



the great war
in the west
a game by
Tim Taylor

NUTS!
PUBLISHING

TO THE LAST MAN!

core rulebook

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΚΑΝΟΝΩΝ

Το εγχειρίδιο αυτό περιλαμβάνει όλους τους κανόνες που χρειάζεστε για να παίξετε το παιχνίδι. Για πληροφορίες προετοιμασίας, καθώς και για Προχωρημένους, Ιστορικούς ή Λιπούς Προαιρετικούς κανόνες ανατρέξτε στο ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΜΑΧΗΣ.

1.0 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1.1 ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΤΑΜΠΛΟ

Το Κεντρικό ταμπλό περιλαμβάνει δύο βασικά στοιχεία: τον Χάρτη και τους Μετρητές Εποχής και Έτους. Οι Μετρητές Εποχής & Έτους επιτρέπουν στους παίκτες να σημειώνουν τον τρέχοντα Γύρο. Ο Χάρτης χωρίζεται σε δύο Περιοχές, ώστε να διευκολύνεται η μάχη και η μετακίνηση.

1.2 ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Τα κομμάτια του παιχνιδιού (τα οποία ονομάζονται μονάδες) αναπαριστούν στρατιωτικές δυνάμεις της πρώτης γραμμής. Υπάρχουν διάφορα κομμάτια, αλλά ένα είδος ξεχωρίζει, οι Στρατοί. Ένας Στρατός λειτουργεί σαν δοχείο, το οποίο περιλαμβάνει μέσα του άλλα κομμάτια. Παρόλο που μπορεί να περιλαμβάνει πολλά κομμάτια, ένας Στρατός με ό τι περιλαμβάνει υπολογίζεται σαν ένα κομμάτι όσον αφορά το όριο στοίβας.

1.2.1 ΕΙΔΗ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΩΝ ΜΟΝΑΔΩΝ

Οι μονάδες αναπαριστούν στρατιωτικές δυνάμεις των μεγάλων παρατάξεων του 1^{ου} Παγκοσμίου Πολέμου. Οι δείκτες μονάδων που περιλαμβάνονται αντιστοιχούν στο μέγιστο διαθέσιμο αριθμό για κάθε παίκτη. Υπάρχουν τέσσερα βασικά διαφορετικά είδη μονάδων:

- Στρατοί
- Μονάδες Πεζικού
- Βοηθητικές Μονάδες
- Οχυρά

Οι Στρατοί περιλαμβάνουν άλλες μονάδες, όπως Πεζικό και Βοηθητικές μονάδες. Το Πεζικό αποτελεί τη βασική δύναμη των Στρατών, ενώ οι Βοηθητικές μονάδες υποστηρίζουν το Πεζικό. Αντίθετα με τις υπόλοιπες μονάδες, τα Οχυρά αναπαριστούν εγκαταστάσεις και δεν μετακινούνται, ούτε επιτίθενται. Κάθε είδος μονάδας υπάρχει περιληπτικά στον Πίνακα Χαρακτηριστικών Κομματιών του Παιχνιδιού. Για λεπτομερή περιγραφή κάθε είδους μονάδας ανατρέξτε στο τμήμα 8.0 Καταγραφή Μονάδων.

1.2.2 ΟΡΙΟ ΣΤΟΙΒΑΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ

Το μέγιστο τρεις (3) Φιλικές μονάδες, ανεξαρτήτως είδους ή μεγέθους μπορούν να βρίσκονται σε μια περιοχή. Τα Οχυρά και οι κενοί στρατοί δεν υπολογίζονται για το όριο αυτό. Το όριο στοίβας εφαρμόζεται κάθε στιγμή ακόμη και κατά τη μετακίνηση. Μια μονάδα δεν μπορεί να περάσει από μια περιοχή που ήδη βρίσκεται στο όριο στοίβας της.

1.2.3 ΔΕΙΚΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Τα διαφορετικά είδη δεικτών βοηθούν το παιχνίδι. Κάποιοι δείκτες είναι τυπωμένοι με διαφορετικές πλάτες.



Δείκτης εποχής: χρησιμοποιείται για να σημειώνεται ο τρέχοντας γύρος



Δείκτης ΠΝ: χρησιμοποιείται για να σημειώνονται οι Πόντοι Νίκης.



Δείκτες αντιπέθεσης: δείτε τον προαιρετικό κανόνα 15.2.2.β



Δείκτης Φάσης: χρησιμοποιείται για να σημειώνεται η τρέχουσα φάση.



Δείκτες Στρατηγικών Κινήσεων: σημειώνουν τις μονάδες που θα μετακινηθούν.



Δείκτης σιδηροδρόμου: τοποθετείται στις μονάδες που χρησιμοποιούν Μετακίνηση Σιδηροδρόμου.



Γαλλία Ηνωμένο Βασίλειο Βέλγιο Ηνωμένες Πολιτείες Γερμανία

Στρατοί - πλευρά κίνησης



Στρατοί - σταθερή πλευρά



Μονάδες πεζικού - πλευρά κίνησης



Μονάδες πεζικού - σταθερή πλευρά



Βοηθητικές μονάδες - δείγματα



Οχυρά





Δείκτες Εξάντλησης Αποθέματος: τοποθετήστε σε οποιαδήποτε μονάδα δεν δέχεται προμήθειες, στη φάση Ελέγχου Κατάστασης Προμηθειών.



Δείκτες Οχύρωσης: Τοποθετούνται σε Οχυρωμένους Στρατούς.



Δείκτες Υποχώρησης: Τοποθετήστε τυχόν μονάδες που υποχωρούν σε οποιαδήποτε περιοχή με μη επιλυμένη μάχη, ώστε να σημειώσετε ότι οι μονάδες αυτές δεν μπορούν να συμμετάσχουν στη μάχη, ούτε να υποχωρήσουν ξανά, κατά την ίδια φάση μάχης. Αφαιρέστε τον δείκτη στο τέλος της μάχης.



Δείκτες προμηθειών Αμβέρσας: σε σπάνιες περιπτώσεις, η Αμβέρσα μπορεί να είναι μια καλή πηγή Προμηθειών. Δείτε τους ειδικούς κανόνες 14.2.3 και 14.2.5.

1.3 ΚΑΡΤΕΣ



Οι κάρτες είναι η καρδιά του *TO THE LAST MAN!* Η πλειονότητα των ενεργειών εκτελούνται μόνο σαν αποτέλεσμα του παίξιματος μιας κάρτας. Το παίξιμο καρτών αναπαριστάει τη χρήση των απαιτούμενων μέσων για την εκτέλεση στρατιωτικών ενεργειών: πυρομαχικά, καύσιμα, μετακίνηση κλπ.

Μετά το παίξιμο μιας κάρτας, αυτή τοποθετείται κλειστή στα Σκάρτα. Οι παίκτες τραβάνε νέες κάρτες από τις αχρησιμοποίητες κάρτες της τράπουλας, η οποία ονομάζεται Στοιβα Τραβήγματος. Η τράπουλα ανακατεύεται ξανά όποτε η Στοιβα Τραβήγματος εξαντληθεί, καθώς και στο τέλος κάθε Εποχικής Σειράς ΧΕΙΜΩΝΑ.

Οι παίκτες που δεν έχουν τις κατάλληλες κάρτες έχουν πρόβλημα, και ένα κενό χέρι συνήθως είναι σημάδι επικείμενης υποχώρησης. Οι παίκτες προσπαθούν να εξαντλήσουν το χέρι του αντιπάλου τους, συντηρώντας στο δικό τους όσο περισσότερες κάρτες μπορούν. Πρέπει να αγοράσουν νέες κάρτες για την επόμενη σειρά τους, κατά τη Φάση Παραγωγής. Σαν γενικό κανόνα, οι παίκτες πρέπει να αγοράζουν όσο περισσότερες κάρτες μπορούν, μιας και ακόμη και μια λιγότερη κάρτα μπορεί να είναι μια χαμένη σημαντική ευκαιρία. Κάθε είδος κάρτας περιγράφεται στο 9.0 Καταγραφή Καρτών.

1.4 ΠΡΟΤΥΠΑ ΣΤΡΑΤΩΝ

Τα Πρότυπα Στρατών είναι θέσεις εκτός χάρτη, για την τοποθέτηση όλων των μονάδων που περιλαμβάνουν οι Στρατοί. Είναι σημαντικό να μην μπερδεύονται τα περιεχόμενα ενός Στρατού με αυτά ενός άλλου.

Τα Πρότυπα Στρατών έχουν δύο τμήματα, κύκλους Πεζικού στο κάτω μέρος και θέσεις Βοηθητικών μονάδων στο πάνω. Μόνο Πεζικό και Βοηθητικές μονάδες τοποθετούνται στο τμήμα Πεζικού. Μόνο Βοηθητικές μονάδες τοποθετούνται στο τμήμα Βοηθητικών μονάδων.



Θέση για Βοηθητική μονάδα

Θέση για μονάδα Πεζικού

Ο αριθμός κάθε είδους μονάδας που επιτρέπεται σε έναν Στρατό είναι περιορισμένος, με βάση τον αριθμό των θέσεων του προτύπου. Οι περιορισμοί αυτοί εξομοιώνουν τις διαφορές μεταξύ των Στρατών κάθε έθνους.

2.0 ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- I ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΕΝΙΣΧΥΣΕΩΝ
- II ΣΕΙΡΑ ΠΡΩΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ
 1. Παίξιμο «επίθεσης» ή «πάσο»
 2. Φάση Μετακίνησης
 3. Δήλωση μαχών
 4. Φάση Μαχών
- III ΣΕΙΡΑ ΔΕΥΤΕΡΟΥ ΠΑΙΚΤΗ
- IV ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΣΕΙΡΩΝ II & III
- V ΦΑΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
 1. Έλεγχος κατάστασης προμηθειών
 2. Ξόδεμα πόντων κατασκευής
 3. Ξεσκάρτωση επιπλέον καρτών
 4. Έλεγχος απωλειών κιβωτίων
- VI ΠΡΩΘΗΣΗ ΔΕΙΚΤΗ ΕΠΟΧΗΣ

I - ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΕΝΙΣΧΥΣΕΩΝ

Οι δύο παίκτες ελέγχουν τους Πίνακες Γεγονότων για να δουν αν λαμβάνουν Ενισχύσεις, δηλαδή νέες μονάδες στον χάρτη. Οι Ενισχύσεις που φτάνουν τοποθετούνται σε οποιαδήποτε Φιλική Περιοχή με Προμήθειες ή Αμφισβητούμενη Περιοχή μέσα στα όρια Στοιβών.

II - ΣΕΙΡΑ ΠΡΩΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

Ο Πρώτος Παίκτης είναι πάντοτε ο Γερμανός εκτός κι αν χρησιμοποιείτε τον προχωρημένο κανόνα 14.2. Εκτελούνται προσφορές για Εκκίνηση. Οι Σειρές των Παϊκτών χωρίζονται σε φάσεις:

1. ΠΑΙΞΙΜΟ «ΕΠΙΘΕΣΗΣ» Η «ΠΑΣΟ»

Στη φάση αυτή, ο παίκτης δηλώνει αν θα εκτελέσει επιθετικές επιχειρήσεις, παίζοντας μια κάρτα Επίθεσης ενός εκ των παρακάτω δύο ειδών:

Επιθετική: Το παίξιμο μιας Επιθετικής κάρτας επιτρέπει στον παίκτη να μετακινήσει όσες Φιλικές μονάδες του στον χάρτη ή Πρότυμα Στρατών, ακολουθώντας τους κανόνες και τους περιορισμούς μετακίνησης. Μπορεί επίσης να ξεκινήσει νέες μάχες και να εκτελέσει γύρους Μάχης.

Πάσο: Αν δεν παίζει μια Επιθετική κάρτα σημαίνει ότι δεν θα γίνουν Μάχες ούτε Φάσεις Μάχης για τον παίκτη, στη Σειρά του. Όταν δεν παίζεται μια κάρτα Επίθεσης, ο παίκτης θεωρείται ότι πάει «Πάσο».

- Ο παίκτης μπορεί να μετακινήσει μια μόνο μονάδα. Η μονάδα αυτή δεν μπορεί να μετακινηθεί σε Εχθρική Περιοχή, ακόμη κι αν αυτή είναι κενή, και δεν εκτελείται Φάση Μάχης.
- Ακόμη κι αν δεν παίζει μια Επιθετική κάρτα, ο παίκτης που πάει Πάσο μπορεί να παίζει μια κάρτα ...Κρίσης!.
- Μια κάρτα *Στρατηγικών Αποθεμάτων!* μπορεί να παιχτεί, επιτρέποντας και σε μια δεύτερη μονάδα να μετακινηθεί.
- Αν ο παίκτης δεν παίζει καθόλου κάρτες, μπορεί να ξεσκάρταρει μια ή περισσότερες κάρτες που δεν θέλει, και να τραβήξει νέες κάρτες για να τις αντικαταστήσει. Τυχόν κάρτες που τραβιούνται με τον τρόπο αυτό δεν μπορούν να παιχτούν μέχρι την επόμενη σειρά του παίκτη.

2. ΦΑΣΗ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗΣ

Όταν μια κάρτα Επίθεσης παίζεται, ο Επιτιθέμενος παίκτης μπορεί να μετακινήσει όλες τις μονάδες του. Αλλιώς, ο παίκτης πάει Πάσο και μπορεί να μετακινήσει μια μόνο μονάδα (με κάποιους περιορισμούς).

Κάθε μονάδα μπορεί να μετακινηθεί μέχρι το όριο μετακίνησής της (συνήθως μια Περιοχή, εκτός του Ιππικού, των Διπλάνων και των Μετακινήσεων Σιδηροδρόμου). Οι μονάδες μετακινούνται η μια μετά την άλλη, ακολουθώντας τα Όρια Στοιβάς (1.2.2).

Όταν μετακινείται από μια Φιλική περιοχή, μια μονάδα μπορεί να μετακινηθεί σε μια γειτονική Φιλική, Αμφισβητούμενη ή Εχθρική περιοχή. Όταν μετακινείται από Αμφισβητούμενη περιοχή, δεν μπορεί να μετακινηθεί σε Εχθρική περιοχή. Όταν μια Φιλική μονάδα μετακινηθεί σε Εχθρική Περιοχή, η περιοχή γίνεται Αμφισβητούμενη αλλά και Περιοχή Μάχης.

3. ΔΗΛΩΣΗ ΜΑΧΩΝ

Η φάση αυτή εκτελείται μόνο αν έχει παστεί μια κάρτα Επίθεσης. Οι νέες μάχες πρέπει να επιλυθούν. Δηλαδή, για τις περιοχές που έχουν μετατραπεί σε Αμφισβητούμενες στην Σειρά του τελευταίου Παίκτη πρέπει να εκτελεστεί ένας γύρος Μάχης. Το αν θα γίνει Μάχη σε οποιαδήποτε άλλη Αμφισβητούμενη Περιοχή, το αποφασίζει ο Επιτιθέμενος παίκτης.

α - Ανακοίνωση Περιοχών Μάχης: Ο Επιτιθέμενος παίκτης ανακοινώνει όλες τις Αμφισβητούμενες Περιοχές όπου θέλει να κάνει μάχη. Οι παίκτες εκτελούν έναν γύρο Μάχης σε κάθε μια από τις Περιοχές αυτές.

β - Παίξιμο Καρτών: Ο Επιτιθέμενος παίκτης παίζει οποιοδήποτε κάρτες ενίσχυσης μάχης (όπως *Δηλητηριώδες Αέριο!* ή *«Αιφνιδιαστική Επίθεση!»*) και δηλώνει ποιές Περιοχές Μάχης επηρεάζονται από τις κάρτες αυτές. Ο Αμυνόμενος παίκτης μπορεί τώρα επίσης να παίζει τυχόν κάρτες ενίσχυσης μάχης αν το επιθυμεί (π.χ. *Άσχημος Καιρός* ή *Δηλητηριώδες Αέριο*), δηλώνοντας ποιές Περιοχές Μάχης επηρεάζονται.

4. ΦΑΣΗ ΜΑΧΗΣ

Όλες οι δηλωμένες Περιοχές Μάχης έχουν τη δική τους ξεχωριστή φάση Μάχης. Σε μια δηλωμένη Περιοχή Μάχης, οι μονάδες μιας πλευράς ανοίγουν πυρ κατά των μονάδων της αντίπαλης πλευράς ρίχνοντας ζάρια, ένα για κάθε μονάδα.

Τα Χτυπήματα που ρίχνει ένας παίκτης καθορίζουν τον αριθμό των μονάδων (ή άλλων αντιστοιχών) που πρέπει να χάσει ο αντίπαλος. Οι απώλειες επιλέγονται μεταξύ των εξής: μονάδες, κάρτες ή και τα δύο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε κάθε περίπτωση, ο Επιτιθέμενος παίκτης είναι αυτός του οποίου παίζεται η σειρά. Ο Αμυνόμενος είναι ο άλλος παίκτης.

Κάθε Περιοχή Μάχης επιλύεται ξεχωριστά. Μέσα στην Περιοχή Μάχης οι μονάδες κάθε παίκτη ανοίγουν πυρ με αυστηρή σειρά:

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Πριν ριχτούν ζάρια, οι μονάδες Ιππικού της κάθε πλευράς μπορούν να υποχωρήσουν πριν την μάχη (ο Επιτιθέμενος παίκτης επιλέγει πρώτος αν θα υποχωρήσει).

