



Vérrel vívott Szabadság

Egyszemélyes stratégiai játék az 1848–49-es szabadságharcról

tervezte Valgab © 2013

1. Bevezetés

1848 decemberében a bécsi kormány a magyar forradalom eltiprására megindította a téli hadjáratot. A Windisch-Grätz vezette osztrák sereg számottevő ellenállás nélkül nyomult be az országba, és január elején elfoglalta Pest-Budát is, ahonnan az ellenállást irányító Országos Honvédelmi Bizottmány – élén Kossuth Lajossal – Debrecenbe települt át.

A következő hónapok lázas szervezőmunkával teltek. Tavaszra Bem tábornok csapatai felszabadították Erdélyt. A Délvidéken sikerült gátat vetni a szerb lázadók előrenyomulásának. A Tiszánál Görgei tábornok vezetésével gyülekezett a fősereg, amely áprilisban győztes csaták sorozatával kiszorította az ellenséget az országból. Májusban a honvédek visszavívták a fővárost is – ám ugyanekkor Ferenc József császár már megegyezett I. Miklós orosz cárral a beavatkozásról.

Júniusban kétszázezer fős orosz sereg tört be az országba Paszkevics herceg vezetésével, és a Haynau vezette császári erők is újra támadtak. A rövid nyári hadjárat végül a temesvári vereséghez és a világosi fegyverletételhez vezetett, bár Komárom erődje még októberig kitartott. A forradalmat leverték.

Vajon Te meg tudod változtatni a történelmet?

A **Vérrel vívott szabadság** egy egyszemélyes játék, amelyben Te, a játékos az 1848–49-es szabadságharc kormányát – tulajdonképpen magát Kossuth Lajost – személyesítheted meg. Célod, hogy megvéded a forradalmi Magyarországot a különböző irányokból közeledő ellenséges seregektől, amelyeket a játék szabályai irányítanak.

A játékot az amerikai **Victory Point Games** kiadó *States of Siege* sorozata ihlette. Angol nyelven is megtalálható a BoardGameGeeken **1848-1849: Hungary Fights for Freedom** címen.

2. Kellékek

A játékhoz az alábbi kellékek szükségesek:

- 1 térkép
- 50 jelző, ezen belül: 8 ellenséges sereg, 3 magyar tábornok, 11 serejelző, 4 hadosztály-jelző, 5 csatamódosító-jelző, 9 erődítmény-jelző, 4 ostrompont-jelző, 4 eseményjelző, 1 kormánybiztosok-jelző, 1 moráljelző
- 27 eseménykártya három pakliban (Tél, Tavasz, Nyár)
- 1 dobókocka
- ez a szabályfüzet

2.1 TÉRKÉP

A térképen kör, illetve négyzet alakú **mezőket** láthatsz, nyilakkal összekötve, ezeken lépkednek az ellenséges seregek. Minden ellenséges sereg egy külső mezőről indul (pl. Ausztria), és addig halad befelé, amíg el nem éri Debrecen (kivéve Haynaut, ld. később). A kör alakú mezők a városok, a négyzet alakúak az erődítmények, utóbbiakat meg kell ostromolni. A három piros nevű mező a fővárosaidat jelöli.

A mezőkon **kokárda** jelöli, hány morál pontot ér az adott hely (ha elfoglalják, ennyit vesztesz, ha visszafoglalod, ennyit kapsz). Öt mezőn **gyár**-ikon jelzi, hogy az haditermelési központ (ez a toborzásnál fontos, ld. később).

A mezők színe azt jelzi, melyik **sávba** tartoznak. Öt sáv van: a főhadszintér, az északi, az erdélyi, a déli és a bánáti sáv. Mindegyik sáv mellett három hasonló színű négyzetet látsz, ez a sávon harcoló **magyar hadsereg** jelzőinek helye. Mindegyik magyar hadsereg áll egy (vagy több) tábornokból, egy seregjelzőből és (ha van) csatamódosítókból – ld. a jelzőkről szóló részt lejjebb.

A térképen helyet kapott még a **morált** jelző sáv, ez a magyar fél küzdeni akarását, lelkesedését méri. A magas morál bónuszt ad a csatákban, illetve „plusz gyárat” ad, azaz gyorsítja a toborzást; az alacsony morál az ellenkezőjét. A moráltól függ még a vereség és a győzelem is.

