhat 3 kártyánál, hogy félrevezesse a brit játékos! Mindenesetre a német játékosnak egyértelműen jeleznie kell, hogy hány lapot tart a kezében a fordulója végén. Ha a húzópakli elfogy, keverjük meg a dobópakli kártyáit, és hozzunk létre egy új húzópaklit.

4. PÉLDA: Az Admiral Graf Spee hajó a forduló végén egy mező távolságra helyezkedik el az Altmarktól. Kurt Rieder csak 2 kártyát tart a kezében. Felhúzhatja a húzópakli tetejéről 5 kártya erejéig, de ezzel elárulná a másik játékosnak, hogy a német nehéz cirkáló ugyanabban, vagy a szomszédos a mezőben bujkál, mint az Altmark. Mivel nem akar tippeket adni neki, ezért úgy dönt, hogy 3 kártyáig tölti fel a kezében tartott kártyalapokat. Be is jelenti a brit játékosnak, hogy „Három kártyáig húzok fel a pakliból!”

BRIT JÁTÉKOS FORDULÓJA

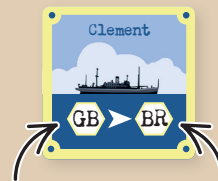
1. TEHERHAJÓ MOZGATÁS fázis

A brit játékos a játéktáblán lévő összes teherhajóját 1 mezővel a lapkán jelzett CÉLÁLLOMÁS felé mozgatja.



Ha egy teherhajó a megfelelő ▼▲ jelölt mezőről belép a Célállomás mezőjébe, akkor azt a hajót távolítsuk el a játéktábláról és a brit játékos pontot szerez! A célállomás mezőkre semmilyen más mezőről nem lehet belépni!

Ezt követően, ha kettőnél kevesebb teherhajó maradt a játéktáblán, akkor a brit játékosnak húznia kell a húzózsákból egy teherhajó lapkát és lehelyeznie azt a Kiindulási pontjára (34 Argentína [AR], 23 Brazília [BR], 29 Dél-Afrika [SA] és 06 Anglia [GB]). A teherhajók állhatnak ugyanazon a mezőn más teherhajókkal, a brit haderővel, vagy akár az Admiral Graf Spee, és az Altmark hajóval is!



Kiindulási Célállomás
pont



2. KÁRTYAKIJÁTSZÁS fázis

Egy kártyát kijátszhatunk **vagy** Eseményként, **vagy** pedig a kártya (bal oldalán) látható Akciópontokat (AP) használjuk fel arra, hogy végrehajtsunk egymás után egy vagy akár több akciót is! Következzenek a brit játékos lehetséges akciói és a hozzá kapcsolódó Akció Pont költségek:

A. MOZGÁS (KÖLTSÉGE: 1, 2 VAGY 4 AP)

A Mozcás akció lehetővé teszi, hogy a brit játékos a Haderőt mozgassa egy vagy több mezővel. A Haderőlapka 1, 2, vagy 3 mezőnyi mozgatása **1**, **2**, vagy **4** Akció Pontba kerül. Minden Haderőlapka fordulónként egyszer mozgatható. **A brit teher szállító hajók nem számítanak Haderőnek, így AP-t sem kell költeni a mozgatásukra.**

5. PÉLDA: Winston kijátssza a „Megbízhatatlan technológia” kártyáját az Akció Pontjaiért. Úgy dönt, hogy **4** AP-t költ a mozgatásra és a „G” Haderőlapkát 3 mezőnyi távolságra a 17-ről a 15-ös mezőre helyezi.



B. KERESÉS ÉS TÁMADÁS (KÖLTSÉGE: 1 AP)

A brit Haderő **1** AP felhasználásával a játéktábla bármelyik területén elvégezhet egy Keresés akciót, **ahol** bármelyik egysége tartózkodik! Egy **legalább 5 pont értékű dobás esetén** a Keresés sikeresnek számít! Minden brit Haderő fordulónként csak egyszer hajthatja végre a Keresés akciót! A sikeres kockadobás azonnal kiváltja a tengeri csatát, ha az Admiral Graf Spee a keresett mezőben tartózkodik! (lásd a 14. oldalon).

A brit játékos a kockadobás eredményét módosíthatja a brit Felderítés akciójával (erről bővebben a következő oldalon olvashatunk).

6. PÉLDA: Winston azt sejtí, hogy az Admiral Graf Spee a 16-os mezőben lapul. Kijátssza a „Harwood megérzése” kártyát, és elkölt **2** AP-t arra, hogy a 15-ös mezőről a 16-os mezőre lépjen (A). Ezután elkölt **1** AP-t Keresés akcióra. Hatást dob, ami sikeres keresésnek számít, de Kurt Rieder közli, hogy a hajó nincs a keresett mezőben (B). Winston újrahúz, amíg 5 lap nem lesz a kezében és befejezi a fordulóját.