α - Φάση Αερομαχιών: Όταν και οι δύο παίκτες έχουν Διπλάνα στην ίδια Περιοχή Μάχης, όλα τα πυρά Διπλάνων επιλύονται κατά τη φάση Αερομαχίας. Τα αντίπαλα Διπλάνα στην ίδια Περιοχή Μάχης πρέπει να ανοίξουν πυρ αποκλειστικά μεταξύ τους. Τα πυρά Αερομαχίας επιλύονται άμεσα. Οι δύο πλευρές χάνουν άμεσα τις απώλειές τους.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι απώλειες που προέρχονται από Διπλάνα σε Αερομαχία στοχεύουν μόνο εχθρικά Διπλάνα και ποτέ δεν επηρεάζουν άλλες μονάδες (δείτε 5.3.4 Εξόντωση για επιπλέον επεξηγήσεις).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα Διπλάνα των Αερομαχιών δεν ανοίγουν πυρ ξανά στην ίδια φάση Μάχης, ακόμη κι αν όλα τα αντίπαλα Διπλάνα έχουν εξοντωθεί.

Αν κανένας παίκτης, ή μόνο ένας παίκτης, έχει Διπλάνα στην Περιοχή Μάχης, προσπεράστε τη φάση Αερομαχιών και προχωρήστε αμέσως στην επόμενη φάση.

β - Φάση Πυρών Πεζικού Επιτιθέμενου Παίκτη: Οι μονάδες Πεζικού του Επιτιθέμενου ανοίγουν πυρ. Ο Αμυνόμενος δέχεται τυχόν απώλειες, αφαιρώντας μονάδες ή παίζοντας κάρτες **Υποκατάστατων**.

γ - Φάση Πυρών Αμυνόμενου Παίκτη: Όλες οι μονάδες του Αμυνόμενου ανοίγουν πυρ (εκτός των Διπλάνων). Ο Επιτιθέμενος δέχεται τυχόν απώλειες, αφαιρώντας μονάδες ή παίζοντας κάρτες **Υποκατάστατων**.

Υποχώρηση αντί Πυρών: Οι Αμυνόμενες μονάδες μπορούν να Υποχωρήσουν σε γειτονικές Φιλικές ή Αμφισβητούμενες Περιοχές αντί να ανοίξει Πυρ. Κάποιες μονάδες μπορούν να Υποχωρήσουν, ενώ άλλες μένουν και πολεμούν. Τοποθετήστε έναν δείκτη Υποχώρησης στις μονάδες που υποχώρησαν, ώστε να σημειωθεί η υποχώρησή τους στη φάση αυτή. Μια μονάδα η οποία υποχωρεί χάνει όλη τη δύναμη πυρός της και δεν συνεισφέρει στην υπόλοιπη φάση Μάχης. Οι μονάδες που έχουν υποχρεωθεί να Υποχωρήσουν δύο φορές στην ίδια φάση Μάχης, εξοντώνονται. Δείτε 5.5.4 Υποχώρηση από τη Μάχη για περισσότερες πληροφορίες.

δ - Φάση Πυρών Επιτιθέμενου Παίκτη: Όλες οι μονάδες του Επιτιθέμενου (εκτός των Διπλάνων). Ο Αμυνόμενος δέχεται τυχόν απώλειες, αφαιρώντας μονάδες ή παίζοντας κάρτες **Υποκατάστατων**.

ε - Φάση Υποχώρησης. Οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να υποχωρήσει από την Περιοχή Μάχης, με όσες μονάδες του επιθυμεί, προς μια γειτονική Φιλική ή Αμφισβητούμενη Περιοχή (ο Επιτιθέμενος επιλέγει πρώτος).

4α. ΜΑΧΗ «ΑΙΦΝΙΔΙΑΣΤΙΚΗΣ ΕΠΙΘΕΣΗΣ!»

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν παστεί μια κάρτα *Αιφνιδιαστικής Επίθεσης!*, ο Επιτιθέμενος δηλώνει μια Περιοχή Μάχης όπου εκτελείται μια ξεχωριστή Φάση Μάχης. Παρακάτω, θα βρείτε την αλληλουχία Φάσεων για την ειδική αυτή Φάση Μάχης *Αιφνιδιαστικής Επίθεσης!*:

- α - Φάση Αερομαχιών
- β - Φάση Πυρών Επιτιθέμενου Παίκτη
- γ - Φάση Πυρών Αμυνόμενου Παίκτη
- δ - Φάση Υποχώρησης

III - ΣΕΙΡΑ ΔΕΥΤΕΡΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

Ο Δεύτερος Παίκτης είναι πάντοτε ο παίκτης της Συμμαχίας, εκτός κι αν παίζετε με τον προχωρημένο κανόνα 4.2 Δημοπρασία Εκκίνησης.

Επαναλάβετε τις Φάσεις Σειράς Παίκτη 1-4 παραπάνω και για τον Δεύτερο Παίκτη. Ο παίκτης των Συμμάχων είναι τώρα ο Επιτιθέμενος.

IV - ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΣΕΙΡΩΝ II & III

Επαναλάβετε τις Σειρές Παικτών II και III τη μια μετά την άλλη, μέχρι και οι δύο πλευρές να πάνε «Πάσο» στη σειρά. Μόνο όταν και οι δύο πλευρές πάνε Πάσο στη σειρά τους, μπορείτε να προχωρήσετε στη φάση παραγωγής.

V - ΦΑΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Στη Φάση Παραγωγής, οι παίκτες ξοδεύουν το μερίδιό τους σε Πόντους Κατασκευής (ΠΚ) για να αγοράσουν νέες μονάδες, περισσότερες κάρτες και/ή μονάδες οχύρωσης. Οι παίκτες πρέπει πρώτα να βεβαιωθούν ότι δεν έχουν μονάδες που δεν έχουν προμηθειές.

1. ΕΛΕΓΧΟΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ΠΑΙΚΤΗ

Οι μονάδες λέγεται ότι «έχουν Προμηθειές» όταν μπορείτε να τραβήξετε μια γραμμή από Φιλική Περιοχή σε Φιλική Περιοχή, ασχέτως μήκους, προς μια Φιλική Πηγή Προμηθειών. Μονάδες που αυτή τη στιγμή δεν λαμβάνουν Προμηθειές, θεωρούνται «Εκτός Προμηθειών».

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι Αμφισβητούμενες Περιοχές Πηγής Προμηθειών (δηλαδή Περιοχές Πηγής Προμηθειών που καταλαμβάνονται τόσο από Φιλικές όσο και Εχθρικές δυνάμεις) λειτουργούν σαν Πηγές Προμηθειών μόνο για τις μονάδες της ίδιας της Περιοχής αυτής.

- Τα Οχυρά χωρίς προμήθειες μειώνονται κατά μια μονάδα
- Τα Οχυρά δύναμης ένα, χωρίς προμήθειες, εξοντώνονται
- Οι Στρατοί χωρίς προμήθειες χάνουν μια μονάδα της επιλογής του παίκτη
- Οι Στρατοί με δύναμη ένα ή μηδέν εξοντώνονται
- Τα μεμονωμένα κομμάτια χωρίς προμήθειες εξοντώνονται.

2. ΞΟΔΕΜΑ ΠΟΝΤΩΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ

Οι παίκτες συμβουλευόμαστε τον Πίνακα Πόντων Κατασκευής (δείτε χάρτη/Βοήθημα Παίκτων) για τους Πόντους Κατασκευής (ΠΚ) που μπορούν να ξοδέψουν στην τρέχουσα Φάση Παραγωγής. Οι παίκτες μπορούν να αναπληρώσουν το χέρι τους με κάρτες ή Οχρωμένους Στρατούς και μονάδες Πεζικού. Μπορούν επίσης να κατασκευάσουν νέες μονάδες σε οποιαδήποτε Φιλική ή Αμφισβητούμενη Περιοχή με Προμήθειες, ακόμη και προσθέτοντάς τις σε Στρατούς όπως το επιθυμούν.

3. ΞΕΣΚΑΡΤΑΡΙΣΜΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΚΑΡΤΩΝ

Κάθε λίγο ένας παίκτης μπορεί να ξοδέψει πολλά σε κάρτες και να καταλήξει με περισσότερες από όσες μπορεί να κρατήσει (δείτε τον Πίνακα «Μέγιστου # Κρατημένων Καρτών»). Στις περιπτώσεις αυτές, πρέπει να ξεσκαρτάρει τις επιπλέον κάρτες (της επιλογής του).

4. ΕΛΕΓΧΟΣ ΑΠΩΛΕΙΩΝ ΑΝΑΤΟΛΙΚΟΥ ΜΕΤΩΠΟΥ (EFT)

Το ΠΛΑΙΣΙΟ ΜΕΤΑΒΑΣΗΣ ΑΝΑΤΟΛΙΚΟΥ ΜΕΤΩΠΟΥ αναπαριστάει το Ρωσικό Μέτωπο του 1ου Παγκοσμίου Πολέμου. Ο Γερμανός Παίκτης μπορεί να μετακινήσει τις μονάδες του στο ΠΛΑΙΣΙΟ EFT (Eastern Front Transit) για να κερδίσει επιπλέον Πόντους Νίκης (δείτε 3.0 Κερδίζοντας το Παιχνίδι).

Ωστόσο, οι μονάδες του ΠΛΑΙΣΙΟΥ ΜΕΤΑΒΑΣΗΣ ΑΝΑΤΟΛΙΚΟΥ ΜΕΤΩΠΟΥ μπορεί να αφαιρεθούν. Ρίξτε ένα ζάρι για κάθε 5 Πόντους Μάχης μονάδων στο ΠΛΑΙΣΙΟ EFT. Για κάθε αποτέλεσμα «1» ο Γερμανός παίκτης πρέπει να εξοτρώσει μια μονάδα του.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Μην εκτελείτε τη φάση αυτή αν παίζετε με την παραλλαγή **ΜΕ ΚΑΘΕ ΚΟΣΤΟΣ!** - Ο Μεγάλος Πόλεμος στην Ανατολή.

VI - ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΔΕΙΚΤΗ ΕΠΟΧΗΣ

Προωθήστε τον δείκτη Εποχής στην επόμενη εποχή. Ανακατέψτε ξανά την τράπουλα στο τέλος κάθε ΧΕΙΜΩΝΑ. Οι νέες σειρές Εποχής ξεκινούν και πάλι με τη Φάση I - **ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΕΝΙΣΧΥΣΕΩΝ**. Ελέγξτε για Γεγονότα του Παιχνιδιού της επερχόμενης Εποχής.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ο 23ος Γύρος, ΧΕΙΜΩΝΑΣ 1919-20, είναι ο τελευταίος Γύρος Εποχής του **TO THE LAST MAN!** Σχεδόν ποτέ δεν θα φτάσετε μέχρι εκεί, μιας και ήδη κάποιος θα έχει, συνήθως, ήδη κερδίσει.

3.0 ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

3.1 ΠΟΝΤΟΙ ΝΙΚΗΣ (ΠΝ)

Οι Πόντοι Νίκης μπορούν να υπολογιστούν οποιαδήποτε στιγμή. Προσθέστε όλους τους Πόντους Νίκης από Περιοχές Φιλικές προς τους Γερμανούς. ΠΝ των Αμφισβητούμενων και των Εχθρικών Περιοχών δεν υπολογίζονται. Σε αυτή τη βάση ΠΝ προσθέστε ή αφαιρέστε τις παρακάτω Μεταβολές ΠΝ. Ανατρέξτε στον Πόνακα Νίκης (βρίσκεται στο βοήθημα παίκτη) με αυτό το σύνολο ΠΝ για να καθορίσετε το τρέχον Επίπεδο Νίκης.

ΜΕΤΑΒΟΛΕΣ ΠΟΝΤΩΝ ΝΙΚΗΣ

+ 1 ΠΝ	για κάθε εξοντωμένο Συμμαχικό Στρατό
- 1 ΠΝ	για κάθε εξοντωμένο Γερμανικό Στρατό
+ 1 ΠΝ	για την αποτυχία αφαίρεσης Πεζικού που απαιτείται από μια Στρατιωτική Κρίση Συμμάχων! (για κάθε συμβάν).
- 1 ΠΝ	για την αποτυχία αφαίρεσης Πεζικού που απαιτείται από μια Στρατιωτική Κρίση Γερμανών! (για κάθε συμβάν).
+ 1 ΠΝ	για κάθε αξία 5 ΠΜ μονάδες που υπάρχουν στο Πλαίσιο EFT (1914 - 1917 μόνο).*

*Η μεταβολή αυτή 5ΠΜ = 1ΠΝ χρησιμοποιείται μόνο αν παίζετε με το **To The Last Man!** Μην χρησιμοποιείτε την μεταβολή όταν συνδέεται με το **ΜΕ ΚΑΘΕ ΚΟΣΤΟΣ!** μιας και τα γεγονότα του Ρώσικου μετώπου αναπαριστώνται άμεσα εκεί.

Συνολικά αποτελέσματα Αποκλεισμών, για τους ΠΝ, ανά έτος

-1 ΠΝ	ΑΝΟΙΞΗ 1916 με ΧΕΙΜΩΝΑ 1916-17
-2 ΠΝ	ΑΝΟΙΞΗ 1917 με ΧΕΙΜΩΝΑ 1917-18
-3 ΠΝ	ΑΝΟΙΞΗ 1918 με ΧΕΙΜΩΝΑ 1918-19
-4 ΠΝ	ΑΝΟΙΞΗ 1919 με ΧΕΙΜΩΝΑ 1919-20

3.2 ΑΝΑΚΩΧΗ - ΕΚΕΧΕΙΡΙΑ

Οι παίκτες μπορούν να προσπαθήσουν να τελειώσουν το παιχνίδι οποιαδήποτε στιγμή. Οποιοσδήποτε επιθυμεί μπορεί να ζητήσει Ανακωχή και αν ο άλλος παίκτης συμφωνήσει, το παιχνίδι τελειώνει στο τρέχον Επίπεδο Νίκης. Συνήθως ο άλλος παίκτης θα θέλει να συνεχίσει, προσπαθώντας να καταφέρει μεγαλύτερη Νίκη. Όπως και να έχει, το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν επιτευχθεί Ολοκληρωτική Νίκη.

3.3 ΑΝΑΚΩΧΗ - ΠΑΡΑΔΟΣΗ (παραίτηση παίκτη)

Ένας παίκτης μπορεί να παραιτηθεί οποιαδήποτε στιγμή, εκτός του όταν κερδίζει. Αυτό σημαίνει ντροπιαστική παράδοση και το Επίπεδο Νίκης θεωρείται ότι βρίσκεται ένα επίπεδο κάτω για αυτόν. Για παράδειγμα, αν ο Γερμανός παίκτης παραιτηθεί όσο υπάρχει Αδιέξοδο θεωρείται Οριακή Νίκη των Συμμάχων.

4.0 ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ

4.1 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Όταν παίζει μια κάρτα Επίθεσης, ο Επιτιθέμενος μπορεί να μετακινήσει όλες του τις μονάδες.

Αλλιώς, ο παίκτης πάει Πάσο και μπορεί να μετακινήσει μια μονάδα του (όχι όμως σε Εχθρική Περιοχή, ακόμη κι αν είναι κενή). Παρόλο που η μετακίνηση εντός ή εκτός σταρτών στην ίδια περιοχή υπολογίζεται σαν μηδέν περιοχές, στην περίπτωση αυτή υπολογίζεται σαν μετακίνηση μιας μονάδας.

Η μετακίνηση πρέπει να γίνεται από μια περιοχή σε γειτονική ή εντός και εκτός ενός Στρατού. Κάθε μονάδα μπορεί να μετακινηθεί μέχρι το μέγιστο των πόντων μετακίνησής της (συνήθως μια Περιοχή, εκτός του Ιππικού, των Διπλών και των Μετακινήσεων Σιδηροδρόμου). Οι μονάδες μετακινούνται η μια μετά την άλλη, υπακούοντας πάντα στα Ορια Στοιβάς (1.2.2).

Υπάρχουν τέσσερις καταστάσεις Περιοχών, με βάση το ποιός ελέγχει την Περιοχή:

- **Φιλική Περιοχή:** Οι μονάδες σας ήταν οι τελευταίες που καταλαμβάνουν ή μετακινούνται από την Περιοχή. Όλες οι Περιοχές της χώρας σας είναι Φιλικές το Καλοκαίρι του 1914. Όλες οι Περιοχές της πλευράς σας είναι Φιλικές όταν το σενάριο ξεκινάει.

- **Εχθρική Περιοχή:** Οι μονάδες του αντιπάλου ήταν οι τελευταίες που καταλάμβαναν ή μετακινήθηκαν από την Περιοχή αυτή.
- **Αμφισβητούμενη Περιοχή:** Τόσο δικές σας, όσο και αντίπαλες μονάδες καταλαμβάνουν την Περιοχή. Πολλές φορές αναφέρεται σαν Περιοχή Πρώτης Γραμμής ή Περιοχή Μάχης.
- **Ουδέτερη Περιοχή:** Κανένας παίκτης οι μονάδες δεν έχουν καταλάβει ούτε έχουν μετακινηθεί από την Περιοχή αυτή. Κανένας παίκτης δεν έχει την Περιοχή στην κατοχή του και σε μερικές περιπτώσεις καμίας πλευράς οι δυνάμεις δεν μπορούν να μετακινηθούν στην Περιοχή. Για παράδειγμα, η ΟΛΛΑΝΔΙΑ είναι Ουδέτερη Περιοχή και ποτέ δεν μπορεί κάποιος να μπει. Στο Ελεύθερο Παιχνίδι και σε κάποιες Ιστορικές Παραλλαγές, το Βέλγιο, το Λουξεμβούργο και το Η.Β. ξεκινούν σαν Ουδέτερες Περιοχές. Δείτε το Εγχειρίδιο MAXHS.