Végül van egy négyzet a **tartaléknak**, ide teheted az újonnan toborzott vagy stratégiailag átirányított hadosztályaidat, tábornokaidat.



2.2 ESEMÉNYKÁRTYÁK

Az eseménykártyákon szerepel egy **esemény** neve (ennek háttérzíne jelöli, melyik évszakhoz tartozik a lap), az ehhez tartozó hatás, valamint az esemény rövid leírása (utóbbinak nincs játékbeli hatása). Az aláhúzott események opcionálisak, hatásuk csak akkor lép életbe, ha úgy akarod.

A kártyák ezenkívül megjelölik azokat az **ellenséges seregeket**, amelyek az adott fordulóban mozognak, valamint azt is, hogy hány **akcióból** gazdálkodhatsz. A lapok tetején ezenkívül szerepelhet lancu és Kničanin ellenséges tábornokok neve (róluk ld. lent).

2.3 JELZŐK

Az ellenséges seregeken a vezérlő **tábornok** nevét és arcképét láthatod, valamint az erejét. A magyar tábornokokon a név és az arckép mellett egy módosító szerepel. A lancu és Kničanin nevű ellenséges tábornokok speciálisak, mert ezeken is csak egy módosító van (és egyik oldalukon ikon jelöli a morálvesztést, ld. később). Az ellenséges tábornokok erejébe beleszámoltuk az általa vezetett haderő létszámát is, a magyar tábornokok módosítója kizárólag az illető tehetségét mutatja.

A **seregjelzők**ön a magyar sereg ereje szerepel, szintén módosító formájában, ez -3-tól +1-ig (illetve egyetlen sereg esetében +3-ig) terjedhet. Minden szint egy hadosztálynak, azaz kb. 8000 honvédnek felel meg. A **hadosztály**-jelzőkkel jelölheted az új, illetve átirányítás alatt álló hadosztályaidat. A **csatamódosítók** bónuszt vagy büntetést adnak egy csatára.

Az **erődítményjelzők** egyrészt az erődítmények (Komárom, Pest-Buda, Pétervárad, Arad, Temesvár) birtokosát jelzik, másrészt azt, hogy mennyire szoros körülöttük az ellenséges ostromgyűrű. Az **ostrompontok** mutatják, mennyire haladt előre az ostrom.

A **kormánybiztosok**-jelző felhasználásával +1 akciót kaphatsz (és +1-et az akcióval kapcsolatos dobásra). Ezt a jelzőt minden évszakban egyszer használhatod. Új évszak kezdetekor ne felejtse el visszafordítani! A **moráljelzővel** a morál szintjét méred, az **eseményjelzők** pedig bizonyos események megtörténte emlékeztetnek.



3. Kezdés

Tedd fel az **ellenséges seregeket**: Windisch-Grätzet (6) Ausztriába, Schliket Galíciába, Puchnert Kolozsvárra, Todorovićot Versecre, Nugentet Stájerországba. Kničanint a bánáti sáv közelébe tedd a -2-es oldalán, lancut az erdélyi sávhoz az -1-es (morálvesztés nélküli) oldalán.

Töltsd fel a **magyar seregeket**: a főhadssereg -1-es, az északi sereg -3-as, az erdélyi sereg -2-es, a bánáti sereg -1-es, a déli sereg -3-as erejű. Ezenfelül a bánáti sereghez tedd fel Damjanichot, az erdélyi sereghez pedig egy +1-es csatamódosítót.

Tedd fel az **erődjelzőket**, mindegyiket a +0-s oldalán: Komárom, Pest-Buda és Pétervárad magyar, Arad és Temesvár osztrák kézen van. (Pest-Budának nincs magyar erődjelzője, erről ld. az ellenséges ostromoknál.)

A **morál** kezdőszintje 7. Tegyéél egy hadosztályt a Toborzás 2 mezőbe. Tedd fel a kormánybiztos-jelzőt is.

Megjegyzés: a fentiek a „történelmi” kezdőállapotot mutatják. Ha úgy érzed, hogy a játék túl könnyű vagy túl nehéz, a kezdőhelyzet megváltoztatásával (pl. a morál vagy a magyar seregek szintjének módosításával) állíthatod a nehézségi szintet.