C. BRIT FELDERÍTÉS (KÖLTSÉGE: 1 AP)

A legtöbb brit kártya alján található egy Felderítés sáv. A brit játékos az aktuális fordulójában növelheti az összes saját Keresés akció sikerességének az esélyét (🔍), vagy információt szerezhethet a Graf Spee helyzetéről (🎯), ha elkölt 1 AP-t arra, hogy kijátsszon további kártyát/kártyákat a kezéből. (Ilyenkor csak a kártya Felderítés sávját használjuk!) Bármennyi kártyát kijátszhat, amelyiken Felderítés sáv található, de mindegyik kártyáért 1 Akció Pontot kell fizetnie!



Felderítés sáv

A 🔍 szimbólum +1 értékkel növeli a kockadobás pontértékét az **aktuális forduló összes Keresés** akciójában!

A 🎯 szimbólum arra kényszeríti a német játékost, hogy helyezzen le egy Nyomjelzőt a táblára (lásd alább)! Egyes kártyák lehetővé teszik, hogy a brit játékos mindkettő erősítésformát használhassa, vagy csak az egyiket.



Amennyiben a német játékos arra kényszerül, hogy le kell helyeznie egy sárga Nyomjelzőt, akkor vagy arra a mezőre kell letennie, ahol az Admiral Graf Spee hajója áll, vagy valamelyik azzal szomszédos mezőre! Azokra a mezőkre már nem helyezhető le, amelyeken már jelenleg van egy másik Nyomjelző is vagy ott áll az Altmark hajója. Ha az Admiral Graf Spee ismét mozog, a Nyomjelzőt el kell távolítani arról a mezőről.

7. PÉLDA: Winston kijátssza az „Új konvoj útvonalak” kártyát az 5 AP értéke miatt. Elkölt 2 AP-t, hogy a 23-as mezőről a 34-re lépjen. Ezután elkölt további 1 AP-t Keresés akcióra, de mielőtt dobna a kockával, a maradék 2 AP-t Felderítés akcióra fizeti be. Kijátssza (majd a dobópaklira helyezi) a „HMS Cumberland” kártyát, hogy Kurt Riederert arra kényszerítse, helyezzen le egy Nyomjelzőt. Rieder hajója a 31-es mezőn áll, ezért a 34-es mezőre teszi a jelzőt. Winston kijátssza a „Összpontosított tűz” kártyát (utána szintén a dobópaklira helyezi), amelynek a Felderítés sávjá a kockadobás eredményét +1-gyel növeli. Dob és az eredmény 4, amely sikeres Keresést jelent! Balszerencséjére Kurt Rieder hajója nem a 34-es mezőn állt, ezért nem tud tengeri csatát kiprovokálni.



D. BRIT UTÁNPÓTLÁS (KÖLTSÉGE: 2 AP)

A brit játékos fordulóként egyszer 2 Akció Pont elköltésével előrébb léphet az egyik Haderőlapkájával az Utánpótlás sávon. Ha egy Haderőlapka áthalad a sáv negyedik mezőjén, akkor a játéktábla 06-os mezőjén keresztül játékba kerül!



3. KÁRTYAHÚZÁS fázis

A fordulója végén a brit játékos addig húz új kártyákat, amíg 5 lap nem lesz a kezében. Ha a húzópakli elfogyna, keverjük meg a dobópakli kártyáit, és hozunk létre egy új húzópaklit.



A CSATA

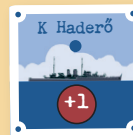
Ha a brit játékosnak sikerül egy Csata-t kezdeményeznie a német játékos Admiral Graf Spee hajójával, akkor annyi kártyát húznak a saját paklijukból, hogy 5 lap legyen mindkét játékos kezében. A csata 5 párbajon (kártyalap kihíváson) keresztül fog tartani.

A párbaj során mindkét játékos titokban kiválaszt a kezében tartott kártyalapok közül egyet és egyszerre felfordítva az asztalra helyezik! A brit játékos a felfedett kártya Akció Pont értékéhez hozzáadja a csatában aktuálisan résztvevő Haderőlapka bónuszát (ha a normál előkészítést használjuk, akkor +0 érték a „G”, +1 érték a „K”, és $\frac{1}{2}$ pontérték a „H” Haderőnél). Ez a bónusz, ami a brit játékosot segíti, mind az 5 párbaj alatt érvényesül!