Η κατάσταση μιας περιοχής ελέγχεται πριν την μετακίνηση και αλλάζει άμεσα μετά από μια μετακίνηση. Η κατοχή μιας Περιοχής καθορίζεται οποιαδήποτε στιγμή.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν μια Φιλική μονάδα μετακινηθεί σε Εχθρική Περιοχή με Εχθρικές μονάδες, η περιοχή αμέσως γίνεται Αμφισβητούμενη αλλά και Περιοχή Μάχης, όπου θα πρέπει να εκτελεστεί ένας γύρος μάχης σε αυτή.



Παράδειγμα: Ο 1ος Στρατός της Γερμανίας μετακινείται στην Αμβέρσα, αλλάζοντας την κατάστασή της. Η Αμβέρσα ήταν Φιλική περιοχή για τους Συμμάχους και Εχθρική για τους Γερμανούς. Τώρα είναι Αμφισβητούμενη περιοχή και για τις δύο πλευρές. Η μετακίνηση του Γερμανικού Στρατού, αφήνει την Λιέγη κενή. Αν η μονάδα Πεζικού των Γάλλων, που βρίσκεται στη Ναμύρ μετακινηθεί στη Λιέγη, θα μπει σε Εχθρική περιοχή, μιας και οι Γερμανικές μονάδες ήταν οι τελευταίες που πέρασαν από τη Λιέγη. Η Ολλανδία θεωρείται ουδέτερη περιοχή και καμία πλευρά δεν μπορεί να περάσει από εκεί.

4.2 ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ

- Μονάδες μπορούν να μετακινηθούν από Φιλικές Περιοχές προς οποιοδήποτε άλλο είδος Περιοχής: Φιλική, Αμφισβητούμενη, ακόμη και Εχθρική (οι Ουδέτερες Περιοχές είναι ειδικές περιπτώσεις).
- Οι μονάδες που μετακινούνται από Αμφισβητούμενες περιοχές έχουν πιο περιορισμένες επιλογές. Μπορούν να μετακινηθούν μόνο σε Φιλικές ή Αμφισβητούμενες Περιοχές.
- Οι μονάδες δεν μπορούν να μετακινηθούν από Αμφισβητούμενη Περιοχή σε Εχθρική. Ακόμη και οι μονάδες που μπορούν να μετακινηθούν κατά περισσότερες από μια περιοχές (π.χ. Ιππικό και Διπλάνα) δεν μπορούν να μετακινηθούν από Αμφισβητούμενη Περιοχή σε Εχθρική Περιοχή.
- Οι μονάδες μπορούν να μπουν σε Εχθρική Περιοχή μόνο κατά τη σειρά ενός παίκτη, όπου ο Επιτιθέμενος έχει παίξει κάρτα Επίθεσης.
- Το Στενό του Ντόμπερ, η Βόρεια Θάλασσα και η Ολλανδία δεν είναι έγκυρες περιοχές και οι μονάδες δεν μπορούν να μπουν σε αυτές.

4.3 ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΟΧΥΡΩΣΗΣ

Όταν μια οχυρωμένη μονάδα μετακινείται, χάνει την κατάσταση οχύρωσής της (περιλαμβάνονται και οι προαιρετικές Οχυρωμένες μονάδες, επίσης).



Όταν μια μονάδα πεζικού μετακινείται μέσα σε έναν οχυρωμένο Στρατό, αμέσως μετατρέπεται επίσης σε οχυρωμένη (εφαρμόζεται και για τους Οχυρωμένους Στρατούς επίσης).



Όταν ένας κενός στρατός μετακινηθεί σε μια περιοχή που περιέχει μια οχυρωμένη μονάδα πεζικού, μπορεί αμέσως να πάρει την μονάδα και να γίνει και αυτός οχυρωμένος.



4.4 ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ ΣΙΔΗΡΟΔΡΟΜΟΥ

Οι Μετακινήσεις Σιδηροδρόμου αναπαριστούν μετακινήσεις μέσω σιδηροδρόμου (και σε μικρότερο εύρος μέσω δρόμων). Όλες οι Μετακινήσεις Σιδηροδρόμου πρέπει να ακολουθούν τις σιδηροδρομικές γραμμές, αλλά μιας και κάθε περιοχή του χάρτη περιλαμβάνει γραμμές που συνδέουν όλες τις γειτονικές περιοχές, δεν υπάρχει λόγος να εμφανίζονται στον χάρτη.

Οι μετακινήσεις σιδηροδρόμου επιτρέπουν στις μονάδες να μετακινηθούν μέχρι και τρεις (3) περιοχές. Για τη χρήση μετακίνησης σιδηροδρόμου μια μονάδα πρέπει να ξεκινήσει τη φάση μετακίνησης σε Φιλική περιοχή, να μετακινηθεί μόνο μέσα από Φιλικές περιοχές και να ολοκληρώσει την μετακίνηση σε Φιλική περιοχή. Οι μετακινήσεις σιδηροδρόμου δεν μπορούν να συνδυαστούν με άλλο είδος μετακίνησης. Όλες οι περιοχές πρέπει να είναι Φιλικές στην αρχή της σειράς του παίκτη, για να μπορεί να εκτελεστεί η μετακίνηση σιδηροδρόμου. Έτσι, είναι ευκολότερο να θυμάστε αν έχετε πρώτα Μετακινήσεις Σιδηροδρόμου. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δείκτες Σιδηροδρόμου για να σημειώσετε τις μονάδες που μετακινήθηκαν μέσω Σιδηροδρόμου στον γύρο αυτό.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Οι μετακινήσεις Σιδηροδρόμου περιορίζονται σε δύο (2) μονάδες ανά γύρο παίκτη.

4.5 ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ (μόνο παίκτης Συμμάχων)

Ο παίκτης των Συμμάχων έχει μεγάλη ευελιξία στις μετακινήσεις προς και από τις Περιοχές Πηγής Προμηθειών Συμμάχων. Η στρατηγική μετακίνηση επιτρέπει σε μια μονάδα να μετακινηθεί από οποιαδήποτε Φιλική Περιοχή Προμηθειών Συμμάχων σε οποιαδήποτε άλλη Περιοχή Προμηθειών Συμμάχων. Και οι δύο περιοχές προμηθειών πρέπει να είναι φιλικές στην αρχή του γύρου του παίκτη Συμμάχων. Η Στρατηγική Μετακίνηση δεν μπορεί να συνδυαστεί με οποιοδήποτε άλλο είδος μετακίνησης. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δείκτες Στρατηγικής Μετακίνησης για να σημειώσετε τις μονάδες που ήδη την έχουν χρησιμοποιήσει στον γύρο.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Η Στρατηγική Μετακίνηση περιορίζεται σε δύο (2) μονάδες ανά γύρο παίκτη (περιορίζεται σε 1 μονάδα το Καλοκαίρι 1914).

4.6 ΘΑΛΑΣΣΙΑ ΚΙΝΗΣΗ Η.Β.

Οι Στρατοί ενισχύσεων του Η.Β. καθώς και τυχόν νέοι και εξοντωμένοι Στρατοί Η.Β. πρέπει να εμφανίζονται στην Περιοχή ΑΓΓΛΙΑΣ. Οι στρατοί αυτοί πρέπει να πέρσουν πρώτα από το Κανάλι, πριν μετακινηθούν στην πρώτη γραμμή.

Οι μονάδες του Η.Β. (μόνο) μπορούν να εκτελέσουν θαλάσσιες με μια μονάδα ανά φάση μετακίνησης. Είτε σαν μέρος μιας Μετακίνησης Επίθεσης, είτε Μετακίνησης Πάσο, μια (1) στρατός ή μονάδα Η.Β. μπορεί να μετακινηθεί από την ΑΓΓΛΙΑ σε οποιαδήποτε παράκτια Φιλική ή Αμφισβητούμενη Περιοχή Πηγής Προμηθειών Συμμάχων. Οι μονάδες Η.Β. μπορούν επίσης να μετακινηθούν από οποιαδήποτε παράκτια Φιλική ή Αμφισβητούμενη Περιοχή Πηγής Προμηθειών Συμμάχων πίσω στην περιοχή της ΑΓΓΛΙΑΣ. Η θαλάσσια μετακίνηση δεν συνδυάζεται με τα άλλα είδη μετακίνησης.

Οι δυνάμεις του Η.Β. δεν μπορούν να εκτελέσουν θαλάσσια μετακίνηση σε Εχθρικά ελεγχόμενες Περιοχές Πηγής Προμηθειών των Συμμάχων (δηλαδή, δεν γίνονται εισβολές στις Γαλλικές ή τις Βελγικές ακτές).

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Οι μονάδες δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν Θαλάσσια Μετακίνηση για να υποχωρήσουν κατά τη φάση μάχης.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στο Παιχνίδι Εκστρατείας, οι δύο μονάδες που ξεκινούν από την ΑΓΓΛΙΑ (1ος Στρατός ΗΒ και μονάδα πεζικού), πρέπει να μείνουν χωριστά όσο βρίσκονται στην Περιοχή της ΑΓΓΛΙΑΣ. Δηλαδή, όσο βρίσκονται στην ΑΓΓΛΙΑ, το πεζικό δεν μπορεί να ενσωματωθεί στον 1ο Στρατό του ΗΒ.

5.0 ΜΑΧΗ

5.1 ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΜΑΧΗΣ

5.1.1 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΑΜΦΙΣΒΗΤΟΥΜΕΝΩΝ ΠΕΡΙΟΧΩΝ

Οι Αμφισβητούμενες Περιοχές δημιουργούνται όταν μια Φιλική μονάδα μετακινείται σε Εχθρική Περιοχή. Οι Αμφισβητούμενες Περιοχές δημιουργούνται μόνο κατά τις Επίθεσεις. Οι μάχες πρέπει να δηλωθούν στις μόλις δημιουργημένες Αμφισβητούμενες περιοχές, και ένας γύρος Μάχης θα εκτελεστεί εκεί. Έτσι, οι νέες δημιουργημένες Αμφισβητούμενες Περιοχές, αυτόματα γίνονται Περιοχές Μάχης.

5.1.2 ΔΗΛΩΣΗ ΜΑΧΩΝ

Ένας παίκτης μπορεί να δηλώσει όσες μάχες επιθυμεί κατά τη φάση Δήλωσης Μαχών (εξαιρέση: κάρτες Περιορισμένων Επίθεσεων που επιτρέπουν τη δήλωση το πολύ μιας Περιοχής Μάχης). Μόλις μια μάχη δηλωθεί πρέπει να επιλυθεί κατά τη Φάση Μάχης. Ο παίκτης δεν μπορεί να αλλάξει γνώμη αν οι υπόλοιπες μάχες δεν έχουν την έκβαση που υπολόγιζε, και πρέπει να συμμετάσχει σε όλες τις δηλωμένες μάχες. Όπως αναγράφεται και παραπάνω, οι Μάχες πρέπει να δηλωθούν σε νέες δημιουργημένες Αμφισβητούμενες περιοχές.

Σε όλες τις δηλωμένες Περιοχές Μάχης, θα εκτελεστεί μια ξεχωριστή Φάση Μάχης. Σε κάθε δηλωμένη Περιοχή Μάχης, οι μονάδες ανοίγουν πυρ κατά των αντίπαλων μονάδων, ρίχνοντας ζάρια. Τυχόν Επιτυχίες που ρίχνει ο παίκτης καθορίζει τον αριθμό των μονάδων (ή άλλων ισοδύναμων) που ο αντίπαλος πρέπει να χάσει.

5.2 ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΥΡΩΝ

5.2.1 ΠΥΡΑ

Κάθε Περιοχή Μάχης επιλύεται χωριστά. Πριν ριχτούν τα ζάρια, οι μονάδες Ιππικού των δύο πλευρών μπορούν να υποχωρήσουν πριν τη μάχη (επιλέγει πρώτος ο Επιτιθέμενος). Δείτε την παράγραφο 5.4.3 Υποχώρηση Ιππικού για περισσότερες πληροφορίες.

Οι μονάδες κάθε παίκτη ανοίγουν πυρ (δηλ. ρίχνουν ζάρια) με αυστηρή σειρά:

- α - Φάση Αερομαχιών
- β - Φάση Πυρών Πεζικού Επιτιθέμενου Παίκτη
- γ - Φάση Πυρών Αμυνόμενου Παίκτη
- δ - Φάση Πυρών Επιτιθέμενου Παίκτη

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η διαταγή Αιφνιδιαστικής Επίθεσης! είναι λίγο διαφορετική:

- α - Φάση Αερομαχιών
- β - Φάση Πυρών Επιτιθέμενου Παίκτη
- γ - Φάση Πυρών Αμυνόμενου Παίκτη

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σε κάθε περίπτωση, ο Επιτιθέμενος Παίκτης είναι αυτός του οποίου παίζεται ο Γύρος, δηλαδή, ο παίκτης που έπαιξε την κάρτα Επίθεσης. Ο Αμυνόμενος είναι ο άλλος παίκτης.

Αν υπάρχουν πολλές Περιοχές Μάχης, ο Επιτιθέμενος παίκτης αποφασίζει τη σειρά με την οποία θα επιλυθούν οι μάχες. Η μάχη σε μια περιοχή πάντοτε επιλύεται πλήρως πριν συνεχίσετε με την επόμενη περιοχή.

Οι μονάδες ανοίγουν πυρ ρίχνοντας ένα (1) εξάπλευρο ζάρι για κάθε μονάδα στην Περιοχή Μάχης, με τη σειρά που ορίζεται από την Αλληλουχία Μάχης. Συγκεκριμένες συνθήκες μπορεί να προκαλέσουν την παύση πυρών για μια μονάδα (π.χ. ένα Πολιορκητικό Πυροβόλο δεν ανοίγει πυρ σε μάχη χωρίς Οχυρά).

5.2.2 ΔΥΝΑΜΗ ΠΥΡΟΣ

Η Δύναμη Πυρός μιας μονάδας (F ακολουθημένο από έναν αριθμό) καθορίζει τι πρέπει να φέρει στο ζάρι για να έχει Επιτυχία.

- **F1** σημαίνει ότι υπάρχει Επιτυχία σε αποτέλεσμα «1».
- **F2** σημαίνει ότι υπάρχει Επιτυχία σε αποτέλεσμα «1» ή «2».
- **F3** έχει Επιτυχία σε αποτέλεσμα «1», «2», ή «3».
- **[F#]** σημαίνει ότι ο παίκτης ρίχνει ένα ζάρι για τη μονάδα αυτή μόνο υπό συγκεκριμένες συνθήκες. Δείτε στην παράγραφο 8.0 Καταγραφή Μονάδων, καθώς και στον Πίνακα Δυνατοτήτων Μονάδων, για περισσότερες πληροφορίες.

5.2.3 ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ

Οι Επιτυχίες προκαλούν Απώλειες για τον αντίπαλο, οι οποίες αφαιρούνται άμεσα. Οι Επιτυχίες μπορούν να πληρωθούν εξοντώνοντας μονάδες και/ή κάρτες, όπως περιγράφεται παρακάτω.

5.3 ΑΠΩΛΕΙΕΣ

Όταν ένας παίκτης φέρει μια επιτυχία κατά τη μάχη, ο αντίπαλος πρέπει να την ικανοποιήσει αφαιρώντας μια απώλεια. Οι απώλειες έρχονται με τη μορφή μονάδων, καρτών ή συνδυασμό των δύο.

5.3.1 ΑΠΩΛΕΙΕΣ ΜΟΝΑΔΩΝ

Μια μονάδα μπορεί να αφαιρεθεί από τον χάρτη, ως πληρωμή για κάθε Επιτυχία. Τυχόν μονάδες που αφαιρούνται από το ταμπλό, τοποθετούνται στο απόθεμα δυνάμεων του παίκτη. Οι απώλειες μονάδων αφαιρούνται η μια μετά την άλλη. Οι απώλειες μονάδων πρέπει να προέρχονται από την ισχυρότερη μονάδα της Περιοχής Μάχης (συνήθως Στρατός ή Οχυρό). Όταν υπάρχουν μονάδες ίσης δύναμης, ο παίκτης που έχει την απώλεια, επιλέγει ποιά μονάδα θα αφαιρεθεί.

Οι στρατοί έχουν δύναμη ίση με τον αριθμό των μονάδων τους στο υπόδειγμα στρατού. Για παράδειγμα, ένας στρατός με 3 πεζικό και 2 ιππικό έχει δύναμη 5. Τα οχυρά έχουν δύναμη ίση με τον αριθμό του δείκτη οχυρού του χάρτη (π.χ. ο δείκτης 4 του Βερντέν έχει δύναμη 4). Οι ξεχωριστές μονάδες του χάρτη έχουν δύναμη 1.

Οι απώλειες που εφαρμόζονται σε έναν Στρατό πρέπει να προέρχονται από το είδος μονάδας που υπερισχύει στον Στρατό. Όταν υπάρχουν μονάδες ίσες σε δύναμη, ο παίκτης που έχει τις απώλειες αποφασίζει ποιά μονάδα αφαιρείται. Για παράδειγμα, αν ένας Στρατός έχει 3 Πεζικό, 2 Πυροβολικό, και 1 Ιππικό, και πρέπει να αφαιρέσει 1 Επιτυχία πρέπει να χάσει 1 μονάδα Πεζικού (το είδος που υπάρχει περισσότερο).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ένας Στρατός που χάνει την τελευταία του μονάδα στη Μάχη, εξοντώνεται.