4. Forduló menete

A fordulók elején fel kell csapnod egy új **eseménykártyát**, majd mozgatni a rajta szereplő ellenséges seregeket és végrehajtani a kártya hatását. Ezután megadott számú **akciót** hajthatsz végre. A forduló végén **adminisztrálnod** kell, pl. módosítani a morált, ellenőrizni a győzelmet vagy a vereséget és intézni a toborzást.

4.1 AZ OROSZ BEAVATKOZÁS

A nyári évszak kezdetekor (az első nyári eseménykártya felcsapásakor, de az ellenséges seregek mozgatása előtt) megtörténik az orosz beavatkozás. Ekkor a következőket kell megtenned:

- **Windisch-Grätzet** vedd le és tedd fel helyette **Haynaut** (ha még nem tetted; amennyiben Schlik még a táblán van, Haynaut a gyengébb oldalán tedd fel),
- **Schliket** fordítsd át a **Paszkevics** oldalára (ha nem volt a táblán, akkor tedd fel őt Galíciába),
- **Puchnert** fordítsd át a **Lüders** oldalára,
- **Nugentet** fordítsd át a **Jellačić** oldalára, Pétervárad ostromgyűrűjét pedig +1-re (ha még nem tetted),
- vonj le magadtól 1 morált,
- vedd le a *Váci nyilatkozat* jelzőt.

Innentől kezdve Szeged is fővárosnak számít (ezt is el kell foglalnia az ellenségnek).

5. A magyar seregek

A magyar seregek nem jelennek meg a térképen, őket absztrakt formában kezeli a játék. Mindegyik sávhoz (hadszintérhez) tartozik egy-egy magyar sereg. Egyedül ez képes támadni az adott sávon közeledő ellenséget. Ha több ellenséges sereg is van a sávon, akkor csak azt lehet támadni, amelyik közelebb van Debrecenhez. Vedd úgy, hogy a magyar sereg mindig a Debrecenhez legközelebbi **ellenséges sereggel szomszédos** mezőn áll, eggyel beljebb. Pl. ha Puchner Kolozsváron van, akkor az erdélyi sereg Somlyón áll. Időnként előfordulhatnak az alábbi speciális helyzetek:

- Ha egy ellenség magán **Debrecenen** áll, akkor az a magyar sereg tudja őt támadni, amelyiknek a sávjáról az ellenség odalépett.
- A **déli sereg** központja nem Debrecen, hanem Szeged, tehát a helyzetét ehhez kell viszonyítani. Nyáron egyszerre két ellenséges sereg is tartózkodhat ezen a sávon (Haynau és Jellačić), ilyenkor Haynau mellett áll a magyar déli sereg.

- Ha az északi sáv **üres** (Schlik / Paszkevincs lelépett róla), vedd úgy, hogy az északi magyar sereg Miskolcon áll. Ugyanígy, ha a főhadiszíntér üres (nyáron, mert Haynau lelépett róla, Paszkevincs pedig még nem lépett rá), akkor a fősereget Gyöngyösön állónak vedd.

Négy magyar seregnél a térképre nyomtatva szerepel az a **tábornok**, aki azt a sereget általában vezette. Három tábornokod bizonyos keretek között szabadon áthelyezhető (ld. a stratégiai átirányítás akciót).

Csak egyetlen magyar sereg lehet +2-es vagy +3-as erejű: a fősereg vagy pedig amelyiket Dembiński vezeti.

6. Ellenségek mozgása

Minden eseménykártyán fel vannak tüntetve azok az ellenséges seregek, amelyek abban a fordulóban mozognak. A megjelölt seregeket mozgasd **egy mezővel a nyilak irányába**. Minden mező, amely egy ellenséges sereg és az ő külső mezeje (pl. Nugent és Stájerország) között van, elfoglaltnak számít, kivéve az erődöket.

6.1 SPECIÁLIS HELYZETEK

Bár a játék nagyban leegyszerűsíti a szabadságharc bonyolult hadmozdulatait, így is szükséges néhány speciális szabály, hogy legalább megközelítően szimulálja a játék a valós eseményeket. Ezeket alább foglaltuk össze.

