



Rebellió

*Játszd újra
'48-at!*

Játékosok száma: 2 fő

Életkor: 10 év felett

Játékidő: 45 – 90 perc

A játék célja

A játékot *kétféleképpen* lehet játszani: küldetéssel vagy küldetés nélkül. A küldetés nélküli játékmódban inkább a játék stratégiai-logikai jellege a hangsúlyos, míg a küldetéses játék esetén nagyobb hangsúlyt kap a történelmi hitelesség és a szerencse.



A **küldetés nélküli játékot** az nyeri meg, aki hamarabb képes megsemmisíteni az ellenfél erejének több mint felét. Ez kétféleképpen történhet (bármelyik teljesülése a játék végét jelenti):



az ellenfél seregéből sikerül leütni legalább 14 pont értékű csapattestet, vagy



az ellenfél seregéből sikerül leütni legalább 8 támadó csapattestet.

A játék nem érhet véget csata közben, azaz a játékot addig nem lehet befejezni, míg bármelyik játékosnak van olyan csapatteste, melyet az ellenfél a következő lépésében le tud ütni. Ilyenkor a játékot az nyeri, aki a csata végeztével (amikor már egyik játékos sem tud ütni) összesítve több pontértékű csapattestet vett le az ellenfelétől. Ha ez egyenlő, akkor az nyert, aki több csapattestet tudott levenni az ellenfelétől. Ha ez is egyenlő, akkor a játék döntetlen.

A küldetés nélküli játék játszható az eseménykártyák használata nélkül is. Ebben az esetben még inkább a játék logikai-stratégiai jellege válik hangsúlyossá.



Küldetéses játék esetén mindkét játékos húz egyet-egyet a honvéd és a császári szerepkártyák közül. A szerepkártya alapján a játékos egy küldetéssel és különleges képességgel rendelkező hadvezért játszik. A játékosok alapesetben felfedik egymás előtt a szerepkártyájukat (nyílt küldetéses játék), de dönthetnek úgy is, hogy titokban tartják azt a játék végéig (titkos küldetéses játék). Ha titkos küldetéssel játszanak, akkor a szerepkártyán lévő különleges hadvezéri képesség nem alkalmazható, mivel ezzel az is kiderülne, hogy mi a játékos küldetése.

A küldetéses játék kétféleképpen nyerhető meg: a szerepkártyán lévő küldetés teljesítésével vagy úgy, mint a küldetés nélküli játék. Vagyis a küldetéses játék nemcsak a küldetés teljesítésével nyerhető meg, hanem úgy is, hogy a játékos az ellenfél haderejének több mint felét (legalább 8 támadó csapattestét vagy legalább 14 pont értékű csapatát) elpusztítja. Ebben az esetben ugyanúgy nem érhet véget a játék csata közben, mint a küldetés nélküli játék esetén.

Ha a játékot kezdő honvéd sereg teljesíti a küldetését, de a következő lépésben a császári sereg is teljesíteni tudja a küldetését, akkor a játékot az nyerte, aki több pontértékű csapattestet vett le az ellenfelétől. Ha ez egyenlő, akkor az nyert, aki több csapattestet tudott levenni az ellenfelétől. Ha ez is egyenlő, akkor a játék döntetlen.

Ha az egyik játékos úgy teljesíti a küldetését, hogy az utolsó csatában elveszítette a haderejének több mint felét (pontértékben vagy a csapattestek számát illetően), viszont az ellenfele nem tudta teljesíteni a saját küldetését, akkor ebben az esetben a küldetését teljesítő játékos nyert.

Hadvezér szerepek

Mindkét sereghez tartozik 10-10 szerepkártya. A honvéd sereg szerepkártyáinak hátoldalán a Kossuth-címer, a császári sereg szerepkártyáinak hátoldalán a Habsburg birodalmi címer látható. Küldetési játék esetén mindegyik játékos véletlenszerűen húz egyet a saját seregéhez tartozó 10 szerepkártya közül. Ezután nyílt küldetési játék esetén a játékosok felfedik a szerepkártyájukat.