Végül hasonlítsuk össze az eredményt!

Fontos: A kártya kijátszásakor nem kell választanunk az Esemény vagy az Akció Pont között, amelyik kártyán Csataesemény található, akkor az automatikus megtörténik, az Akció Pont értéket pedig a játékos továbbra is megkapja!

A módosított Akció Pont értékek összehasonlítása után, az alacsonyabb értékkel rendelkező játékos találat éri, és elhelyez egy Sérülésjelzőt a Csatasávjára. Ezek a sávok a játéktábla bal oldalán találhatóak, ahol a **kék sáv a brit játékosé**, a **piros pedig a német játékosé**. Döntetlen esetén egyik fél sem kap Sérülésjelzőt! Addig ismételjük a laphívásokat, amíg mind az 5 párbajt le nem játszották a játékosok. Az egymás után lejátszott öt párbaj után a játékok az a hadviselő fél nyeri meg, akinek kevesebb Sérülésjelzője található a Csatasávján. Döntetlen esetén a brit játékos a győztes!



A „K” Haderőlapka +1 bónuszpontot ad a brit játékos harci értékéhez.



Csatasáv

8. PÉLDA: Winston egy sikeres Keresés akció révén megtalálta az Admiral Graf Spee pozícióját és ezzel csatát kezdeményezett.

Mindkét játékos 5 kártyára egészíti ki a kezében tartott lapjait a húzópakliból. Az első párbajban Kurt Rieder kijátssza a „Radartechnológia” kártyát, amelynek 3-as AP értéke van. A kártya egy Csataeseménnyel rendelkezik, így Kurt +1 pontot kap a következő két kártya kijátszásakor!

Winston kijátssza az „Összpontosított tűz” kártyát, amely 2 AP értékű. Ehhez az értékhez hozzáadja a „H” Haderőlapka bónuszát, így összesen $2 + \frac{1}{2}$ harci értékkel rendelkezik. Ez nem elég ahhoz, hogy legyőzze Kurt Riedert. Winston így elveszíti a párbaj fordulóját, és egy Sérülésjelzőt helyez a (kék) Csatasávjára. Viszont a kártyája még egy Csataeseményt is tartalmaz, amely lehetővé teszi számára, hogy megnézzék Kurt kezében tartott 4 kártyáját, mielőtt elkezdődne a párbaj második felvonása.



Csata:
1. Párbaj



3

>

2





SZÉP IDŐBEN

Skandinávián kívül nem rendelkeztek a németek meteorológiai állomásokkal, ezért mélytengeri halászhajókat alakítottak át úszó időjelző állomásokká. Ezek a létfontosságú „egységek” kódolt meteorológiai adatokat továbbítottak a német hadvezetés felé és a Királyi Haditengerészet üldözte őket.



ÖSSZPONTOSÍTOTT TŰZ

A La Plata-i (River Plate-i) csatában Langsdorff összpontosította minden tüzerejét az HMS Exeterre, a brit cirkáló lángba borult, fegyvereinek nagy része elpusztult és a Falkland-szigetekre kényszerült menekülni.



A HADVISELÉS JUTALMA

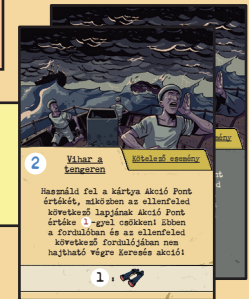
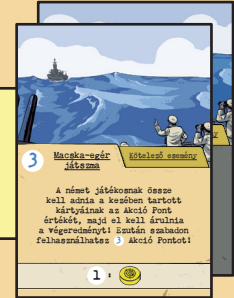
A Foglalás Joga kimondja, hogy az utasszállító hajók nem súlyozhatók el, a kereskedelmi hajók legénységét pedig biztonságba kell helyezni, mielőtt a hajójuk elsúlyozható lenne (mentőcsónakok nem minősülnek biztonságos helynek, hacsak nincs a közelben szárazföld), és csak a támadóra veszélyt jelentő hadihajók és kereskedelmi hajók támadhatók figyelmeztetés nélkül.

VIHAR A TENGEREN

A zord időjárás erősen befolyásolta az Atlanti-óceánon tett erőfeszítéseket a II. világháborúban.

MACSKA-EGÉR JÁTSZMA

A macska-egér játszma szimbolizálja az állandó üldözést, a folyamatos támadásokat és az ismétlődő menekülést, amelyek a La Plata-i (River Plate-i) csatában csúcspontnak ki.