- **Galíciai ellenségek:** Schlik / Paszkevincs Miskolc után elhagyja az északi sávot. Ha egy támadásod miatt hátrálnia kell, akkor Schlik a főhadiszíntér sávján hátrál, Paszkevincs viszont Gyöngyösről visszalép az északi sávra.
- **Ellenséges együttműködés:** Ha Schlik / Paszkevincs Gyöngyösön áll, amikor a kártya miatt mozognia kellene, ne őt mozgasd, hanem helyette Windisch-Grätzet vagy Haynaut. Kivételek: 1) ha Haynau már elfoglalta Pest-Budát, akkor Paszkevincs a rendes szabályok szerint továbbmegy Tiszafüredre; 2) ha Windisch-Grätz közelebb van Debrecenhez, akkor Schlik a rendes szabályok szerint közelebb lép hozzá.
- **Schlik csatlakozik a fősereghez:** Ha Windisch-Grätz (6) és Schlik egy mezőre kerül (bármelyikük is lépett a másik mezőjére), egyesülnek. Vedd le Schliket, Windisch-Grätzet pedig fordítsd át az erősebb (8-as) oldalára. Ha ezután bármikor egy kártya Schlik mozgatására utasít, hagyd figyelmen kívül. **FONTOS:** ha ez megtörténik, az északi sereg mezői (Miskolc, Kassa) automatikusan felszabadulnak! (Kapsz 1 morált és egy gyárat Kassa miatt.)
- **Jellačić délre küldése:** Ha Windisch-Grätz (8) egy sikeres támadásod miatt Pest-Budáról Komáromra hátrál, akkor fordítsd vissza a gyengébb (6-os) oldalára, ugyanakkor Nugentet fordítsd át a Jellačić oldalára. Ha ezután egy kártya Nugent mozgatására utasít, akkor Jellačićot mozgasd. Ezenkívül Pétervárad ostromgyűrűjét is fordítsd át a +1-es oldalra.
- **Haynau átveszi a főparancsnokságot:** Ha Windisch-Grätz tavasszal Ausztriába hátrál, akkor vedd le és tedd fel a helyére Haynaut. Ha Schlik még a táblán van, akkor Haynaut a gyengébb (7-es) oldalán tedd fel. Ha ezután egy kártya Windisch-Grätz mozgatására utasít, akkor Haynaut mozgasd.
- **Haynau délre indul:** Haynau Pest-Buda elfoglalása után letér a főhadiszíntérről és Kecskemét, majd Szeged felé megy (Debrecen meghagyja Paszkevincsnek). Innentől a déli sereg tudja őt támadni.
- **Ellenséges ostromok:** Ha egy ellenséges sereg egy magyar kézen lévő erődítményen áll, és a kártya miatt mozognia kellene, akkor nem lép tovább, hanem megostromolja az erődöt (ld. 6.3). Kivétel: Windisch-Grätz vagy Haynau a rendes szabályok szerint továbbmegy Komáromról. *(Valójában otthagynak egy kisebb ostromló sereget, így később dobhatnak Komárom elleni ostromot.)*

6.2 IANCU ÉS KNIĆANIN

Ez a két tábornok az osztrák oldalon harcoló román, illetve szerb felkelőket jelöli. Ők maguk nem mozognak a térképen, hanem a rajtuk szereplő negatív módosítóval nehezítik a magyar sereg támadását. Külön is támadhatók (ld. a támadás akciónál).

Mindkettőnek van egy erősebb és egy gyengébb oldala (az erősebb oldaluk az, amelyiken **morálvesztés** van). Ha a forduló elején felcsapott eseménykártya tetején szerepel a nevük, és éppen a gyengébb oldalukon állnak, akkor meg kell fordítanod őket az erősebb oldalukra. *(Mivel ezek nem reguláris csapatok, ezért ingadozik az erejük; a morálvesztés a szerbek és a románok által elkövetett kegyetlenkedéseket jelképezi.)*

6.3 ELLENSÉGES OSTROMOK

Ellenséges ostromra két esetben kerül sor:

- Komáromnál akkor, ha a kártyán az ellenséges seregek között „Komárom ostrom” szerepel, és Windisch-Grätz vagy Haynau Komáromon vagy beljebb áll,
- a többi erődnél akkor, ha a rajta álló ellenséges sereget egy kártya aktiválja.

Ilyenkor egy **ostromdobást** kell tenned, amelyhez adj hozzá 1-et, ha +1-es ostromgyűrű van az erőd körül, illetve Komárom esetében -1-et, ha Klapka a parancsnok (ez a *Haditervek* kártya hatása). Ha a dobás eredménye 5 vagy nagyobb, akkor az ostromló 1 ostrompontot szerez. Ha 2 ostrompont összegyűlt, akkor -1 morált kapsz. 3 ostrompontnál pedig az erőd megadja magát! (Ha Klapka volt a parancsnok, tedd őt a tartalékba.) Ha a dobás eredménye a módosítókkal együtt 1, akkor az őrség sikeres kitörést hajtott végre: eggyel csökkentsd az ostrompontok számát.