A hadvezérek küldetésleírásában egy mező, illetve régió *elfoglalása* azt jelenti, hogy az adott mezőn, illetve a régió minden egyes mezőjén a játékos saját csapattestének kell állnia.

A „*ne állomásozzon ellenséges erő*” egy adott területen kívánalom azzal teljesíthető, ha a terület minden mezője üres, vagy saját csapattest áll rajtuk. Felfedetlen csapattestlapka csak úgy lehet a területen, ha azon saját csapattest áll. Ugyanígy: ha az ellenséges főhadiszállás a területen van, akkor azt el kell foglalni. (A csapattestekről lásd ezután!)



HONVÉD HADVEZÉREK

Szerep	Küldetés	Képesség (nyílt küldetéses játékmód esetén)
Görgei Artúr honvéd altábornagy, hadsereg főparancsnok és hadügyminiszter	Ne állomásozzon ellenséges erő a Felvidéken, és semmisíts meg legalább 10 pontnyi ellenséges haderőt!	A „Lőszerhiány” és a „Sár” eseménykártya nem hat a vezetése alatt álló csapattestekre.
Móga János honvéd altábornagy és hadsereg főparancsnok	Foglald el Bécset, és semmisítsd meg az ellenfél teljes lovasságát!	A „Lőszerhiány” és a „Takarmányhiány” eseménykártya nem hat a csapataira.
József Bem honvéd altábornagy és hadsereg főparancsnok	Ne állomásozzon ellenséges erő Erdély területén, és nem veszíthetsz többet 12 pontnyi saját haderőnél!	Az Erdélyben állomásozó tüzérségét gyalogos nem támadhatja meg, hanem csak lovas vagy tüzér csapattest ütheti le.
Guyon-Debaufre Richárd esquire honvéd vezérőrnagy és hadsereg főparancsnok	Foglald el Szilváziát, továbbá semmisítsd meg az ellenfél teljes tüzérségét is!	A „Kártyavetés” eseménykártya esetén lovas csapatteste a mozgásirányának megfelelően egy mezőt átugorva is mozoghat (és támadhat arra a mezőre). Az átugrott mezőn nem történik változás (az ott álló ellenséges csapattestet nem üti le).
Aulich Lajos honvéd vezérőrnagy és hadügyminiszter	Foglald el Szlavóniát, Belgrádot és a Délvidéket!	A „Takarmányhiány” és a „Sár” eseménykártya nem hat a csapataira.
Damjanich János honvéd vezérőrnagy	Ne állomásozzon ellenséges erő a Délvidéken, és semmisítsd meg az ellenfél teljes gyalogságát!	Lovasságát az ellenfél gyalogsága nem támadhatja meg.
Répcsy Mihály honvéd vezérőrnagy	Semmisítsd meg az ellenfél teljes lovasságát, miközben nem veszítesz többet 12 pontnyi saját haderőnél!	A „Takarmányhiány” és az „Áradás” eseménykártya nem hat a csapataira, de a „Vesztegzár” eseménykártya esetén nem hajthat végre hadműveletet, csak akadályt helyezhet el.
Klapka György honvéd vezérőrnagy, helyettes hadügyminiszter	Foglald el Komáromot és semmisítsd meg az ellenfél teljes tüzérségét!	A „Vesztegzár” és az „Áradás” eseménykártya nem hat a csapataira, de a „Sár” eseménykártya esetén gyalogsága és tüzérsége nemcsak a fordulékonyságában korlátozott, hanem nem is mozoghat.
Perczel Mór honvéd vezérőrnagy	Ne állomásozzon ellenséges erő a Dunántúlon, továbbá semmisíts meg legalább 10 pontnyi ellenséges haderőt is!	A „Kártyavetés” eseménykártya esetén lovas csapattestével egymás után kétszer mozoghat (kétszer is támadhat).
Gábor Áron tüzér őrnagy	Foglald el Székelyföldet és semmisítsd meg az ellenfél teljes lovasságát!	Erdélyben állomásozó tüzér csapattestei kettőt is fordulhatnak, ha nem „Sár” eseménykártya van érvényben. Továbbá ha az ellenfél gyalogos csapattesttel támadja meg az Erdélyben lévő tüzér csapattesteit, akkor a támadó gyalogos csapattest is elpusztul. (Az elpusztult császári gyalogság pontértéke hozzáadódik a honvéd játékos győzelmi pontjaihoz.)