Αν οι απώλειες εφαρμοστούν σε Οχυρό, αυτό μειώνεται σε δύναμη κατά τον αριθμό των Επιτυχιών. Για παράδειγμα, αν το Οχυρό της Αμβέρσας δεχθεί Απώλειες, περιστρέψτε τον δείκτη Οχυρού 3, έτσι ώστε ο αριθμός 2 να βλέπει προς τον παίκτη που του ανήκει. Αν πρέπει να δεχθεί κι άλλη απώλεια, περιστρέψτε ξανά τον δείκτη Οχυρού, ώστε ο αριθμός 1 να βλέπει προς τον παίκτη. Όταν το Οχυρό φτάσει σε δύναμη μηδέν (0), αφαιρείται από το παιχνίδι (εξαιρέση: δείτε Σεντάν).



Παράδειγμα: Ο παίκτης των Συμμάχων δέχεται 3 χτυπήματα σε μια μάχη στην περιοχή της Βερντέν. Οι δυνάμεις του αποτελούνται από τρεις μονάδες. Μια μονάδα ιππικού, έναν οχυρωμένο στρατό (αποτελούμενο από 3 πεζικό και 2 πυροβολικό) και το οχυρό της Βερντέν στο 4. Η πρώτη απώλεια πρέπει να προέρχεται από τον στρατό, μιας και έχει την μεγαλύτερη δύναμη. 5. Οι μονάδες πεζικού είναι περισσότερες στον στρατό, οπότε σαν πρώτη απώλεια φεύγει μια μονάδα πεζικού. Η δεύτερη απώλεια μπορεί να προέρχεται είτε από το οχυρό 4, είτε από τον στρατό που τώρα πλέον έχει 4 μονάδες. Ο παίκτης των Συμμάχων αποφασίζει να μειώσει το οχυρό 4 σε οχυρό 3, καλύπτοντας τη δεύτερη απώλεια. Η τρίτη απώλεια πρέπει να αφαιρεθεί από τον στρατό, μιας και πλέον είναι και πάλι η ισχυρότερη μονάδα. Ο παίκτης επιλέγει αν θα αφαιρέσει μια μονάδα πεζικού ή πυροβολικού, μιας και υπάρχουν από δυο μονάδες στον στρατό. Μιας και ο στρατός είναι οχυρωμένος (και βρίσκεται σε άμυνα) ο παίκτης επιλέγει να αφαιρέσει μια μονάδα πυροβολικού για την τρίτη του απώλεια.



5.3.2 ΑΠΩΛΕΙΕΣ ΚΑΡΤΩΝ

Οι κάρτες Υποκατάστατων μπορούν να αποτελέσουν επίσης απώλειες. Το παίξιμο μιας κάρτας 3 ισούται με 3 Απώλειες. Ομοίως, μια κάρτα 2 ισούται με 2. Όλες οι υπόλοιπες κάρτες μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν κάρτα Υποκατάστατου 1, για μια απώλεια. Ένας παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει πολλές κάρτες για να απορροφήσει τις απώλειες. Τυχόν επιπλέον μονάδες καρτών που περισσεύουν χάνονται. Δεν περνάνε σε άλλες μάχες ή φάσεις.

Παράδειγμα: Αν χρησιμοποιήσετε ένα Υποκατάστατο 3 για απορρόφηση δύο (2) χτυπημάτων στη Φάση Πυρών Πυροβολικού, το ένα (1) Υποκατάστατο που περισσεύει χάνεται.

5.3.3 ΑΠΩΛΕΙΕΣ ΚΑΡΤΩΝ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΩΝ

Οποιοσδήποτε συνδυασμός μονάδων και καρτών μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να καλυφθούν οι απώλειες, ακολουθώντας τους κανόνες Απωλειών.

5.3.4 ΕΞΟΝΤΩΣΗ

Οι παίκτες ποτέ δεν είναι υποχρεωμένοι να παίξουν κάρτες για να καλύψουν επιπλέον απώλειες, όταν όλες οι Φιλικές μονάδες έχουν εξοντωθεί από την Περιοχή Μάχης. ΜΕ άλλα λόγια, οι παίκτες δεν υποχρεώνονται να έχουν περισσότερες απώλειες από τον αριθμό των κομματιών που έχουν στη Μάχη. Αντίθετα, μπορεί να εξοντώσει όλες τις μονάδες του στην Περιοχή. Ο τρόπος αυτός είναι πολύ καλός για την ελαχιστοποίηση των απωλειών.

Παράδειγμα: υποθέστε ότι ο 1ος Γερμανικός Σταρτός με 5 Πεζικό και 2 Πυροβολικό, προκαλεί 3 Χτυπήματα σε 1 μονάδα Πεζικού των Γάλλων. Ο Γάλλος παίκτης έχει την επιλογή να έχει 3 Απώλειες σε κάρτες Υποκατάστατων, επιτρέποντας στη μονάδα της να συνεχίσει τη μάχη. Από την άλλη, μπορεί να εξοντώσει τη μια αυτή μονάδα Πεζικού από τη Μάχη, ώστε να μην χρειαστεί να έχει άλλες 2 Απώλειες.

5.4 ΥΠΟΧΩΡΗΣΕΙΣ

Υπάρχουν τρία είδη υποχώρησης στο **TO THE LAST MAN!**. Υποχώρηση αντί για Πυρ, Υποχώρηση Μετά τη Μάχη και Υποχώρηση Ιππικού. Τοποθετήστε έναν δείκτη Υποχώρησης σε κάθε μονάδα που υποχωρεί. Αυτές αφαιρούνται στο τέλος της φάσης Μάχης. Μια μονάδα που υποχωρεί χάνει όλη τη δύναμη πυρός της και δεν συμμετέχει στις μάχες για το υπόλοιπο της φάσης Μάχης. Οι μονάδες ποτέ δεν μπορούν να υποχωρήσουν σε μια Εχθρική περιοχή.

5.4.1 ΥΠΟΧΩΡΗΣΗ ΑΝΤΙ ΓΙΑ ΠΥΡ

Ο Αμυνόμενος παίκτης μπορεί να υποχωρήσει με όσες μονάδες επιθυμεί από την Περιοχή Μάχης, αντί αυτές να ανοίξουν πυρ (δηλαδή να ρίξουν ζάρια). Ο Αμυνόμενος μπορεί να υποχωρήσει με όσες μονάδες επιθυμεί και να αφήσει όσες άλλες θέλει, για να πολεμήσουν κανονικά. Οι μονάδες που υποχωρούν μπορούν να μετακινηθούν σε οποιαδήποτε γειτονική Φιλική ή Αμφισβητούμενη περιοχή, και επίσης μπορούν να χωριστούν.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν όλες οι μονάδες υποχωρήσουν και ο αντίπαλος παίκτης έχει ιππικό στην περιοχή, οι μονάδες που υποχωρούν μπορεί να δεχθούν Πυρά Καταδίωξης (δείτε 8.3.1. Ιππικό, καθώς και την παράγραφο Ιππικού του Πίνακα Δυνατοτήτων Μονάδων).

5.4.2 ΥΠΟΧΩΡΗΣΗ ΜΕΤΑ ΤΗ ΜΑΧΗ

Κάθε παίκτης μπορεί να υποχωρήσει με όσες επιζήσαντες μονάδες επιθυμεί από την Περιοχή Μάχης, στο τέλος μιας μάχης. Οι παίκτες υποχωρούν με όσες μονάδες επιθυμούν, αφήνοντας όσες θέλουν πίσω. Ο Επιτιθέμενος παίκτης επιλέγει πρώτος αν θα υποχωρήσει.

Η υποχώρηση μετά τη μάχη είναι πιο περιορισμένη από τα άλλα είδη υποχώρησης. Όλες οι μονάδες μιας Περιοχής Μάχης που υποχωρούν μετά τη μάχη πρέπει να μετακινηθούν στην ίδια γειτονική Φιλική ή Αμφισβητούμενη περιοχή.

5.4.3 ΥΠΟΧΩΡΗΣΗ ΙΠΠΙΚΟΥ

Οι μονάδες ιππικού μπορούν να υποχωρήσουν πριν τη μάχη. Πριν οποιαδήποτε ζαριά ριχτεί, οι μονάδες Ιππικού οποιασδήποτε πλευράς μπορούν να υποχωρήσουν (επιλέγει πρώτος ο Επιτιθέμενος). Οι μονάδες που υποχωρούν μπορούν να μετακινηθούν σε οποιαδήποτε γειτονική Φιλική ή Αμφισβητούμενη περιοχή, και πολλές μονάδες μπορούν να μετακινηθούν σε διαφορετικές περιοχές.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι υποχωρήσεις Ιππικού δεν υπόκεινται σε Πυρά Καταδίωξης.

5.4.4 ΥΠΟΧΩΡΗΣΗ ΣΕ ΜΑΧΗ

Είναι πιθανό για μονάδες να υποχωρήσουν σε περιοχή όπου ακόμη δεν έχει επιλυθεί η μάχη της. Οι μονάδες αυτές δεν συμμετέχουν στη μάχη, ούτε μπορούν να αφαιρεθούν σαν απώλειες στην επικείμενη μάχη. Οι μονάδες που υποχρεώνονται να υποχωρήσουν δύο φορές στον ίδιο γύρο του παίκτη, εξοντώνονται. Αυτό μπορεί να συμβεί με δύο τρόπους:

- Υποχωρημένες μονάδες που έχουν μείνει χωρίς Φιλικές δυνάμεις που δεν έχουν υποχωρήσει στην περιοχή, αφού επιλυθεί η Μάχη.
- Υποχρεωτική Υποχώρηση για κενούς Στρατούς.

6.0 ΠΡΟΜΗΘΕΙΕΣ

Οι στρατιωτικές δυνάμεις χρειάζονται προμήθειες για να λειτουργήσουν. Χρειάζονται πυρομαχικά, τρόφιμα, καύσιμα και άλλο εξοπλισμό. Αν οι προμήθειες δεν μπορούν να φτάσουν στον στρατό τότε αυτός θα χάσει την ικανότητα να πολεμήσει αποτελεσματικά. Οι μονάδες που είναι ανεξάρτητες από στρατούς χάνονται ακόμη πιο γρήγορα χωρίς προμήθειες.

6.1 ΠΗΓΕΣ ΠΡΟΜΗΘΕΙΩΝ

Οι Πηγές Προμηθειών είναι τα χρωματιστά ημικύκλια γύρω από τον Χάρτη. Στο **TTLM!**, οι Πράσινες Πηγές Προμηθειών χρησιμοποιούνται από τον Γερμανό παίκτη ενώ οι Μπλε Πηγές Προμηθειών από τους Συμμάχους.

Οι Περιοχές που έχουν προμήθειες ονομάζονται Περιοχές Πηγής Προμηθειών. Οι Περιοχές Πηγής Προμηθειών αναπαριστούν σιδηροδρομικούς συνδέσμους προς όλα τα Βιομηχανικά Κέντρα Παραγωγής.

6.2 ΕΛΕΓΧΟΣ ΠΡΟΜΗΘΕΙΩΝ

Η Προμήθειες ελέγχονται μια φορά σε κάθε γύρο, στη Φάση Προμηθειών. Οι μονάδες έχουν προμήθειες όταν μπορείτε να τραβήξετε μια γραμμή, οποιοδήποτε μήκους, από περιοχή σε περιοχή, μόνο μέσα από γειτονικές Φιλικές περιοχές, προς μια Φιλική Περιοχή Πηγής Προμηθειών. Αν μια μονάδα δεν μπορεί να κάνει κάτι τέτοιο, τότε θεωρείται Εκτός Προμηθειών (ΕΠ ή ΟοS).

6.3 ΑΜΦΙΣΒΗΤΟΥΜΕΝΕΣ ΠΗΓΕΣ ΠΡΟΜΗΘΕΙΩΝ

Οι Πηγές Προμηθειών σε Αμφισβητούμενη περιοχή μπορούν να προμηθεύσουν μόνο Φιλικές δυνάμεις που βρίσκονται στην ίδια περιοχή.

6.4 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΜΕ ΠΡΟΜΗΘΕΙΕΣ

Οι Στρατοί και οι μονάδες Πεζικού με προμήθειες μπορούν να Οχυρωθούν. Περιοχές που δέχονται κανονικά προμήθειες μπορούν να δεχθούν νέες μονάδες κατά την Φάση Παραγωγής.

6.5 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΚΤΟΣ ΠΡΟΜΗΘΕΙΩΝ



Στη Φάση Παραγωγής, αν μια μονάδα είναι Εκτός Προμηθειών, τοποθετήστε έναν δείκτη ΟοS στη μονάδα, η οποία έχει πλέον τους εξής περιορισμούς:

- Τα Οχυρά μειώνονται κατά ένα (1) δύναμη. Τα Οχυρά εκτός Προμηθειών σε δύναμη 1 εξοντώνονται.
- Οι Στρατοί χάνουν μια (1) μονάδα της επιλογής του παίκτη στον οποίο ανήκουν. Ένας Στρατός που χάνει την τελευταία του μονάδα επειδή είναι Εκτός Προμηθειών εξοντώνεται. Οι κενοί Στρατοί, ομοίως εξοντώνονται.
- Οι ξεχωριστές μονάδες στον χάρτη εξοντώνονται.
- Δεν μπορούν να λάβουν ενισχύσεις ή νέες κατασκευασμένες μονάδες.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ωστόσο, μονάδες Εκτός Προμηθειών, μπορούν να οχυρωθούν.

7.0 ΠΑΡΑΓΩΓΗ

Οι παίκτες συμβουλευονται τον Πίνακα Πόντων Κατασκευής για να δουν πόσους ΠΚ μπορούν να ξοδέψουν κατά τη Φάση Παραγωγής. Οι ΠΚ μπορούν να ξοδευτούν σε οποιοδήποτε συνδυασμό νέων μονάδων, οχύρωσης, ή περισσότερες κάρτες. Οι δύο παίκτες ξοδεύουν ΠΚ ταυτόχρονα και οι ΠΚ πρέπει να χρησιμοποιηθούν στην τρέχουσα Φάση Παραγωγής, αλλιώς χάνονται.

7.1 ΑΓΟΡΑ ΚΑΡΤΩΝ

Η Φάση Παραγωγής είναι η μόνη σας ευκαιρία να προσθέσετε κάρτες στο χέρι σας. Οι παίκτες πρέπει να ανακοινώσουν πόσες κάρτες αγοράζουν πριν τις τραβήξουν κλειστές από τη στοίβα τραβήγματος. Μόνο ο αριθμός καρτών που δηλώσανε μπορεί να τραβηχτεί. Ο παίκτης δεν μπορεί να δει τις κάρτες μέχρι να έχει ξοδέψει όλους τους ΠΚ του (έτσι αποτρέπονται οι παίκτες από το να συνεχίσουν να τραβάνε κάρτες μέχρι να βρουν την κάρτα που θέλουν).

Οι παίκτες δεν μπορούν να έχουν περισσότερες κάρτες στο χέρι τους, από τον μέγιστο αριθμό που ορίζει ο Πίνακας Ορίου Καρτών. Αν ένας παίκτης έχει περισσότερες κάρτες από το όριο, πρέπει αμέσως να ξεσκαρτάρει τις επιπλέον κάρτες και να τις τοποθετήσει ανοιχτές στη στοίβα ξεσκαρταρίσματος.

Τυχόν ΠΚ που ξοδεύονται στις επιπλέον κάρτες χάνονται.

7.2 ΑΓΟΡΑ ΜΟΝΑΔΩΝ

Οι μονάδες που κατασκευάζονται κατά τη Φάση Παραγωγής μπορούν να τοποθετηθούν σε οποιοδήποτε Στρατό, ή μόνες τους σε Φιλικές ή Αμφισβητούμενες περιοχές (εντός προμηθειών). Οι εξοντωμένοι στρατοί μπορούν να ανακατασκευαστούν και έχουν άλλη αντιμετώπιση.

7.3 ΑΝΑΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΣΤΡΑΤΩΝ

Οι Στρατοί κανονικά μπαίνουν στο παιχνίδι σαν ενισχύσεις σύμφωνα με τον Μετρητή Καταγραφής Γύρων. Από την άλλη, οι εξοντωμένοι στρατοί μπορούν να ανακατασκευαστούν μόνο κατά τη Φάση Παραγωγής. Οι Ανακατασκευασμένοι Στρατοί πρέπει να τοποθετηθούν στον χάρτη σε Φιλική Περιοχή με Προμήθειες, μέσα στην δική τους χώρα.

ΕΞΑΙΡΕΣΗ: Οι Στρατοί των Η.Π., όπως και όλες οι μονάδες τους, είναι ειδική περίπτωση, και σαν χώρα τους θεωρείται η Γαλλία.

Παράδειγμα: Μιας και ο Βελγικός στρατός μπορεί να ανακατασκευάσει σε Φιλική Βέλγικη περιοχή με Προμήθειες, αν δεν υπάρχει καμία διαθέσιμη περιοχή στο Βέλγιο, τότε δεν μπορεί να ανακατασκευαστεί Βελγικός Στρατός.

7.4 ΟΧΥΡΩΣΗ



Ένας παίκτης μπορεί να οχυρώσει μέχρι τέσσερις (4) μονάδες στον χάρτη, ξοδεύοντας έναν (1) ΠΝ κατά την Παραγωγή. Γυρίστε τους δείκτες αυτούς στην οχυρωμένη πλευρά τους.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Κάθε παίκτης πρέπει να ξοδεύει μόνο 1 ΠΚ σε οχυρώσεις στους Εποχιακούς Γύρους 1 και 2 (ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ 1914 & ΦΘΙΝΟΠΩΡΟ 1914). Ο Εποχιακός Γύρος 3 (ΧΕΙΜΩΝΑΣ 1914-15) και όλοι οι επόμενοι γύροι δεν έχουν περιορισμούς στην οχύρωση.