Ha az ostromló sereg (Komárom esetében Windisch-Grätz vagy Haynau) a támadásaid miatt elhárít az erődről, akkor az erődöt **felmentetted**, az addig összegyűlt ostrompontok nullázódnak. Ha min. 2 ostrompont volt rajta, akkor kapsz 1 morált is.

Pest-Buda különleges eset, ez csak a magyar félnek kell megostromolnia. Windisch-Grätz vagy Haynau számára egyszerű mezőnek számít, amit azonnal elfoglal; ezért nincs magyar erődjelzője. *(Az osztrákok a téli és a nyári hadjáratban is ellenállás nélkül vették be a fővárost.)*

7. Akciók

7.1 STRATÉGIAI ÁTHELYEZÉS

A stratégiai áthelyezés akcióval egy hadosztályt vagy tábornokot mozgathatsz a tartalék és valamelyik hadszíntér között. Ha hadosztályt mozgatsz át a tartalékba, akkor csökkentsd eggyel a megfelelő sereg erejét.

Korlátozások: az új hadszínterre átirányított hadosztályt vagy tábornokot ebben a fordulóban még nem használhatod, csak a forduló végén fog megérkezni! Ugyanazt a hadosztályt vagy tábornokot csak egyszer helyezheted át egy fordulóban. Az egyik hadszínterről a másikra való áthelyezés tehát összesen két fordulóig tart: az 1. fordulóban átirányítod a hadosztályt a tartalékba, a 2. fordulóban átirányítod onnan az új hadszínterre, és a 3. fordulóban használhatod fel *(ez a játék idejében mérve kb. 1 hónapot jelent)*.

Bizonyos esetekben azonban **közvetlenül a hadszínterek között** is mozgathatsz hadosztályokat és tábornokokat, így tehát azok nem kerülnek a tartalékba és már a következő fordulóban felhasználhatók. Ilyesmi akkor lehetséges, ha a két magyar sereg egymáshoz közel áll (ld. fent a magyar seregekről szóló részt), azaz:

- ha max. 2 mező van közöttük (pl. Tiszafüred ↔ Somlyó vagy Gyöngyös ↔ Kecskemét),
- Nagykanizsa / Eszék ↔ Komárom / Pest-Buda,
- Szeged / Kecskemét ↔ Gyula / Arad / Temesvár,
- Arad / Temesvár ↔ Nagyszeben,
- sereg és ostromgyűrű között (ld. az ostromoknál).

Az **áthelyezhető tábornokok** közül Dembińskit bárhová, Klapkát a főszereghez és az északi sereghez, Damjanichot pedig a bánáti sereghez és a főszereghez helyezheted át (a főszeregnél tehát akár egyszerre mindhárman ott lehetnek). Fontos különbség, hogy míg utóbbi kettő megfér a sereg vezérével, addig Dembiński átveszi az addigi fővezér helyét, akinek így elvész a bónusza! Pl. ha Klapkát a főszereghez teszed, akkor Görgeivel együtt +3 bónuszt adnak, míg ha Dembińskit teszed oda, ő Görgeit letakarva összesen +0-át ad. A játék kezdetén a bánáti seregnél Vécsey és Damjanich együtt +2-t adnak.

7.2 TÁMADÁS

A támadás az egyik legfontosabb akció, mert ezzel tudod visszaverni az ellenséget, mielőtt az elfoglalná a fővárosaidat. Ehhez jelöld ki azt a **seregedet**, amellyel támadni akarsz, majd add össze a **módosítóit**. (Pl. a Görgei vezette 40 000 fős főszereg egy -1-es csatamódosítóval $+2+1-1 = +2$ módosítót ad.) Figyelj rá, hogy az erdélyi seregnek lancu, a bánátinak pedig Knićanin is ad negatív módosítókat. Az előző forduló végén kapott negatív módosítókat az első támadásnál fel kell használnod; a pozitívakat úgy oszthatod szét, ahogy akarsz.