CSÁSZÁRI HADVEZÉREK

Szerep	Küldetés	Képesség (nyílt küldetéses játékmód esetén)
<p>Alfred zu Windisch-Grätz herceg császári-királyi tábornagy és hadsereg főparancsnok</p>	<p>Szorítsd az ellenfeledet a Tiszától keletre!</p>	<p>A „Lőszerhiány” és a „Sár” eseménykártya nem a vezetése alatt álló csapattestekre.</p>
<p>Ivan Fjodorovics Paszkevics-Erivanszkij herceg cári tábornagy és hadsereg főparancsnok</p>	<p>Semmisítsd meg az ellenfél teljes lovasságát, miközben nem veszítesz többet 12 pontnyi saját haderőnél!</p>	<p>A „Sár” és az „Áradás” eseménykártya nem hat a csapataira, de a „Vesztégzár” eseménykártya esetén nem hajthat végre hadműveletet, csak akadályt helyezhet el.</p>
<p>Ludwig von Welden báró császári-királyi tábornagy és hadsereg főparancsnok</p>	<p>Foglald el Bécsét és Komáromot, továbbá ne állomásozzon ellenséges erő a Felvidéken!</p>	<p>A „Kártyavetés” eseménykártya esetén lovas csapatteste a mozgásirányának megfelelően egy mezőt átugorva is mozoghat (és támadhat arra a mezőre). Az átugrott mezőn nem történik változás (az ott álló ellenséges csapattestet nem üti le).</p>
<p>Julius von Haynau báró császári-királyi tábornagy és hadsereg főparancsnok</p>	<p>Foglalj el legalább hármat Bécs, Belgrád, Szilézia és az ellenséges főhadiszállás közül!</p>	<p>Tüzér csapattestével kettőt is fordulhat, ha nem „Sár” eseménykártya van érvényben.</p>
<p>Josip Jelačić báró császári-királyi tábornagy és horvát bán</p>	<p>Foglald el a Dunántúlt, és semmisítsd meg az ellenfél teljes gyalogságát!</p>	<p>A „Vesztégzár” eseménykártya nem hat a seregére.</p>
<p>Puchner Antal báró császári-királyi lovassági tábornok</p>	<p>Ne állomásozzon ellenséges erő Erdély területén, továbbá semmisítsd meg az ellenfél teljes tüzérségét!</p>	<p>A „Kártyavetés” eseménykártya esetén egy lovas csapattestével akár kétszer is mozoghat (kétszer is támadhat).</p>
<p>Friedrich Alexander von Rüdiger gróf cári lovassági tábornok</p>	<p>Semmisítsd meg az ellenfél teljes gyalogságát, miközben nem veszítesz többet 8 pontnyi saját haderőnél!</p>	<p>A „Lőszerhiány” és a „Takarmányhiány” eseménykártya nem hat a csapataira.</p>
<p>Franz von Schlik gróf császári-királyi altábornagy</p>	<p>Semmisíts meg legalább 7 db ellenséges csapattestet, miközben nem veszítesz többet 5 saját csapattestnél!</p>	<p>A „Kártyavetés” eseménykártya esetén két lovas csapattestével is mozoghat (és akár mindkettővel támadhat is).</p>
<p>Stevan Supljicać császári-királyi vezérőrnagy</p>	<p>Ne állomásozzon ellenséges erő a Délvidéken, és semmisíts meg 7 db ellenséges csapattestet!</p>	<p>Az „Áradás” eseménykártya nem hat a csapataira.</p>
<p>Djordje Stratimirović császári-királyi alezredes</p>	<p>Foglald el a Délvidéket, és semmisítsd meg az ellenfél teljes gyalogságát!</p>	<p>A „Sár” és a „Takarmányhiány” eseménykártya nem hat a csapataira.</p>

Csapattestek





















Mindegyik játékos hadserege – a 13 aradi vértanú és a velük egyidejűleg kivégzett Batthyány Lajos miniszterelnök emlékére – 13 db támadóképes csapattestből és egy főhadiszállásból áll.