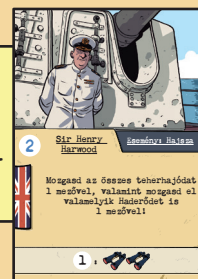
KIRÁLYI HADITENGERÉSZET

A Királyi Haditengerészet a Brit Fegyveres Erők tengeri hadviselésével foglalkozó fegyverneme. A XVI. században alapították az Egyesült Királyság legrégebbi fegyvernemét és a XIX. századtól egészen a II. világháborúig a világ legerősebb haditengerészete-ként uralta a tengereket és kulcsszerepet játszott abban, hogy a Brit Birodalom a világ domináns erejévé váljon.

1 Királyi Haditengerészet
 Helyezni le ezt a kártyát képpel felfelé az asztalra. Némi helyük fordulóban felhasználható, mint 1 Akció Pont tartalék, majd utána végleg távolítsd el a játéktól!

SIR HENRY HARWOOD

Harwood irányította az HMS Cumberland és az HMS Exeter nehézcirkálók, valamint az HMS Achilles és az HMS Ajax könnyűcirkálók osztagát, mely az Atlanti-óceán déli részére települt, hogy az Admiral Graf Spee-t levadássza.



2 Sir Henry Harwood
 Mozgani az Özseme toborhajókat 1 mezővel, valamint mozogni el valamelyik Haditengerészt is 1 mezővel!



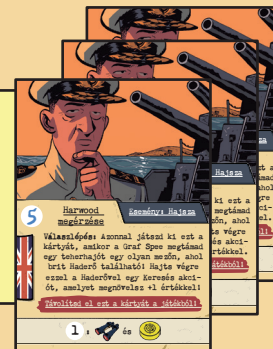
ÚJ KONVOJ ÚTVONALAK

Felkészülve arra, hogy nem tudják legyőzni a brit Királyi Haditengerészetet, a Kriegsmarine megpróbálta blokád alá helyezni az Egyesült Királyságot, megsemmisítve azokat a kereskedelmi hajókat, amelyek nyersanyaggal látták el őket. A briteknek meg kellett védeniük ezeket a hajókat és új élelmiszer-, fegyver- és olajszállítmányozási útvonalakat kellett találniuk.

5 Új konvoj útvonalak
 Helyezni a német Tartalékjelzőt a 00 mezőre, majd mozogni 1 mezővel előre az egyik Haditengerészt a Ukámpótlás németi a német játékosnak le kell helyezni egy Nyomjelzőt a következő fordulójá utáni!

HARWOOD MEGÉRZÉSE

Egy nem túl jelentős hír által ösztönözve, mely szerint egy zsebcsatahajó nemrég elsüllyesztett egy kereskedelmi hajót a körzetben, Harwood megszegte a parancsot, hogy a nyugat-afrikai partok felé hajózzon, és inkább úgy döntött, hogy Brazília partjainál járőrözik, ezzel megelvezve az Admiral Graf Spee-t, amikor az új prédát keresett.



5 Harwood megérzése
 Választékos Akcióval jellemezni ezt a kártyát, amikor a Graf Spee megérint egy toborhajót egy olyan mezőn, ahol lesz Haditengerésztől. Ha így megérint a Haditengerészt egy kereskedelmi hajót, amelyet megérintés nélkül érintettek, távolítsd el ezt a kártyát a játéktól!



K ÉS H HADERŐK

Október 5-én az Admirális 8 harccsoportot hozott létre: F, G, H, I, K, L, M és N egységeket, hogy azok német cirkálókra vadásszanak. Decemberben a La Plata-i (River Plate-i) csata után a K és H egységeket az uruguayi partokhoz rendelték, hogy megakadályozzák azt, hogy a Graf Spee elmeneküljön. A német cirkáló Montevideóban maradt, diplomáciai vitát okozva az uruguayi hatóságokkal, akik eldöntötték, hogy csak rövid ideig horgonyozhat a német nehéz-cirkáló a semleges kikötőben.

ÖNELSÜLLYESZTÉS MONTEVIDEÓBAN

A Brit Hírszerzés elhitette a Graf Spee kapitányával, hogy le-küzdhetetlen egységek várnak rá Montevideo kikötőjén kívül, ezért december 17-én Hans Langsdorff úgy döntött, hogy elsüllyeszti a Graf Spee-t és a legénységével Argentínába menekül. Három nappal később a nehéz-cirkáló parancsnoka egyenruhában, a Graf Spee hadilobogóján fekvé föbe lötte magát.

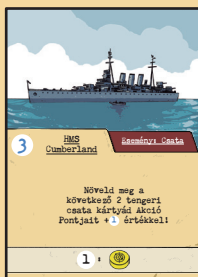


MÉRFÖLDRŐL MÉRFÖLDRE

A kártya témája egy Harwoodtól származó idézetből ered, miszerint ő személyesen fogja átkutatni az egész Dél-Atlanti óceánt, ha kell, mérföldről mérföldre.