Ezután **dobj** a kockával és add hozzá a sereged módosítóit. Ha az összeg kisebb, mint az ellenséges sereg ereje, akkor a támadásod sikertelen volt. Ha éppen annyi, akkor győztél, de súlyos veszteségek árán: az ellenség hátrál egy mezőt, de csökkentened kell a sereged erejét egy hadosztállal (pl. 40 000 helyett már csak 32 000 katonád, azaz +1-es helyett már csak +0-s erejű sereged lesz). Ha az eredmény nagyobb az ellenség erejénél, akkor győztél, az ellenség hátrál egyet.

Ha a támadás sikertelen volt, akkor **újradozhatod** egyszer +1-el (egyéb módosítók megmaradnak). A dobás után azonban mindenképpen csökkentened kell a sereged erejét eggyel, nem csak akkor, ha az ellenség erejével azonos eredményt kaptál – ez a rendkívüli erőfeszítés ára.

Dembiński: Ha a főszereggel támadtál úgy, hogy azt Dembiński vezette, és a támadás sikertelen, akkor dobj a kockával: 1-4 között tedd vissza Dembińskit a tartalékba (*a tiszték fellázadnak a fővezér ellen*).

Felkelők elleni támadás: lancut és Knićanint külön is megtámadhatod. lancu ereje 3, Knićaniné 4. Minden módosító beleszámít, kivéve az, amit ők maguk adnak. Ha éppen annyit dobsz, amennyi a célszámuk, akkor sem kell levonnod magadtól egy hadosztályt. Győzelem esetén a jelzőjük a gyengébb oldalára fordul.

7.3 OSTROM

Ostromolni azt az ellenséges erődöt tudod, amelyen sem rajta, sem azon belül nem áll ellenséges sereg. Ilyenkor ugyanolyan **ostromdobást** kell tenned, mint az ellenséges várostromoknál (kitörés is lehetséges). Az ellenség felmenti az erődöt, ha bármikor rálép. Ne feledd, hogy neked az osztrák Pest-Buda is erődnek számít – csupán annyi könnyítést kapsz, hogy az elfoglalásához 2 ostrompont is elég.

Ha nem Pest-Budát ostromlod és min. 2 ostrompontot szereztél, kapsz 1 morált. Ha az ellenség ezután felmenti az erődöt, akkor 1 morált veszítesz.

Növelheted az esélyeidet, ha a +0-s **ostromgyűrűt +1-esre** cseréled. Ehhez egy hadosztályt át kell irányítanod az adott sáv hadseregétől az ostromra. Ez egy stratégiai áthelyezés akcióval történik: csökkentsd a sereged erejét eggyel, és a forduló végén fordítsd át az ostromgyűrűt +1-esre. Ha az ellenség felment egy ilyen erődöt, akkor az ostromló hadosztály nem vész el, hanem a forduló végén visszakerül az eredeti seregéhez.

Egy erődöt egy fordulóban csak egyszer ostromolhatsz meg. Az ostromhoz nem használhatsz csatamódosítókat (se negatívát, se pozitívát), és újradozni sem lehet.

7.4 MORÁL NÖVELTÉSE

Dobj egy kockával, hogy megnövelhesd a **morálad szintjét** eggyel. Ha a morál 0-2 között van, min. 3-at kell dobnod, ha 3-10 között, akkor min. 4-et, míg ha 11 vagy afölött, akkor min. 5-öt.

7.5 SEREG LELKESÍTÉSE

A sereg lelkesítése akcióval pozitív **csatamódosítókat** szerezhetsz a fontos csaták előtt. Dobj a kockával. Ha az eredmény 1-2, akkor nem kapsz semmit, az akció hatástalan. Ha 3-4, akkor +1, ha 5-6, akkor +2 csatamódosítót kapsz (utóbbit széteszthatod úgy is, hogy két csatára adjon +1-et).

Az utóbbi eredménynél a +2-es módosító helyett választhatod a **toborzás gyorsítását** is. Ezt csak akkor teheted, ha a Toborzás 1-es mezőben van egy új hadosztály: told át ezt a Toborzás 2 mezőbe.

8. Adminisztráció

8.1 CSATAMÓDOSÍTÓK ÉS MORÁL MÓDOSÍTÁSA

Vedd le az összes csatamódosítót, akár negatív, akár pozitív (kiv. az *Orosz beavatkozás Erdélyben* hatását).