7.5 ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΠΕΖΙΚΟΥ ΣΕ ΛΟΚΑΤΖΗ

Όταν αναβαθμίζετε μια μονάδα Πεζικού σε μονάδα Λοκατζή (Stormtrooper), πάρτε το κομμάτι πεζικού και αντικαταστήστε το με μια μονάδα Λοκατζή στην ίδια περιοχή ή Υπόδειγμα Στρατού από όπου προήλθε. Επιστρέψτε την μονάδα Πεζικού πίσω στο απόθεμα δυνάμεων των Γερμανών.

7.6 ΚΟΣΤΗ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ

Ένας Πόντος Κατασκευής (1 ΠΚ) σας δίνει:

- 1 Κάρτα ή
- 1 Στρατό (Κενό) ή
- 1 μονάδα Πεζικού ή
- 1 μονάδα Ιππικού ή
- 1 μονάδα Πυροβολικού ή
- 1 μονάδα Διπλάνου ή
- 1 Πυροβόλο Πολιορκίας (μόνο Γερμανοί) ή
- 1 μονάδα Πυροβόλου Παρισίου (μόνο Γερμανοί) ή
- Οχύρωση 4 μονάδων (ένας Στρατός είναι 1 μονάδα) ή
- Αναβάθμιση 1 Πεζικού Γερμανών σε Λοκατζή ή
- Τοποθέτηση Οχυρού σε έναν Οχυρωμένο Στρατό (προαιρετικά)

Δύο Πόντοι Κατασκευής (2 ΠΚ) σας δίνουν:

- 1 μονάδα Άρματος ή
- 1 μονάδα Λοκατζή (μόνο Γερμανοί) ή
- Ανακατασκευή 1 μονάδας Πεζικού Κοινοπολιτείας (μόνο Η.Β.).

8.0 ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΜΟΝΑΔΩΝ

Τα γράμματα ή σύμβολα στις παρενθέσεις παρακάτω, είναι οι συντομογραφίες που χρησιμοποιούνται για τα είδη των μονάδων στις καρτέλες σεναρίων.

8.1 ΜΟΝΑΔΕΣ ΣΤΡΑΤΟΥ (▲)

Οι Στρατοί λειτουργούν σαν δοχεία, που περιλαμβάνουν όλες τις μονάδες υπό τις διαταγές και τη δομή ελέγχου τους. Παρόλο που πολλές μονάδες μπορεί να περιλαμβάνονται σε έναν Στρατό, υπολογίζεται σαν μια μόνο μονάδα για τα Όρια Στοίβας. Μια μονάδα Στρατού στον χάρτη, αναπαριστάει όλες τις μονάδες που έχουν τοποθετηθεί στο Υπόδειγμα Στρατού, εκτός χάρτη. Ένας Στρατός μπορεί να περιλαμβάνει μόνο μονάδες του χρώματος ή της εθνικότητάς του (εκτός του Πεζικού Η.Π. που μπορεί να βρίσκεται σε οποιονδήποτε Στρατό των Συμμάχων).

Οι μονάδες Πεζικού και οι βοηθητικές μονάδες μπορούν ελεύθερα να μετακινούνται εντός κι εκτός Στρατών στη Φάση Μετακίνησης ή κατά την Υποχώρηση. Επιπλέον, τα περιεχόμενα ενός Στρατού μπορεί να αλλάξουν κατά τις Φάσεις Παραγωγής και Ενισχύσεων αλλά δεν επιτρέπεται τότε να γίνει μετακίνηση από περιοχή σε περιοχή.

Οι Στρατοί μετακινούνται κατά μια Περιοχή στη Φάση Μετακίνησης. Οι Στρατοί δεν έχουν έμφυτη Δύναμη Πυρός, πέρα από τα περιεχόμενά τους, και δεν ρίχνουν ζάρια στη μάχη. Η δύναμη ενός Στρατού είναι το άθροισμα όλων των μονάδων που περιλαμβάνει.

Παράδειγμα: Ένας Στρατός με 3 Πεζικό, 1 Ιππικό και 2 Πυροβολικό έχει δύναμη 6.

ΚΕΝΟΙ ΣΤΡΑΤΟΙ: Ένας Στρατός που δεν έχει μονάδες θεωρείται «Κενός». Ένας Κενός Στρατός έχει δύναμη μηδέν και καθόλου Δύναμη Πυρός. Οι Κενοί Στρατοί δεν υπολογίζονται στο Όριο Στοίβας.

Οι Κενοί Στρατοί, ακόμη κι αν συνοδεύονται από άλλες Φιλικές μονάδες, πάντοτε πρέπει να υποχωρούν από Αμφισβητούμενες Περιοχές μέχρι το τέλος της Μετακίνησης (ή μόλις είναι δυνατόν, όταν δεν βρίσκεται στη φάση Μετακίνησης).

Παράδειγμα: Κατά τη φάση Παραγωγής, ο παίκτης των Συμμάχων αναδιοργανώνει τους Στρατούς του στην περιοχή της Αρτουά, αφήνοντας τον 2ο Στρατό του Η.Β. Κενό και τον 1ο Βρετανικό Στρατό με τρεις μονάδες Πεζικού. Η Αρτουά καταλαμβάνεται επίσης από τον 4ο Γερμανικό Στρατό και ο Γερμανός παίκτης δηλώνει την Αρτουά σαν Περιοχή Μάχης στον γύρο του. Ο 2ος Στρατός του Η.Β. πρέπει να υποχωρήσει κατά τη Φάση Πυρών Αμυνομένου.

Αν ένας Κενός Στρατός βρεθεί ποτέ σε Αμφισβητούμενη Περιοχή χωρίς να υπάρχουν Φιλικές μονάδες Πεζικού, τότε αμέσως εξοντώνεται.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Ένας Στρατός που χάνει την τελευταία του μονάδα (δηλαδή γίνεται Κενός), είτε λόγω απωλειών Μάχης, είτε επειδή είναι Εκτός Αποθέματος, εξοντώνεται.

ΕΞΟΝΤΩΜΕΝΟΙ ΣΤΡΑΤΟΙ: Οι Εξοντωμένοι Στρατοί υπολογίζονται για τη Νίκη (δείτε Μεταβολές Πόντων Νίκης στην παράγραφο 3.1). Οι Εξοντωμένοι Στρατοί κοστίζουν έναν Πόντο Κατασκευής (1 ΠΚ) για να ανακατασκευαστούν. Αντίθετα με τις υπόλοιπες μονάδες, ένας εξοντωμένος Στρατός μπορεί να επιστρέψει μόνο σε Φιλικές Περιοχές μέσα στην ίδια του την χώρα (εκτός των Η.Π., που Φιλικές θεωρούνται οι περιοχές της Γαλλίας). Οι Ανακατασκευασμένοι Στρατοί είναι Κενοί.

ΟΧΥΡΩΣΗ: Στη Φάση Παραγωγής, οι Στρατοί μπορούν να Οχυρωθούν ξοδεύοντας ΠΚ. Όλα τα κομμάτια Πεζικού που περιλαμβάνονται σε έναν

Οχυρωμένο Στρατό θεωρούνται επίσης Οχυρωμένα, ακόμη κι αν έχουν μόλις ενσωματωθεί στον Στρατό. Οι Βοηθητικές μονάδες δεν έχουν κάποιο όφελος αν βρίσκονται σε Οχυρωμένο Στρατό.

Για να Οχυρώσετε έναν Στρατό, γυρίστε τον δείκτη του στην πλευρά Οχύρωσης. Αν ο Στρατός χάσει την Οχύρωσή του, γυρίστε τον δείκτη του πίσω στην άλλη πλευρά του.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στην ειδική περίπτωση που ένας κενός Στρατός μετακινηθεί σε μια Περιοχή με ανεξάρτητες Οχυρωμένες μονάδες Πεζικού, και πάρει τουλάχιστον μια από αυτές, ο Στρατός επίσης γίνεται Οχυρωμένος.

8.2 ΜΟΝΑΔΕΣ ΠΕΖΙΚΟΥ



Οι μονάδες πεζικού είναι το βασικό συστατικό όλων των Στρατών. Χωρίς το πεζικό για ραχοκοκαλιά, ο Στρατός θα είναι εύθραυστος και δεν θα είναι καθόλου λειτουργικός, στην πραγματικότητα.

8.2.1 ΠΕΖΙΚΟ (I)

ΙΣΤΟΡΙΑ: Ένας δείκτης Πεζικού αναπαριστάει από 1 μέχρι 3 Σώματα (2 με 6+ μεραρχίες), ανάλογα με την ποιότητα, το έθνος, καθώς και πόσο έχει προχωρήσει ο πόλεμος. Καθώς ο πόλεμος προχωράει όλες οι μονάδες έχουν φθαρεί και έχουν χθαθεί, καθώς συγκεκριμένα έθνη έχουν πολεμήσει καλύτερα από άλλα.

Οι μονάδες Πεζικού μπορούν να μετακινηθούν κατά μια Περιοχή κατά τη Φάση Μετακίνησης. Έχουν Δύναμη Πυρός **F1**, το οποίο σημαίνει ότι καταφέρνουν απώλειες στον Εχθρό σε αποτέλεσμα «1». Οι μονάδες Πεζικού κοστίζουν 1 Πόντο Κατασκευής ή κάθε μία (στη φάση Παραγωγής).

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Μόνο η αφαίρεση μονάδων Πεζικού ικανοποιεί την κάρτα ...Στρατιωτική Κρίση!, όταν παίζει. Η αδυναμία αφαίρεσης μονάδων Πεζικού από τον χάρτη ή οποιοδήποτε Υπόδειγμα Στρατού, σαν απάντηση στο παίξιμο μιας κάρτας ...Στρατιωτικής Κρίσης! από τον αντίπαλο, έχει ως αποτέλεσμα την προσρμογή ΠΝ (δείτε παράγραφο 3.1 Πόντοι Νίκης).

ΟΧΥΡΩΣΗ: Οι μονάδες Πεζικού έχουν την ικανότητα Οχύρωσης. Στη Φάση Παραγωγής, οι μονάδες Πεζικού μπορούν να Οχυρωθούν ξοδεύοντας Πόντους Κατασκευής (ΠΚ). Γυρίστε τον δείκτη μονάδας στην πλευρά οχυρωμένης μονάδας. Οι μονάδες Πεζικού σε έναν Οχυρωμένο Στρατό, είναι αυτομάτως Οχυρωμένες επίσης. Οι Οχυρωμένοι δείκτες που μετακινούνται, χάνουν την κατάσταση Οχύρωσής τους, και ο δείκτης γυρίζει στην πίσω πλευρά και πάλι.

Οι Οχυρωμένες μονάδες Πεζικού έχουν ενισχυμένη Αμυντική Δύναμη Πυρός (δηλαδή Δύναμη Πυρός όταν δεν είναι η σειρά του παίκτη). Τα Αμυντικά Πυρά Οχυρωμένου Πεζικού είναι στο **F2**, που σημαίνει ότι καταφέρνουν χτύπημα σε αποτέλεσμα «1» ή «2». Οι Επιτιθέμενες Οχυρωμένες Μονάδες Πεζικού εξακολουθούν να έχουν Δύναμη Πυρός **F1**

8.2.2 ΛΟΚΑΤΖΗΔΕΣ (S) (STORMTROOPERS)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι μονάδες Λοκατζήδων είναι διαθέσιμες μόνο για τους Γερμανούς.

ΙΣΤΟΡΙΑ: Οι Stormtroopers ήταν μονάδες ειδικά εκπαιδευμένες για να διεισδύουν στις τάφρους της πρώτης γραμμής. Η ιδιαίτερη εκπαίδευσή τους επικεντρώνονταν στην προσωπική πρωτοβουλία, ώστε να φτάσουν όσο πιο μακριά είναι δυνατό. Χρησιμοποιώντας στο μέγιστο τη μορφολογία του εδάφους και τον αιφνιδιασμό, μικρές ομάδες Stormtroopers μπορούσαν να αποφύγουν τα ισχυρά σημεία των εχθρών, χτυπώντας στις αδυναμίες τους, οδηγώντας τους σε αναστάτωση, πανικό, ακόμη και ρήγματα. Δημιουργημένοι από το έθνος που έχει ρίξει όλο το βάρος του στην μάχη, η έννοια των Γερμανών Stormtrooper αντανακλά μια δογματική προσέγγιση στην επίλυση των προβλημάτων, καταφέροντας να παραβιάσουν τα εχθρικά οχυρώματα. Οι Stormtroopers εισήγαγαν τις τακτικές του πεζικού που χρησιμοποιήθηκαν 20 χρόνια αργότερα, στον Β' ΠΠ. Κάθε δείκτης αναπαριστάει περίπου 2 Σώματα (4 μεραρχίες).

Οι μονάδες Stormtrooper είναι όπως και οι μονάδες Πεζικού για κάθε χαρακτηριστικό, εκτός της Δύναμης Πυρός, του κόστους ΠΚ και της ικανότητας να προκαλέσουν την υποχώρηση των αμυνόμενων.



Οι μονάδες Stormtrooper έχουν Δύναμη Πυρός **F2**, το οποίο σημαίνει ότι καταφέρνουν Χτύπημα σε αποτέλεσμα «1» ή «2». Οι μονάδες Stormtrooper μπορούν να μετακινηθούν κατά μια Περιοχή, στη Φάση Μετακίνησης.

Οι Stormtroopers δεν Οχυρώνονται και δεν έχουν κάποιο όφελος όταν είναι μέρος ενός Οχυρωμένου Στρατού (δεν χρειάζονται ούτως ή άλλως την οχύρωση). Επίσης, δεν λαμβάνουν κάποιο όφελος αν βρίσκονται σε Στρατό που είναι σε Οχυρό.

Ξεκινώντας με την Φάση Παραγωγής του ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ 1917 και έπειτα, οι μονάδες Stormtrooper μπορούν να κατασκευαστούν από τον παίκτη των Γερμανών με κόστος 2 ΠΚ η κάθε μία. Επιπλέον, σε κάθε φάση Παραγωγής οι Γερμανοί μπορούν να «αναβαθμίσουν» μια απλή μονάδα Πεζικού σε μονάδα Stormtrooper με κόστος 1 ΠΚ. Όταν αναβαθμίζεται, η μονάδα αφαιρείται και αντικαθίσταται από μια μονάδα Stormtrooper. Η μονάδα Πεζικού επιστρέφει στο απόθεμα δυνάμεων των Γερμανών.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Υπάρχουν 10 μονάδες Stormtroopers που μπαίνουν στο παιχνίδι σαν ενισχύσεις το 1918. Αν υπάρχουν λιγότερες από δέκα διαθέσιμες στο Απόθεμα Δυνάμεων των Γερμανών, τότε μονάδες Πεζικού μπορούν να μουν στη θέση των υπολοίπων Stormtroopers. Αν δεν υπάρχουν ούτε μονάδες Πεζικού, τότε το υπόλοιπο χάνεται.

ΥΠΟΧΡΩΤΙΚΗ ΥΠΟΧΩΡΗΣΗ: Για κάθε επιτιθέμενο Stormtrooper που καταφέρνει Χτύπημα στην Περιοχή Μάχης, ένας από τους Στρατούς του Αμυνόμενου πρέπει να Υποχωρήσει Μετά τη Μάχη (αν όχι πριν), ανεξαρτήτως του πως θα πληρωθούν οι απώλειες του Χτυπήματος.

8.2.3 ΠΕΖΙΚΟ ΚΟΙΝΟΠΟΛΙΤΕΙΑΣ (I)



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι μονάδες Πεζικού Κοινοπολιτείας, είναι διαθέσιμες μόνο στον παίκτη των Συμμάχων (H.B.)

ΙΣΤΟΡΙΑ: Οι δυνάμεις της Κοινοπολιτείας διακρίθηκαν ιδιαίτερα στον Α΄ Π.Π. Για να γίνει αυτό εμφανές, οι μονάδες πεζικού Κοινοπολιτείας, διαφέρουν από το υπόλοιπο πεζικό του H.B. Οι δύο αυτές μονάδες αναπαριστούν μονάδες Καναδών καθώς και δυνάμεις της ANZAC (Σώμα Στρατού Αυστραλίας και Νέας Ζηλανδίας).

Οι μονάδες Πεζικού Κοινοπολιτείας είναι όπως οι υπόλοιπες μονάδες Πεζικού του H.B. με εξαίρεση τη Δύναμη Πυρός και το κόστος ανακατασκευής τους. Οι μονάδες αυτές έχουν Δύναμη Πυρός **F2** (Επίθεση και Άμυνα) και κοστίζουν 2 ΠΚ για την ανακατασκευή τους αφού εξοντωθούν.

ΑΡΧΙΚΗ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ: Οι Καναδικές μονάδες Πεζικού και οι μονάδες Πεζικού ANZAC μπαίνουν στο παιχνίδι με διαφορετικό τρόπο. Αντί να εμφανιστούν σαν ενισχύσεις ή να κατασκευαστούν κατά την Παραγωγή, ανταλλάσσονται με μονάδες πεζικού H.B. που ήδη βρίσκονται στον χάρτη. Οι μονάδες Κοινοπολιτείας ανταλλάσσονται για οποιαδήποτε μονάδα πεζικού H.B. στον χάρτη, κατά τη Φάση Ενισχύσεων της Εποχικής Σειράς παρακάτω:

Καναδικές μονάδες	▶	ΦΘΙΝΟΠΩΡΟ 1915 (Γύρος 6)
Μονάδα ANZAC	▶	ΑΝΟΙΞΗ 1917 (Γύρος 12)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Όταν προετοιμάζετε σενάρια που ξεκινούν αργότερα στον πόλεμο, ο παίκτης των Συμμάχων μπορεί να χρησιμοποιήσει τις μονάδες Κοινοπολιτείας όπως οποιαδήποτε άλλη μονάδα του H.B.