MEGBÍZHATATLAN TECHNOLÓGIA

Az Arado AR 196 hajófedélzeti felderítő, hidroplán egy nagyon megbízhatatlan konstrukciónak bizonyult. A II. világháború alatt számos különböző feladatra használták, például parti járőr, felderítő, tengeraltjáró-vadász, és nagyon ritkán könnyűbombázóként is.



HMS CUMBERLAND

A nehéz-cirkálók nagysebességű hadihajók voltak, melyeket nagy hatótávolságra terveztek, általában 8 inches lövegekkel. 1915 és 1945 között tervezték őket, habár a nehéz-cirkáló fogalmát csak 1930-tól használták. A Cumberland egy volt azok közül a hajók közül, amelyek csak egynapnyi távolságra voltak Montevideótól, amikor a Graf Spee-t elsüllyesztették.

NÉMET KÁRTYÁK TÖRTÉNELMI JEGYZETE



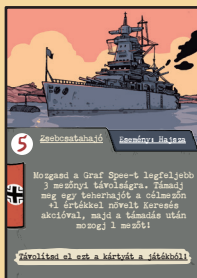
KRIEGSMARINE

A Kriegsmarine a német haditengerészet elnevezése volt a II. világháborúban. Fregattokból, csatahajókból, zsebcsatahajókból, cirkálókból, rombolókból és (nem megépített) repülőgéphordozókból állt.



115,39-ES KATONAI RENDELET

A 115,39-es műveleti utasítás felhatalmazást adott az ellenséges kereskedelmi hajók minden lehetséges eszközzel zavarására és megtámadására, illetve az ellenséges hadihajókkal való harcra bocsátkozásra, ha a fő feladat ezt szükségessé teszi.



ZSEBCSATAHAJÓK

Az Admiral Graf Spee a Deutschland és az Admiral Scheer hajókkal egyetemben a versailles-i békeszerződés tilalmaival és korlátozásaival szembenemve épültek. Méretük, páncélzatuk, fegyverzetük és sebességük miatt nevezték őket „zsebcsatahajóknak”.





ADMIRAL GRAF SPEE ÁTFESTÉSE

Friedrich Wilhelm Rasenack hadnagy írta 1939 októberében a naplójába: „08:24-kor az Altmark láthatóvá vált. Jócskán meglepödtünk, amikor megfordultak, és ködfelhőbe burkolózva menekülni próbáltak. Brit cirkálónak hittek bennünket, az új festés tökéletesen működött...”.

A TITOKZATOS GRAF SCHEER

Az Admiral Scheer volt a Kriegsmarine egyik legaktívabb zsebcsatahajója. A spanyol polgárháború idején Almeria városát bombázta és részt vett a kereskedelmi hajók elleni rajtaütésekben a Dél-Atlanti-, valamint az Indiai óceánon is.



MONTEVIDEO

A La Plata-i (River Plate-i) csatában elszenvedett sérülései miatt az Admiral Graf Spee visszavonult Montevideo kikötőjébe, ahol mindössze 72 órát tölthetett a sérülések megjavításával, és a sebesültek ellátásával a Hágai Egyezmény alapján, mivel semleges kikötő volt.

A MÁSODIK KÉMÉNY

A Graf Spee legénysége egy második, álkéményt húzott fel, hogy megváltoztassa a cirkáló körvonalát. A szövetséges kereskedelmi hajókat ez távolról összezavarta, mert elfedte a valós katonai jellemzőit.



MARCONI-FÉLE TÁVÍRÓKÉSZÜLÉK

A rádió fontos szerepet játszott az egész II. világháború alatt, mivel mindkét fél használta a propaganda üzenetekhez, az emberek bátorítására és az ellenség összezavarására egyaránt.

KÉSZÍTŐK



Játéktervező..... Matthias Cramer & Engin Kunter
Illusztrációk..... Albert Monteys
Grafikai tervező..... João Duarte-Silva
Játékszabály..... Thibault Kervarecht
Vezetőszerkesztő..... Gonzalo Maldonado
Magyar változat..... Holl Márti, Radnai Roland

©2023 SALT AND PEPPER GAMES, C/ Jorge Juan 42, Madrid 28001, Spain

All rights reserved.

www.saltandpeppergames.es



Importálja és
forgalomba hozza:
VAGABUND
KIADÓ EC
H-6000 Kecskemét,
Akadémia krt. 45-47.



www.joatekjoaron.hu