Módosítsd a **moráloedat**:

- ha lancu és/vagy Kničanin a morálvesztés oldalán van: ha csak az egyik, akkor dobj, 1-3 között veszítesz 1 morált; ha mindkettő, akkor automatikusan veszítesz egy morált.
- ha a *Váci nyilatkozat* hatályban van, ellenőrizd, hogy a következő két feltétel valamelyike teljesül-e: 1) Görgei a főszereg vezére és nem támadott vagy ostromolt a fordulóban, 2) Dembiński a tartalékban van. Ha az egyik feltétel teljesül, akkor dobj, 1-3 között veszítesz 1 morált; ha mindkettő, akkor automatikusan veszítesz egy morált.
- ilyenkor jelentkezik a *Függetlenségi Nyilatkozat* hatása is, ha a forduló elején választottad.

Ezután nézd meg, hogy a moráloed aktuális szintje miatt kapsz-e **csatamódosítót** a következő fordulóra. Ezek jelzőit tedd a tartalékba. (A negatív csatamódosítót a következő forduló első csatájánál fel kell használnod.)

8.2 GYŐZELEM ÉS VERESÉG

Vesztettél, ha a moráloed 0-ra csökkent (*győz a békepárt, az országgyűlés leteszi a fegyvert*) vagy az ellenség Pest-Budát, Debrecen és (nyáron) Szegedet is elfoglalta (*katonai vereség*).

Győztél, ha a moráloed 13, nem fogadtad el a Függetlenségi Nyilatkozatot és a kockán 5-öt vagy nagyobbat dobysz (*tisztes feltételek mellett kiegyezés az osztrákokkal*) vagy pedig elfogyott az összes eseménykártya (*az ellenség lendülete kifulladás*).

8.3 ÁTHELYEZÉSEK ÉS TOBORZÁS

A **stratégiai áthelyezéssel** átirányított hadosztályok és tábornokok ekkor érkeznek meg a tartalékba vagy pedig a célállomásra. Hadosztály esetén vedd le a jelzőjét és növeld a sereg erejét egy szinttel (pl. -1-ről +0-ra).

Ezután következik az új hadosztályok **toborzása**. Ehhez a megfelelő lépést tedd meg az alábbiak közül:

- Ha valamelyik toborzás mezőn **van hadosztály**, akkor mozgasd eggyel előre: a Toborzás 1-ből a Toborzás 2-be, onnan a tartalékba. A tartalékba került hadosztály készen áll, a következő fordulóban átirányíthatod.
- Ha a toborzás mezők **üresek**, akkor kezdhetsz új hadosztályt toborozni. Ehhez meg kell számolnod, hány **gyárat** birtokolsz az ötből (ezek: Pest-Buda, Kassa, Nagyvárada, Temesvár, Székelyföld). Ha ezekből egyik sem a tiéd, akkor nem tudsz toborozni (*a hadiiparod megbénult – ennek azért elég kicsi az esélye*). Ha egy gyárad van, akkor a Toborzás 1-es feliratú mezőre tedd az új hadosztályt, kettő vagy három gyárnál pedig a Toborzás 2-be. Ha viszont négy vagy öt gyárat birtokolsz, akkor azonnal a tartalékba teheted a kész hadosztályt. FONTOS: A gyáarak számát módosíthatja a *Duschek gyanús manőverei* esemény hatása, illetve a morál szintje is!

9. Példajáték

Példajátékunkban a tavaszi évszak két fordulóját fogjuk lejátszani. Ha akarod, felteheted a térképre a jelzőket, hogy kövesd a példajáték változásait.

Mivel már tavasz van, az **ellenség seregek** bent járnak az országban: Windisch-Grätz Pest-Budán, Nugent Péterváradon, Schlik Gyöngyösön, Puchner Marosvásárhelyen, Todorović Temesváron. A fősereget Dembiński vezeti, ereje +1, az északi seregé -3, az erdélyi seregé +0, a bánáti seregé +0, a déli seregé -3. A morál kissé alacsony, 5-ös. A kormánybiztos-jelző még megvan, a Toborzás 2-es mezőben áll egy hadosztály. Klapka a főseregnél van, Damjanich a tartalékban. Lancu az erősebb, Knićanin a gyengébb oldalán áll.