8.3 ΒΟΗΘΗΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ

8.3.1 ΙΠΠΙΚΟ (C)

ΙΣΤΟΡΙΑ: Στον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, η χρησιμότητα του Ιππικού είχε ήδη ελαττωθεί λόγω της εξέλιξης των αυτόματων πυροβόλων, του συρματοπλέγματος και των τάφρων. Αντίστοιχα, οι μονάδες ιππικού στο παιχνίδι, συνήθως δεν έχουν Επιθετική Δύναμη Πυρός. Μια μονάδα Ιππικού αντιστοιχεί περίπου σε 1 Σώμα Ιππικού (3+ μεραρχίες).

Το Ιππικό δεν έχει Δύναμη Πυρός Επίθεσης, εκτός από ότι περιγράφεται παρακάτω. Ωστόσο, οι ιππείς μπορούν να ξεπεράσουν και να χρησιμοποιήσουν αποτελεσματικά τα όπλα τους σε Άμυνα. Το Ιππικό έχει Αμυντική Δύναμη Πυρός F1 και η κάθε μονάδα κόστος 1 ΠΚ για την παραγωγή της.

Οι μονάδες ιππικού μετακινούνται μέχρι και δύο Περιοχές κατά την Φάση Μετακίνησης. Όταν μετακινούνται από την πρώτη στη δεύτερη Περιοχή, δεν μπορούν να μετακινηθούν από Αμφισβητούμενη Περιοχή σε Εχθρική Περιοχή.

ΥΠΟΧΩΡΗΣΗ ΙΠΠΙΚΟΥ: Μόνο οι μονάδες Ιππικού μπορούν να υποχωρήσουν πριν τη μάχη. Το Ιππικό μπορεί να υποχωρήσει πριν ριχτούν τα ζάρια μάχης (ο Επιτιθέμενος υποχωρεί πρώτος). Δείτε την παράγραφο 5.4.3 Υποχώρηση Ιππικού.

ΠΥΡΑ ΕΠΙΔΡΟΜΗΣ: Οι μονάδες Ιππικού μπορούν να επιτεθούν με F1 όταν βρίσκονται σε Περιοχή Μάχης χωρίς εχθρικές μονάδες Πεζικού.

ΠΥΡΑ ΚΑΤΑΔΙΩΞΗΣ: Το Ιππικό μπορεί να ανοίξει πυρ με F1 κατά μονάδων που Υποχωρούν. Αυτά ονομάζονται Πυρά Καταδίωξης και εκτελούνται μόνο όταν εχθρικές μονάδες υποχωρούν αντί να ανοίξουν πυρ κατά τη Φάση Μάχης. Η ζαριά αυτή είναι επιπλέον τυχόν ζαριών Μάχης που ρίχνονται και εκτελείται άμεσα, ακολούθως από την δήλωση υποχώρησης του εχθρού, από τη Μάχη.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Αν εχθρικές μονάδες Πεζικού παραμένουν στην Περιοχή Μάχης ή αν υπάρχει Ιππικό στην δύναμη υποχώρησης, τα Πυρά Καταδίωξης δεν είναι δυνατά.

8.3.2 ΠΥΡΟΒΟΛΙΚΟ (A)

ΙΣΤΟΡΙΑ: Κηρύσσοντας την κάθε μάχη, τα μπαράζ πυρών του πυροβολικού έπαιξαν σημαντικό ρόλο στον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο. Με τα μικρότερα όπλα να ανήκουν στο Πεζικό, οι μονάδες Πυροβολικού χρησιμοποιούσαν όπλα ακόμη και μεγαλύτερα των 210mm. Μια μονάδα Πυροβολικού αναπαριστάει 2 ή περισσότερα συντάγματα Πυροβολικού.

Οι μονάδες Πυροβολικού έχουν κανονικά Δύναμη Πυρός **F1**, το οποίο σημαίνει ότι καταφέρνουν χτύπημα σε αποτέλεσμα «1». Κάποιες κάρτες μπορεί να αυξήσουν τη δύναμή τους. Οι μονάδες Πυροβολικού ρίχνουν δύο φορές σε Επίθεση, στην Φάση Πυρών Πυροβολικού Επιτιθέμενου Παίκτη και μια δεύτερη φορά στη Φάση Πυρών Επιτιθέμενου Παίκτη. Το παίξιμο μιας Αφηνδιαστικής Επίθεσης! μειώνει τον αριθμό σε μια μόνο επίθεση.

Οι μονάδες Πυροβολικού μπορούν να μετακινηθούν κατά μια Περιοχή στη Φάση Μετακίνησης. Οι μονάδες Πυροβολικού που μετακινούνται μόνες τους δεν αλλάζουν ιδιοκτησία στις περιοχές. Μια μονάδα Πυροβολικού δεν μπορεί να Κατακτήσει, ούτε να διατηρήσει μια Περιοχή μόνη της. Χρειάζονται 1 ΠΚ για την παραγωγή τους.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Οι μονάδες Πυροβολικού που συνοδεύονται από Φιλικές μονάδες Πεζικού, όταν βρεθούν σε Περιοχή με Εχθρικές μονάδες Πεζικού, εξοιώνονται στο τέλος της φάσης Μετακίνησης ή Μάχης.

ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ:

Για να αναπαρασταθεί καλύτερα η ιστορική θεωρία και χρήση του πυροβολικού, ο αριθμός μονάδων που μπορεί να έχει κάθε στρατός είναι περιορισμένος:

Μέγιστος # μονάδων Πυροβολικού ανά Στρατό, ανά έτος & έθνος				
Έτος	GE	UK	FR	US
1914	1	1	1	-
1915	2	1	1	-
1916	3	2	2	-
1917	3	2	2	-
1918	3	2	2	1
1919	3	2	2	2

1918: ΟΠΑΙΚΗ ΥΠΕΡΟΧΗ Η.Β.: (ιστορική επιλογή)

Μέχρι το 1918, ο Βρετανικός στρατός είχε το καλύτερα εξοπλισμένο πυροβολικό, μεταξύ όλων των εθνών. Για να γίνει εμφανής αυτή η υπεροχή, ξεκινώντας από την ΑΝΟΙΞΗ 1918, όλες οι μονάδες Πυροβολικού Η.Β. έχουν δύναμη πυρός F2 για τα Αμυντικά Πυρά. Οι κάρτες Δηλητηριώδους Αερίου! αυξάνουν την Αμυντική Δύναμη Πυρός του σε F3. Η Επιθετική Δύναμη Πυρός του Πυροβολικού Η.Β. παραμένει ανεπηρέαστη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Γυρίστε πλευρά στις μονάδες Πυροβολικού του Η.Β. την ΑΝΟΙΞΗ 1918.

8.3.3 ΠΥΡΟΒΟΛΑ ΠΟΛΙΟΡΚΙΑΣ (G)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Είναι διαθέσιμα μόνο στον παίκτη των Γερμανών

ΙΣΤΟΡΙΑ: Οι μονάδες Πυροβόλων Πολιορκίας αναπαριστούν βαριά ολμοβόλα, με σβίδες 305mm ή 420mm. Προϊόντα της δεξιοτεχνίας της Krupp, ακόμη και μικρός αριθμός των τεράστιων αυτών όπλων μπορούσε να κονιορτοποιήσει σταθερούς στόχους, όπως ακίνητα Οχυρά, για παράδειγμα.

Οι μονάδες αυτές ρίχνουν ζάρια μόνο στα Επιθετικά Πυρά μιας Περιοχής Μάχης με Εχθρικό Οχυρό, αλλιώς δεν έχουν Δύναμη Πυρός. Όταν επιτίθενται σε Εχθρικά Οχυρά, τα Πυροβόλα Πολιορκίας, έχουν Δύναμη Πυρός F3 το οποίο σημαίνει ότι καταφέρνουν χτύπημα σε αποτέλεσμα «1», «2» ή «3».

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Ποτέ δεν ανοίγουν πυρ Αμυνόμενα.

Όταν ένα Πυροβόλο Πολιορκίας καταφέρει Χτύπημα, ο παίκτης των Συμμάχων πρέπει να το αναθέσει σε Οχυρό. Ασφαλώς, οι κάρτες Υποκατάστατων μπορούν να απορροφήσουν τις απώλειες, όπως για οποιοδήποτε άλλο Χτύπημα. Ωστόσο, ο παίκτης των Συμμάχων αν δεν έχει κάρτες για να καλύψει το χτύπημα, τότε το Οχυρό μειώνεται κατά ένα βήμα (ακόμη κι αν κανονικά δεν θα ήταν η ισχυρότερη μονάδα Συμμάχων στην περιοχή).

Το Πυροβόλο Πολιορκίας ανοίγει πυρ δύο φορές Επιθετικά, μια κατά την Φάση Πυρών Πυροβολικού Επιτιθέμενου Παίκτη και μια κατά τη Φάση Πυρών Επιτιθέμενου Παίκτη, όταν ρίχνει το Πυροβολικό. Ωστόσο δεν θεωρείται μονάδα Πυροβολικού και δεν το επηρεάζει το Δηλητηριώδες Αέριο!

Οι μονάδες αυτές μετακινούνται κατά μια Περιοχή στη Φάση Μετακίνησης. Κοστίζουν 1 ΠΚ για την παραγωγή τους.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Τα Πυροβόλα Πολιορκίας δεν υποχωρούν και καταστρέφονται αν είναι μέρος ενός στρατού που δεν υποχωρεί.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Μετακινούμενα μόνα τους, δεν μπορούν να αλλάξουν ιδιοκτησία σε μια Περιοχή. Δηλαδή, ένα Πυροβόλο Πολιορκίας δεν μπορεί να κατακτήσει ή να κρατήσει μια Περιοχή μόνο του.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Το Πυροβόλο Πολιορκίας που δεν συνοδεύεται από Φιλικές μονάδες Πεζικού, όταν βρεθεί σε Περιοχή με Εχθρικές μονάδες (εκτός Φρουριών), εξοντώνεται στο τέλος της φάσης Μετακίνησης ή Μάχης.

8.3.1 ΙΠΠΙΚΟ (C)

ΙΣΤΟΡΙΑ: Χρησιμοποιούνταν αρχικά μόνο για παρατήρηση, αλλά σταδιακά (όπως και τα μονοπλάνα και τα τρι-πλάνα) συμμετείχαν σε όλες τις μεγάλες μάχες του δυτικού μετώπου. Μια μονάδα Διπλάνου αναπαριστάει 750 - 1000 Διπλάνα (ανάλογα με την εθνικότητα) τα οποία αναπτύσσονται σε υποστηρικτικό ρόλο.

Τα Διπλάνα έχουν Δύναμη Πυρός **F1**, το οποίο σημαίνει ότι καταφέρνουν απώλειες σε αποτέλεσμα «1». Τα Διπλάνα μπορούν να συμμετάσχουν στη μάχη με τρεις τρόπους, αλλά μόνο μία από τις μεθόδους μπορεί να χρησιμοποιηθεί ανά μάχη (δείτε παρακάτω).

Τα Διπλάνα μπορούν να μετακινηθούν κατά δύο περιοχές στη Φάση Μετακίνησης. Κατά την μετακίνηση από την πρώτη Περιοχή στη Δεύτερη, δεν μπορούν να μετακινηθούν από Αμφισβητούμενη Περιοχή σε Εχθρική Περιοχή.

Τα Διπλάνα κοστίζουν 1 ΠΚ για την παραγωγή τους. Μπορούν να κατασκευαστούν μόνο από το 1916 κι έπειτα. Οι διαφορετικοί δείκτες Διπλάνων αναγράφουν το έτος στο οποίο είναι διαθέσιμοι.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Τα Διπλάνα δεν συμμετέχουν στη φάση Μάχης αν παίζει μια κάρτα Κακοκαιρίας.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Τα Διπλάνα, μόνα τους, δεν μπορούν να αλλάξουν ιδιοκτησία σε μια Περιοχή. Δηλαδή, ένα Διπλάνο δεν μπορεί να κατακτήσει ή να διατηρήσει μια Περιοχή μόνο του.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Οι μονάδες Διπλάνων που δεν συνοδεύονται από Φιλικές μονάδες Πεζικού, όταν βρεθεί σε Περιοχή με Εχθρικές μονάδες (εκτός Φρουριών), εξοντώνονται στο τέλος της φάσης Μετακίνησης ή Μάχης.

ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ: Κάθε Στρατός μπορεί να έχει το πολύ μια (1) μονάδα Διπλάνου.

ΜΕΘΟΔΟΙ ΜΑΧΗΣ ΔΙΠΛΑΝΩΝ

- ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ:** Όταν Φιλικά Διπλάνα βρίσκονται σε Περιοχή Μάχης με Εχθρικά Διπλάνα, πρέπει να γίνει μια «Αερομαχία». Όταν αυτό συμβεί, όλα τα Διπλάνα ανοίγουν πυρ το ένα κατά του άλλου, κατά τη φάση Αερομαχίας. Όλα τα Διπλάνα στην περιοχή πρέπει να συμμετέχουν στην Αερομαχία ακόμη κι αν οι παίκτες δεν έχουν ίσο αριθμό διπλάνων. Οι δύο παίκτες ρίχνουν ζάρια επίθεσης και επιλύουν άμεσα τις απώλειες της Φάσης Αερομαχίας. Όλα τα Χτυπήματα που ρίχτηκαν εφαρμόζονται μόνο σε μονάδες Διπλάνων, και οι υπόλοιπες μονάδες δεν επηρεάζονται από την Αερομαχία. Τυχόν Διπλάνα που επιβιώνουν της Αερομαχίας, δεν μπορούν να ανοίξουν πυρ ξανά αργότερα στη φάση Πυρών Παίκτη.
- ΕΠΙΘΕΣΗ ΕΔΑΦΟΥΣ:** Όταν Φιλικά Διπλάνα βρίσκονται σε Περιοχή Μάχης, χωρίς Εχθρικά Διπλάνα, μπορούν να ανοίξουν πυρ με **F1** κανονικά στην αντίστοιχη Φάση Πυρών.
- ΑΜΥΝΤΙΚΗ ΑΝΤΙΔΡΑΣΗ:** Όταν Διπλάνα αμύνονται σε μια περιοχή χωρίς Εχθρικά Διπλάνα (δηλαδή δεν έχει γίνει Αερομαχία), μπορούν να αντιδράσουν σε μια επίθεση. Κάθε Διπλάνο που αντιδρά, υποχρεώνει τον επιτιθέμενο να ρίξει ξανά μια επιτυχημένη ζαριά, από μια μονάδα Πεζικού. Τα Διπλάνα που Αντιδρούν δεν μπορούν να συμμετάσχουν και σε Επίθεση Εδάφους.

ΑΜΥΝΤΙΚΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ: (Προχωρημένος κανόνας 13.7)

Οι μονάδες διπλάνων του Αυνόμενου σε γειτονική με την Περιοχή Μάχης, περιοχή (και που δεν έχουν ήδη εμπλακεί σε μάχη), μπορούν να μεταφερθούν σε αυτή την

Περιοχή Μάχης για υποστήριξη (αν επιτρέπουν τα Όρια Στοιβάς). Αυτό συμβαίνει αμέσως πριν επιλυθεί η μάχη και μπορεί να αποδειχθεί σαν πολύ σημαντική και απάντητη βοήθεια.

- Αν Εχθρικά Διπλάνα είναι παρόντα, γίνεται Αερομαχία.
- Αλλιώς, όλα τα Διπλάνα που εμφανίστηκαν στη μάχη πρέπει να χρησιμοποιήσουν Αμυντική Αντίδραση. Η Επίθεση Εδάφους δεν επιτρέπεται.

8.3.5 ΑΡΜΑΤΑ (Τ)

ΙΣΤΟΡΙΑ: Τα Αρματα παράχθηκαν λόγω απόγνωσης, προς το τέλος του πολέμου, για να διεισδύσουν στις εχθρικές γραμμές με κάθε δυνατό τρόπο. Δημιουργημένα από τα έθνη που είχαν και την μεγαλύτερη πρόσβαση σε φυσικούς πόρους, δίνουν μια βιομηχανική προσέγγιση στην επίλυση του προβλήματος της διάσπασης των οχυρώσεων των εχθρών. Μία μονάδα Αρματος αναπαριστάει 350-500 άρματα (ανάλογα με το έθνος) τα οποία αναπτύσσονται σε υποστηρικτικό ρόλο.

Τα Αρματα επιτίθενται με Δύναμη Πυρός **F2**, το οποίο σημαίνει ότι καταφέρνουν χτύπημα σε αποτέλεσμα «1» ή «2» όταν ρίχνουν στη Φάση Πυρών Επιτιθέμενου Παίκτη. Τα Αρματα που αμύνονται έχουν Δύναμη Πυρός **F1**, το οποίο δείχνει και τις περιορισμένες αμυντικές τους ικανότητες.

Οι μονάδες Αρμάτων μπορούν να μετακινηθούν κατά μια Περιοχή, στη Φάση Μετακίνησης. Κοστίζουν 2 ΠΚ για την παραγωγή τους.