9.1 ELSŐ PÉLDAFORDULÓ

Felcsapjuk az első **eseménykártyát**: *Osztrák győzelem Itáliában (#3)*. Mivel Knićanin neve szerepel a kártyán, a jelzőjét az erősebb oldalára fordítjuk. Ezután lépünk egyet Windisch-Grätz-cel, Gyöngyösre. Windisch-Grätz egy mezőre került Schlikkel, ezért egyesülnek: Schliket levesszük (ezzel Miskolc és Kassa felszabadul, tehát eggyel azonnal nő a morálunk!), Windisch-Grätzet a 8-as oldalára fordítjuk. Todorović előrenyomul Aradra (nem foglalja el, hiszen ez már osztrák erőd). Ezután végrehajtjuk a kártya hatását: a morál 5-re csökken (kezd veszélyesen alacsonnyá válni), Komárom erődjelzőjét megfordítjuk a +1-es oldalra, azaz innentől az ostromlók 4-re is találhatnak.

Három **akciót** ad a kártya. A fősereget mindenképpen erősíteni kell, mert Windisch-Grätz veszélyesen közel jutott Debrecenhez, ezért Damjanichot átirányítjuk oda (egyébként is ezért hoztunk fel a bánáti sávról). Dembińskit mindenképpen le kell majd venni, de csak akkor, ha támadunk is a fősereggel, mert különben Görgei fővezérsége esetén a *Váci nyilatkozat* miatt valószínű, hogy a morálunk csökkenni fog. Egyelőre azonban van sürgetőbb dolog is: az alacsony morál és a két felkelő vezér, aki a forduló végén még eggyel csökkenteni fogja azt. Ezért dobunk egy támadást a gyengébbik, lancu ellen. A dobás 4, ami Bem +2-es bónusza nélkül is sikert jelez (lancu ellen a 3 is elég, és ő maga nem ad büntetést a dobásra): lancu lefordul. Egy akciónk maradt, ezt Todorović elleni támadásra költjük. Az eredmény 3, ami Vécsey (+1) és Knićanin (-2) módosítóival együtt 2 lesz, azaz éppen annyi, mint az ellenség ereje. Todorović Temesvárra hátrál, de a bánáti sereg ereje csökken, -1-esre. Ez nem jó hír, a veszteségeket nehéz pótolni.

A **forduló végén** ellenőrizzük a morált. Dobnunk kell Knićanin miatt, az eredmény 5, tehát a morál nem csökken. Csatamódosítót nem kapunk. Az új hadosztályunk elkészült, a tartalékba kerül, és Damjanich is megérkezik a fősereghez. Ha Dembińskitől sikerül megszabadulni, akkor ez a sereg már +5-tel támadhat, ami Windisch-Grätz ellen jó esélyt jelent. Jöhet a következő forduló.

9.2 MÁSODIK PÉLDAFORDULÓ

A következő **eseménykártya** *A szerbiai önkéntesek hazatérése (#1)*. Mivel Schlik már nincs a térképen, a mozgását ignoráljuk. Nugent mozogna, de mivel erődön (Péterváradon) áll, dob az ostromra. Az eredmény 4, nincs találat. A kártya ezenfelül Komárom ostromára utasít. Mivel Windisch-Grätz már elhagyta Komáromot, az erőd ostromzár alatt van, tehát dobnunk kell. Az eredmény ismét 4, de a +1-es ostromgyűrű miatt ez egy találat: feltesszük az 1 ostrompont jelzőjét (még kettő és az erőd elesik). Az esemény hatására Knićanin lefordul, és a bánáti sereg kap egy +1-es csatajelzőt.

A négy felhasználható **akcióból** legalább egyet a morál javítására kell fordítanunk. A dobás eredménye 2, így a morál sajnos nem nő. Újabb próbálkozásunkat 5-ös dobással már siker koronázza, a morál 6 lesz. A bánáti sereggel mindenképpen érdemes támadnunk, hiszen a +1 bónusz a forduló végén elveszne. A Todorović elleni támadásunk 6-os dobással sikeres, az ellenség Versecre hátrál. A maradék akcióból az előző forduló végén elkészült hadosztályt átirányítjuk Bem seregéhez, hiszen lassan ideje volna a Székelyföldet is felszabadítani.

A **forduló végén** ellenőrizzük a morált (semmi). Az átírányított hadosztály megérkezik Erdélybe, az itteni sereg ereje +1-re nő. Kezddhetünk új hadosztályt toborozni: jelenleg Kassán és Nagyváradon van gyárunk, az új hadosztály tehát a Toborzás 2-es mezőbe kerül.