Τα Αρματα μπορούν να κατασκευαστούν από Η.Β. και Γαλλία, ξεκινώντας από τη Φάση Παραγωγής του ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ 1917. Τα Γερμανικά Αρματα μπορούν να κατασκευαστούν στην Παραγωγή της ΑΝΟΙΞΗΣ 1918 κι έπειτα. Τέλος, τα Αρματα Η.Π. είναι διαθέσιμα το ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ 1918.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι μονάδες Αρμάτων δεν ανοίγουν πυρ όταν είναι σε περιοχή με Ανόμοιο έδαφος, παρόλο που μπορεί να αφαιρεθούν σαν απώλειες.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Οι μονάδες Αρμάτων που δεν συνοδεύονται από Φιλικές μονάδες Πεζικού, όταν βρεθεί σε Περιοχή με Εχθρικές μονάδες (εκτός Φρουριών), εξοντώνονται στο τέλος της φάσης Μετακίνησης ή Μάχης.

ΕΞΑΝΑΓΚΑΣΜΕΝΗ ΥΠΟΧΩΡΗΣΗ: Για κάθε επιτιθέμενη μονάδα Αρματος που καταφέρνει Χτύπημα σε μια Περιοχή Μάχης, ένας από τους Στρατούς του Αμυνόμενου πρέπει να Υποχωρήσει Μετά τη Μάχη (αν όχι πριν από αυτή), ανεξαρτήτως του πως πληρώνονται οι απώλειες για αυτό.

8.3.6 ΤΟ «ΟΠΛΟ ΤΟΥ ΠΑΡΙΣΙΟΥ»

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το Όπλο του Παρισιού είναι διαθέσιμο μόνο για τους Γερμανούς.

ΙΣΤΟΡΙΑ: Το Όπλο του Παρισιού αναπαριστάει ένα τεράστιο ολμοβόλο, το μεγαλύτερο όπλο που έχει ποτέ ενεργοποιηθεί. Με ικανότητα βολής όλμων μέχρι και 75 μίλια μακριά, το Όπλο του Παρισιού ήταν ένας από τα πρώτα μοντέρνα όπλα τρομοκρατίας, όταν είχε βάλει ως στόχο την Γαλλική πρωτεύουσα.

Το Όπλο του Παρισιού δεν έχει Δύναμη Πυρός, μιας και είναι απλά ένα όπλο. Έχει ως ύπουλο αποτέλεσμα την πτώση του ηθικού των πολιτών. Δεν θεωρείται Πυροβολικό και οι κάρτες ενίσχυσης μάχης δεν το επηρεάζουν. Η μονάδα Όπλου του Παρισιού μετακινείται κατά μια θέση κατά τη Φάση Μετακίνησης. Κοστίζει 1 ΠΚ για την παραγωγή του. Είναι διαθέσιμο από την ΑΝΟΙΞΗ 1918 κι έπειτα.

ΟΠΛΟ ΤΡΟΜΟΚΡΑΤΙΑΣ: Όσο το Όπλο του Παρισιού βρίσκεται γειτονικά στην Περιοχή του Παρισιού, προσθέστε +1 ΠΝ στο σύνολο ΠΝ των Γερμανών. Αυτό δεν είναι αθροιστικό, και παρέχει +1 ΠΝ συνολικό πλεονέκτημα, μόνο όσο ισχύουν οι παραπάνω συνθήκες.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το Όπλο του Παρισιού δεν μπορεί να αφαιρεθεί ως απώλεια μονάδων.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Το Όπλο του Παρισιού ποτέ δεν μπορεί να υποχωρήσει και εξοντώνεται αν είναι μέρος ενός στρατού που δεν υποχωρεί.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Το Όπλο του Παρισιού μόνο τους, δεν μπορεί να αλλάξει ιδιοκτησία σε μια Περιοχή. Δηλαδή, δεν μπορεί να κατακτήσει ή να διατηρήσει μια Περιοχή μόνο του.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Το Όπλο του Παρισιού που δεν συνοδεύεται από Φιλικές μονάδες Πεζικού, όταν βρεθεί σε Περιοχή με Εχθρικές μονάδες (εκτός Φρουριών), εξοντώνεται στο τέλος της φάσης Μετακίνησης ή Μάχης.

8.4 ΟΧΥΡΑ (F)

ΙΣΤΟΡΙΑ: Οι δείκτες Οχυρών αναπαριστούν εκτεταμένες πολεμικές οχυρώσεις και άλλες εγκαταστάσεις. Τα Οχυρά είναι ειδικές μονάδες, διαφορετικές από οποιαδήποτε άλλη μονάδα του παιχνιδιού.

- Τα Οχυρά ποτέ δεν μετακινούνται, ούτε μπαίνουν σε Στρατούς.
- Τα Οχυρά δεν υπολογίζονται για τα Όρια Στοιβάς Περιοχών.
- Τα Οχυρά ποτέ δεν υποχρεώνονται σε υποχώρηση.
- Τα Οχυρά δεν μπορούν να διορθωθούν όταν πάθουν ζημιές, ούτε να ανακατασκευαστούν αν καταστραφούν. Τα εξοντωμένα Οχυρά αφαιρούνται από το παιχνίδι, και επιστρέφουν στο κουτί.
- Τα Οχυρά ποτέ δεν επιτίθενται, αλλά ρίχνουν μόνο αμυντικά πυρά.

Στη Μάχη, τα Οχυρά ρίχνουν τόσα ζάρια ίσα με τον αριθμό του δείκτη Οχυρού. Τα Οχυρά έχουν Αμυντική Δύναμη Πυρός **F2**, που σημαίνει ότι καταφέρνουν χτύπημα για κάθε αποτέλεσμα «1» ή «2» στη Φάση Πυρών Αμυνόμενου Παίκτη.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η δύναμη ενός Οχυρού ισούται με τον τρέχοντα αριθμό του. Για παράδειγμα, ο δείκτης Οχυρού 5 της Ναβσί, είναι μια μονάδα δύναμης 5.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι δείκτες Οχυρών Παρισιού και Ναβσί είναι διπλής όψεως, μιας και έχουν δύναμη μεγαλύτερη από 4.

Τα Οχυρά χάνουν δύναμη περιστρέφοντας τον δείκτη Οχυρού στην επόμενη μικρότερη τιμή Οχυρού. Για παράδειγμα, όταν το Οχυρό **Ναβσί 5** δεχθεί 1 χτύπημα, περιστρέφεται έτσι ώστε να βλέπει προς τον παίκτη η πλευρά **Ναβσί 4**. Αν έπρεπε να δεχθεί άλλα 3 χτυπήματα θα γυρνούσε στην πλευρά **Ναβσί 1**. Ασφαλώς μπορείτε να ικανοποιήσετε τις απώλειες με κάρτες *Υποκατάστατων*.

ΟΧΥΡΑ ΑΠΛΗΣ ΔΥΝΑΜΗΣ: Οι δείκτες Οχυρών που βρίσκονται σε τιμή δύναμης ένα (1), δεν μπορούν μόνο τους να ελέγχουν μια Περιοχή. Με άλλα λόγια, όταν ένα οχυρό απλής δύναμης είναι η μοναδική Εχθρική μονάδα σε μια Περιοχή με Φιλικές μονάδες, η Περιοχή αυτή δεν θεωρείται Αμφισβητούμενη, αλλά Φιλική. Μια μονάδα Ιππικού μπορεί να προσπεράσει μια τέτοια Περιοχή προς μια Φιλική Περιοχή, μιας και δεν θεωρείται κίνηση μέσα από Αμφισβητούμενη ή Εχθρική Περιοχή (το οποίο απαγορεύεται), αλλά από Φιλική σε Εχθρική Περιοχή.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Δεν μπορούν να περάσουν Προμήθειες μέσα από Φιλική Περιοχή που έχει Εχθρικό Οχυρό δύναμης 1. Δηλαδή, οι Προμήθειες δεν μπορούν με κανέναν τρόπο να περάσουν από μια Περιοχή με εχθρική Μονάδα.

ΤΟ ΟΧΥΡΟ ΜΗΔΕΝΙΚΗΣ ΔΥΝΑΜΗΣ «ΣΕΝΤΑΝ 0»:

Η μονάδα αυτή αναπαριστάει ένα σύνολο οχυρών που λειτουργήσαν σαν παρεμπόδιση για τις προμήθειες των Γερμανικών δυνάμεων το ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ 1914. Χειριστείτε τον δείκτη Οχυρού **Σεντάν 0** σαν Οχυρό Απλής Δύναμης (δείτε παραπάνω), με τη διαφορά ότι δεν έχει Δύναμη Πυρός και δεν ρίχνει ζάρια. Εξακολουθεί να θεωρείται μονάδα, αλλά είναι η τελευταία που φεύγει σαν απώλεια, μιας και έχει δύναμη μηδέν (0).

9.0 ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΚΑΡΤΩΝ (55)

Οι αριθμοί στις παρενθέσεις δείχνουν πόσες φορές υπάρχει κάθε κάρτα στην τράπουλα. Υπάρχουν συνολικά 55 κάρτες στην τράπουλα του THE LAST MAN!

9.1 ΕΠΙΘΕΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

Είναι το πιο συνηθισμένο είδος καρτών της τράπουλας (26 κάρτες). Υπάρχουν διάφορα είδη, με το κάθε ένα να περιγράφεται παρακάτω.

9.1.1 ΕΠΙΘΕΣΗ (x16)



Οι επιθετικές κάρτες αναπαριστούν την ικανότητά σας για ελιγμούς και επίθεση. Το παίξιμο μιας Επιθετικής κάρτας επιτρέπει στον παίκτη να μετακινήσει όσες μονάδες του επιθυμεί και να εκτελέσει επιθετικές επιχειρήσεις. Μιας και Μάχης γίνονται μόνο αν παίζει μια Επιθετική κάρτα, αυτός είναι ο μόνος τρόπος που οι μονάδες μπαίνουν σε Εχθρικές Περιοχές, οι οποίες άμεσα γίνονται Αμφισβητούμενες.

Οι Επιθέσεις επιτρέπουν στον παίκτη να κάνει μάχες. Χωρίς το παίξιμο μιας κάρτας Επίθεσης, ο παίκτης δεν μπορεί να ξεκινήσει μάχες.

Όταν δεν παίζει μια κάρτα Επίθεσης στον Γύρο σας, θεωρείται ότι παίζετε «Πάσο».

Μόνο ο Επιτιθέμενος μπορεί να παίζει μια κάρτα Επίθεσης. Αλλιώς, η κάρτα αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν Υποκατάστατο 1 από οποιοδήποτε παίκτη, οποιαδήποτε στιγμή.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η Κακοκαρία την υποβαθμίζει σε Περιορισμένη Επίθεση.

9.1.2 ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΗ ΕΠΙΘΕΣΗ (x16)



Το παίξιμο μιας Περιορισμένης Επίθεσης έχει το ίδιο αποτέλεσμα με μια κάρτα Επίθεσης, με τη σημαντική διαφορά ότι μόνο μια Περιοχή Μάχης μπορεί να δηλωθεί στη σειρά του παίκτη. Δηλαδή, μάχη μπορεί να γίνει σε μια μόνο περιοχή.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Μιας και οι μόλις δημιουργημένες Αμφισβητούμενες Περιοχές πρέπει να οριστούν σαν Περιοχές Μάχης, το παίξιμο μιας κάρτας Περιορισμένης Επίθεσης επιτρέπει στις μονάδες να μπου

μόνο σε μια περιοχή με Εχθρούς (μετατρέποντάς τη σε Αμφισβητούμενη). Αν έμπαιναν σε περισσότερες της μίας περιοχές με Εχθρικές μονάδες, θα έπρεπε να ξεκινήσουν περισσότερες μάχες, το οποίο δεν επιτρέπεται να γίνει με τη συγκεκριμένη κάρτα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η Κακοκαρία την υποβαθμίζει σε Πάσο, συν μετακίνηση.

9.1.3 «Η ΜΕΓΑΛΗ ΑΠΩΘΗΣΗ» (x1)



Μόνο ο παίκτης των Συμμάχων (H.B.) μπορεί να παίζει την «Μεγάλη Απόθηση». Για τον Γερμανό είναι σαν μια κανονική κάρτα Επίθεσης.

ΙΣΤΟΡΙΑ: Η πρώτη μεγάλη επίθεση των Βρετανών στον πόλεμο, η μάχη του Σομέ το καλοκαίρι του 1916 έφερε την μεγαλύτερη συγκέντρωση πυροβολικού σε εκείνο το σημείο του πολέμου. Οι Βρετανοί στρατηγοί το αποκαλούσαν «Η Μεγάλη Απόθηση».

βολικού με F2 στις ζαριές μάχης τόσο για τη Φάση Πυρών Πυροβολικού Επιτιθέμενου Παίκτη και τη Φάση Πυρών Επιτιθέμενου Παίκτη σε μια Περιοχή Μάχης με παρουσία Στρατού του H.B.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Η κάρτα «Μεγάλης Απόθησης» μπορεί να παίζεται μόνο με το σενάριο 1916 (ΑΝΟΙΞΗ 1916) και έπειτα. Πριν το 1916 λειτουργεί σαν απλή Επίθεση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα επιπλέον ζάρια προστίθενται στη μάχη σαν σύνολο και όχι σε κάθε ξεχωριστό στρατό της μάχης.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η Κακοκαρία την υποβαθμίζει σε απλή κάρτα Επίθεσης.

9.1.4 ΓΚΕΡΙΤ (x1)



Μόνο οι Γερμανοί μπορούν να παίξουν την κάρτα «Γκέριτ». Ο παίκτης των Συμμάχων την παίζει σαν μια κανονική κάρτα Επίθεσης.

ΙΣΤΟΡΙΑ: «Γκέριτ» στην περίπτωση αυτή σημαίνει «σημείο εκτέλεσης» καθώς και «δικαστήριο». Επισημασμένο από τον von Falkenhayn σαν τρόπος αφαίμαξης του Γαλλικού στρατού καθώς αμυνόταν στη Βερντέν. Το σχέδιο ήταν να ανοίξει πυρ το πυροβολικό κατά των οχυρών, με σκοπό όχι να καταστρέψουν τις Γαλλικές δυνάμεις, αλλά να τις απωθήσουν προς την «Fleischhackmaschine» (μηχανή κρέατος)!

Ο παίκτης των Γερμανών προσθέτει ένα (1) επιπλέον ζάρι Δύναμης Πυρός Πυροβολικού σε F2 στις ζαριές της Φάσης Πυρών Πυροβολικού Επιτιθέμενου και Φάση Πυρών Επιτιθέμενου για μια Περιοχή Μάχης με παρουσία μονάδας Γερμανικού Στρατού.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Η κάρτα «Γκέριτ» μπορεί να παίζεται μόνο με το σενάριο 1916 (ΑΝΟΙΞΗ 1916) και έπειτα. Πριν το 1916 λειτουργεί σαν απλή Επίθεση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα επιπλέον ζάρια προστίθενται στη μάχη σαν σύνολο και όχι σε κάθε ξεχωριστό στρατό της μάχης.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η Κακοκαρία την υποβαθμίζει σε απλή κάρτα Επίθεσης.

9.1.5 «ΟΛΟΙ ΣΤΗ ΜΑΧΗ!» (x1)



Μόνο ο παίκτης των Συμμάχων (Γαλλία) μπορεί να παίζει την κάρτα «Όλοι στη Μάχη!». Αλλιώς είναι μια απλή κάρτα Επίθεσης.

ΙΣΤΟΡΙΑ: «Όλοι στη μάχη!». Αυτή ήταν η κραυγή συσπειρωσης του Φερντινάντ Φος. Την εμπνεύστηκε μετά από μήνες επιθέσεων, οπότε και ο Γερμανικός στρατός είχε φθαρεί αρκετά. Ήθελε να ξεκινήσει μια μεγάλη επίθεση για να σπρώξει τις Γερμανικές γραμμές πίσω, σε μια ιδιαίτερη επανάληψη των γεγονότων τεσσάρων καλοκαιριών πριν...

Το παίξιμο της κάρτας «Όλοι στη Μάχη!» είναι ίδιο με το παίξιμο μιας κάρτας Επίθεσης, με επιπλέον πλεονέκτημα για τον επιτιθέμενο παίκτη των Συμμάχων. Ο παίκτης των Συμμάχων προσθέτει δύο (2) επιπλέον ζάρια Δύναμης Πυρός Αρμάτων σε F2 στις ζαριές του στη

στη Φάση Πυρών Επιτιθέμενου Παίκτη σε μια ή δύο Περιοχές Μάχης όπου υπάρχει μονάδα Γαλλικού Στρατού. Μιας και είναι πυρά Αρμάτων, κάθε Χτύπημα προκαλεί την υποχώρηση ενός Γερμανικού Στρατού με το τέλος της Μάχης.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Η κάρτα «Όλοι στη Μάχη!» μπορεί να παίζεται μόνο με το σενάριο 1916 (ΑΝΟΙΞΗ 1916) και έπειτα. Πριν το 1916 λειτουργεί σαν απλή Επίθεση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα επιπλέον ζάρια προστίθενται σε κάθε μάχη σαν σύνολο και όχι σε κάθε ξεχωριστό στρατό της μάχης.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η Κακοκαρία την υποβαθμίζει σε απλή κάρτα Επίθεσης.



9.1.6 «FRIEDENSTURM» (x1)

Μόνο ο Γερμανός παίκτης μπορεί να παίξει την κάρτα «Friedensturm». Για τον παίκτη των Συμμάχων είναι μια απλή Επίθεση.

ΙΣΤΟΡΙΑ: Η «Friedensturm» ή αλλιώς γνωστή σαν το οξύμωρο «Ειρηνική Επίθεση», ήταν μια αιφνιδιαστική επίθεση που ξεκίνησε στα μέσα του Ιουλίου 1918, υπό τις διαταγές των Hindenburg-Ludendorff. Η κάρτα αυτή αναπαριστάει τους τελευταίους εφεδρικούς που ρίχτηκαν στις τελευταίες μάχες της Kaiserschlacht.

Το παίξιμο της κάρτας «Friedensturm» είναι ίδιο με μια απλή Επίθεση, με πλεονέκτημα για τον επιτιθέμενο Γερμανό παίκτη. Ο Γερμανός παίκτης προσθέτει δύο (2) επιπλέον ζάρια Δύναμης Πυρός Stormtroopers σε F2 ζαριές στη Φάση Πυρών Επιτιθέμενου Παίκτη

σε μια ή δύο Περιοχές Μάχης, όπου υπάρχει μονάδα Γερμανικού Στρατού. Λόγω Δύναμης Πυρός Stormtroopers, κάθε Χτύπημα που καταφέρνεται προκαλεί Υποχώρηση Στρατού Συμμάχων μετά τη Μάχη.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Η κάρτα «Friedensturm» μπορεί να παιχτεί μόνο με το σενάριο 1918 (ΑΝΟΙΞΗ 1918) και έπειτα. Πριν το 1916 λειτουργεί σαν απλή Επίθεση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα επιπλέον ζάρια προστίθενται σε κάθε μάχη σαν σύνολο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η Κακοκαιρία την υποβαθμίζει σε απλή κάρτα Επίθεσης



9.2 ΚΑΡΤΕΣ ΥΠΟΚΑΤΑΣΤΑΤΩΝ

ΙΣΤΟΡΙΑ: «Ersatz» είναι η Γερμανική λέξη για το «υποκατάστατο» ή «αντικατάσταση». Οι κάρτες αυτές αναπαριστούν εφεδρείες πίσω από την πρώτη γραμμή που συμπληρώνουν τα κενά. Οι κάρτες αυτές επιτρέπουν στον παίκτη να αφαιρέσει απώλειες στη μορφή καρτών, αντί να χάσει μονάδες από τον χάρτη.

9.2.1 ΚΑΘΕ ΚΑΡΤΑ ΕΙΝΑΙ ΥΠΟΚΑΤΑΣΤΑΤΟ 1

Αν και δεν υπάρχουν κάρτες με την ονομασία «Υποκατάστατο 1», οποιαδήποτε κάρτα χρησιμοποιείται σαν «Υποκατάστατο 1», δεχόμενη ένα Χτύπημα για κάλυψη Απωλειών. Οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να καλύψει απώλειες με τον τρόπο αυτό.

9.2.2 ΥΠΟΚΑΤΑΣΤΑΤΟ 2 (x10)

Το παίξιμο μιας κάρτας Υποκατάστατου 2 υπολογίζεται για την κάλυψη απωλειών δύο (2) Χτυπημάτων.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι αχρησιμοποίητοι πόντοι Υποκατάστατου χάνονται. Για παράδειγμα, αν μια κάρτα Υποκατάστατου 2 χρησιμοποιείται για την κάλυψη 1 απώλειας, ο δεύτερος πόντος Υποκατάστατου δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί αργότερα.

9.2.3 ΥΠΟΚΑΤΑΣΤΑΤΟ 3 (x2)

Όπως και το Υποκατάστατο 2, με τη διαφορά ότι η κάρτα αυτή καλύπτει απώλειες για 3 Χτυπήματα.



9.3 ΔΗΛΗΤΗΡΙΩΔΕΣ ΑΕΡΙΟ! (x6)

ΙΣΤΟΡΙΑ: Οποιο κι αν ήταν το μέσο, χλώριο, φωσγένιο ή θείο, η ιδέα ήταν η ίδια, η εξόντωση των αντίπαλων στρατιωτών σαν να ήταν παρσίαιτα.

Στο κομμάτι Δήλωσης Μαχών κάθε φάσης Μάχης, οι δύο παίκτες μπορούν να παίξουν από μια (1) κάρτα Δηλητηριώδους Αερίου! ανά Περιοχή Μάχης. Η κάρτα αυτή επιτρέπει στον παίκτη να τοποθετήσει σε μια Περιοχή Μάχης αμυδρές αερίου. Η Δύναμη Πυρός του παίκτη στην Περιοχή Μάχης γίνεται F2 για όλο τον γύρο Μάχης.

Αλλιώς, η κάρτα αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν Υποκατάστατο 1 από οποιονδήποτε παίκτη.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Η κάρτα Δηλητηριώδους Αερίου! είναι διαθέσιμη από την ΑΝΟΙΞΗ 1915 και έπειτα. Δεν μπορεί να συνδυαστεί με κάρτα Εξελεγκμένων Πυρών Πυροβολικού!

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Αν παιχτεί μια κάρτα Κακοκαιρίας, όλες οι κάρτες Δηλητηριώδους Αερίου που παίχτηκαν στον γύρο, ακυρώνονται.



9.4 ΕΞΕΛΙΓΜΕΝΑ ΠΥΡΑ ΠΥΡΟΒΟΛΙΚΟΥ! (x2)

ΙΣΤΟΡΙΑ: Στα πρώτα στάδια του πολέμου, τα πυρά του πυροβολικού ακολουθούσαν συγκεκριμένα σχέδια, και άγνωστες θέσεις του εχθρού. Έπειτα, όταν είχαν γίνει οι πρώτες επιθέσεις, η πρώτη γραμμή χαλάρινε για μέρες ή και για εβδομάδες. Αναπόφευκτα, όχι μόνο ο στρατηγικός, αλλά ακόμη και η επιχειρησιακός αιφνιδιασμός εγκαταλείπονταν κάτω από το συνεχές αυτό μπαράζ πυρών. Οι τακτικές πυροβολικού του Bruchmuller πρωτοπόρησαν στο ανατολικό μέτωπο, δίνοντας έμφαση στις σύντομες και καιρίες επιθέσεις σε στόχους που ήταν γνωστοί. Έτσι, μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στο μέγιστο ο τακτικός αιφνιδιασμός.

Στο κομμάτι Δήλωσης Μαχών κάθε φάσης Μάχης, κάθε παίκτης μπορεί να παίξει από μια (1) κάρτα Εξελεγκμένων Πυρών Πυροβολικού! ανά Περιοχή Μάχης. Το παίξιμο της κάρτας επιτρέπει στον παίκτη να δηλώσει μια Περιοχή Μάχης, στην οποία η Δύναμη Πυρός του Πυροβολικού του αυξάνεται σε F3 για όλο τον Γύρο Μάχης. Αλλιώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν Υποκατάστατο 1.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Η κάρτα Δηλητηριώδους Αερίου! είναι διαθέσιμη από την ΑΝΟΙΞΗ 1917 και έπειτα. Δεν μπορεί να συνδυαστεί με κάρτα Δηλητηριώδους Αερίου!



9.8 ΚΑΡΤΕΣ ΚΑΚΟΚΑΙΡΙΑΣ (x3)

Παίζεται από τον Αμυνόμενο στη φάση Δήλωσης Μαχών και επηρεάζει τα Διπλάνα, τις Επιθέσεις και το Δηλητηριώδες Αέριο!. Οι κάρτες Ειδικής Επίθεσης (π.χ. Γκέριτ), μετατρέποντάς τις σε απλές κάρτες Επίθεσης. Μια απλή κάρτα Επίθεσης γίνεται Περιορισμένη Επίθεση. Μια κάρτα Περιορισμένης Επίθεσης γίνεται «Πάσο» με δύο σημαντικές διαφορές: 1 - επιτρέπεται σε απεριόριστο αριθμό μονάδων να μετακινηθούν από τον Επιτιθέμενο, αντί για μια, και 2 - δεν συνεισφέρει στο τέλος του γύρου.

Η Κακοκαιρία ακυρώνει επίσης όλες τις κάρτες Δηλητηριώδους Αερίου! που έχει παίξει ο Επιτιθέμενος. Τέλος τα Διπλάνα δεν μπορούν να συμμετάσχουν στη μάχη, όταν ισχύει μια κάρτα Κακοκαιρίας. Αλλιώς, η κάρτα μπορεί να παιχτεί σαν Υποκατάστατο 1.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Η Κακοκαιρία δεν μπορεί να παιχτεί στον Γύρο 1.



9.6 ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΑ ΑΠΟΘΕΜΑΤΑ! (x2)

ΙΣΤΟΡΙΑ: Σιδηρόδρομοι διασταυρώνονται σε όλο τον χάρτη. Αν ένα στρατός έχει διαθέσιμα βαγόνια, μπορεί να φτάσει μέχρι οποιαδήποτε μακρινή περιοχή, δίνοντας ένα ξαφνικό ισχυρό χτύπημα.

Μια κάρτα *Στρατηγικών Αποθεμάτων!* μπορεί να παιχτεί από τον Επιτιθέμενο είτε σαν μέρος μιας Μετακίνησης Πάσου, είτε κατά τη φάση

Μετακίνησης μιας Επίθεσης. Η κάρτα επιτρέπει στον παίκτη να μετακινήσει μια (1) μονάδα κατά οποιαδήποτε απόσταση, από Φιλική ή Αμφισβητούμενη Περιοχή, μέσα από Φιλικές Περιοχές, σε άλλη Φιλική ή Αμφισβητούμενη Περιοχή. Αλλιώς η κάρτα αυτή μπορεί να παιχτεί σαν *Υποκατάστατο 1*.



9.7 ΑΙΦΝΙΔΙΑΣΤΙΚΗ ΕΠΙΘΕΣΗ (x2)

ΙΣΤΟΡΙΑ: Το στοιχείο του αιφνιδιασμού δεν ήταν εντελώς άγνωστο κατά την περίοδο των μπαράζ του πυροβολικού. Ο προκαταρκτικός βομβαρδισμός στις μάχες αυτές κρατούσε μόνο μερικές ώρες. Έτσι, ο εχθρός είχε λίγο χρόνο για να ενισχύσει τον τομέα. Μια εντελώς νέα δυναμική παρουσιάζονταν πλέον.

Το παίξιμο της κάρτας αυτής επιτρέπει στον Επιτιθέμενο να ορίσει μια Περιοχή Μάχης για «Αιφνιδιαστική Επίθεση» για τον τρέχοντα γύρο μάχης. Η **Σειρά Γύρου Μάχης Αιφνιδιαστικής Επίθεσης** χρησιμοποιείται για την Μάχη αυτή. Αλλιώς η κάρτα αυτή μπορεί να παιχτεί σαν *Υποκατάστατο 1*.



9.8 ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΗ ΚΡΙΣΗ ΣΥΜΜΑΧΩΝ! (x1)

ΙΣΤΟΡΙΑ: Μία κάρτα *Στρατιωτικής Κρίσης Συμμάχων!* αναπαριστάνει καταστροφές εκτός χάρτη, σε άλλο σημείο της Ευρώπης ή στη Μέση Ανατολή.

Όταν παιχτεί η κάρτα αυτή από τον Γερμανό παίκτη, ο παίκτης των Συμμάχων πρέπει αμέσως να αφαιρέσει τον καθορισμένο αριθμό μονάδων πεζικού από τον χάρτη, επιστρέφοντάς τις στο απόθεμα δυνάμεων. Οι μονάδες πεζικού που αφαιρούνται πρέπει να ανήκουν στο έθνος που ορίζει η κάρτα. Αδυναμία αφαίρεσης του απαιτούμενου πεζικού έχει ως αποτέλεσμα προσαρμογή +1 Πόντο Νίκης (δείτε 3.1 Πόντοι Νίκης), αναπαριστώντας τα σοβαρά προβλήματα των Συμμάχων, από τη δική τους πλευρά. Η κάρτα αυτή μπορεί να παιχτεί οποιαδήποτε στιγμή κατά τη σειρά των Γερμανών, αρκεί το τρέχον έτος του παιχνιδιού να ταιριάζει με ένα έτος του γεγονότος στην κάρτα.

- 1915 - Κρίση στην Καλλιπόλη: Αφαιρέστε 1 Πεζικό Η.Β.
- 1917 - Κρίση στην Ιταλία (Καπορέτο): Αφαιρέστε 3 Πεζικό Η.Β. ή Γαλλίας
- 1918 - Κρίση στη Μέση Ανατολή: Αφαιρέστε 2 Πεζικό Η.Β. ή Γαλλίας

Παράδειγμα: Το 1917, ο Γερμανός παίκτης μπορεί να παίξει την κάρτα αυτή μόνο σαν *Κρίση στην Ιταλία*. Η *Κρίση της Καλλιπόλης* δεν μπορεί πλέον να παιχτεί. Το 1914 ή 1916, δεν μπορεί να την παίξει σαν οποιαδήποτε *Κρίση!* Πρέπει να κρατήσει την κάρτα και να περιμένει μέχρι το κατάλληλο έτος για να την παίξει.

Ο Γερμανός Παίκτης μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει την κάρτα σαν *Υποκατάστατο 1*, και το 1914 και 1916, μπορεί να παιχτεί μόνο σαν *Υποκατάστατο 1*. Ο παίκτης των Συμμάχων μπορεί να την παίξει μόνο σαν *Υποκατάστατο 1*.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αφού παιχτεί η κρίση του 1918 η κάρτα αφαιρείται μόνιμα από το παιχνίδι. Αφαιρέστε την κάρτα αυτή αν παίζετε το σενάριο 1919.



9.9 ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΗ ΚΡΙΣΗ ΓΕΡΜΑΝΩΝ (x1)

ΙΣΤΟΡΙΑ: Μια κάρτα *Στρατιωτικής Κρίσης Γερμανών*, αναπαριστάει και καταστροφές εκτός χάρτη, στην ανατολική Ευρώπη.

Όταν παιχτεί αυτή η κάρτα από τον παίκτη των Συμμάχων, ο Γερμανός παίκτης πρέπει άμεσα να αφαιρέσει δύο μονάδες πεζικού (ή Stormtroopers) από τον χάρτη, επιστρέφοντάς τις πίσω στο απόθεμα δυνάμεών του. Η αδυναμία αφαίρεσης των απαιτούμενων μονάδων έχει ως αποτέλεσμα την προσαρμογή Πόντων Νίκης κατά -1 (δείτε 3.1 Πόντοι Νίκης), αναπαριστώντας τα σημαντικά προβλήματα σε άλλα σημεία του πολέμου. Η κάρτα αυτή μπορεί να παιχτεί οποιαδήποτε στιγμή κατά τη σειρά των Συμμάχων, αρκεί το τρέχον έτος του παιχνιδιού να ταιριάζει με ένα έτος του γεγονότος στην κάρτα.

- 1914 - Κρίση στην Ανατολή (Αν. Πρωσία): Αφαιρέστε 2 Πεζικό
- 1916 - Κρίση σε Αυστρία - Ουγγαρία (Γαλλικία): Αφαιρέστε 2 Πεζικό
- 1918 - Κρίση στα Βαλκάνια: Αφαιρέστε 2 Πεζικό ή Stormtroopers

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Οι μονάδες *Πεζικού* που αφαιρούνται παίζοντας μια κάρτα *Στρατιωτικής Κρίσης Γερμανών!* δεν επιστρέφουν στο Πλαίσιο EFT, αλλά στο απόθεμα δυνάμεων των Γερμανών.

Παράδειγμα: Το 1916, ο παίκτης των Συμμάχων μπορεί να παίξει την κάρτα αυτή μόνο σαν *Κρίση σε Αυστρία-Ουγγαρία*. Η *Κρίση στην Ανατολή* δεν μπορεί πλέον να παιχτεί. Το 1915 ή 1917 δεν μπορεί να την παίξει σαν οποιαδήποτε *Κρίση!* Πρέπει να κρατήσει την κάρτα και να περιμένει μέχρι το κατάλληλο έτος για να την παίξει.

Ο Παίκτης των Συμμάχων μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει την κάρτα σαν *Υποκατάστατο 1*, και το 1915 και 1917, μπορεί να παιχτεί μόνο σαν *Υποκατάστατο 1*. Ο παίκτης των Συμμάχων μπορεί να την παίξει μόνο σαν *Υποκατάστατο 1*.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αφού παιχτεί η κρίση του 1918 η κάρτα αφαιρείται μόνιμα από το παιχνίδι. Αφαιρέστε την κάρτα αυτή αν παίζετε το σενάριο 1919.

ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ

Εξώφυλλο Κουτιού & Κανόνων:
(Jacques Onfroy de Bréville)

Κάρτες:

- 1, 2, 3: Guy Arnoux
- 4, 5: Georges Bruyer
- 6: Eugène-Louis Gillot
- 7 to 13: Ernest Gabard
- 14, 15, 16: Ernst Vollbehr
- 17, 18: Paul Iribe
- 19: André Devambez

20: Sauvage

21, 22: Sem (Georges Goursat)

23, 24: Paul Nash

25: Jacques Nam

26: Mathurin Méheut

27: Louis Caujolle

28: Christopher Nevinson

29: Montague Dawson

30: Lucien Jonas

31: John Singer Sargent

32: Walter Trier

33, 34: François Flameng

35: Jan Wiegman

36: J.-J. Berne-Bellecour

The other artists have not been identified.



Βρείτε επιπλέον πόρους και ανακαλύψτε τα υπόλοιπα παιχνίδια μας, στο www.nutspublishing.com

To The Last Man! © Tim Taylor 2013 - All reproduction rights reserved to Nuts! Publishing - Bourgarré - France

Game Design: Tim Taylor - Graphic Design: Christophe Sancy - Project Leader: Thomas Pouchin

Μετάφραση στα Ελληνικά: Νίκος Χριστιάκης