A támadóképes csapattestek között háromféle fegyvernem alakulatai vannak: gyalogság, lovasság, tüzérség. A gyalogság pontértéke 1 pont, a lovasságé 2 pont, a tüzérségé 3 pont. (A főhadiszállásnak nincs pontértéke, mivel nem üthető le.) Az egyes hadseregek tehát mindösszesen 25 pont értékben 14-14 csapattestből állnak.

A csapattestek lehetséges mozgási (és támadási) irányát *nyilak* jelzik. A nyilak száma egyúttal az adott csapattest *pontértékét* is mutatja. A gyalogság tehát mindig csak egy irányba, a lovasság két irány közül az egyikbe, a tüzérség három irány közül az egyikbe tud mozogni (ill. támadni) a szomszédos mezőre. (A lépéstávolságban *nincs* különbség: alapesetben csak *egyetlen* mezőt mozoghatnak a támadóképes csapattestek egy mozgathatóság vagy támadás során. Ez alól kivételt az egyes szerepkártyák nyújtotta különleges képesség nyújthat.)

A főhadiszállás a játék során csak *egyszer helyezhető át*: közvetlenül a lapka felfedése után a főhadiszálláshoz tartozó sereg vezetőjének lehetősége van áthelyezni azt egy tetszőleges üres mezőre vagy megcserélni bármely, még fel nem fordított csapattest lapkával, ha van még ilyen. Ez egy egyszerű lehetőség, mely nem számít önálló lépésnek. A játék további részében azonban ez a főhadiszállás már nem mozgatható. A főhadiszállás nem tud támadni, de leütni sem lehet. További sajátossága a főhadiszállásnak, hogy más csapattestek – akár a saját, akár az ellenségé – elfoglalhatják (vagyis ráléphetnek). Ha egy játékos valamelyik csapattestével rálép a saját főhadiszállására, akkor közvetlenül ezután még egy extra hadműveletre is *lehetősége* van a főhadiszállásra rálépő csapattesttel, mielőtt átadná a lépés jogát az ellenfélnek. (Lásd erről a csapattestek mozgathatóságára vonatkozó szabályokat!) Az ellenséges főhadiszállást elfoglaló csapat nem kap ilyen lehetőséget extra hadművelet végrehajtására, de amelyik játékos a játék során elsőként foglalja el az ellenséges főhadiszállást, az kap egy extra Sonderhinderniß akadályt.

A támadóképes csapattestek (gyalogság, lovasság, tüzérség) a rajtuk látható nyilak irányában lévő *szomszédos* mezőre tudnak mozogni. (*Kivéve*, ha a játékos szerepkártyája lehetővé teszi egy mező átugrását. Erről lásd a szerepkártyák különleges képességeit!) Ha a csapattest olyan szomszédos mezőre lép, amelyen az ellenfél támadóképes csapatteste áll, akkor az ellenséges csapattestet a játéktábláról, és az elfoglalt mezőre a saját támadó csapatteste kerül. A leütött ellenséges csapattest a játék hátralévő részére kikerül a játékból.

Csapattest típusa	Csapattest pontértéke	Csapattest neve (és száma a hadseregben)	
		Honvéd sereg	Császári sereg
Főhadiszállás 	0 pont	Csillagerőd (1 db) 	Citadella (1 db) 
Gyalogság 	1 pont	nemzetőrök (4 db) 	császárvadászok (4 db) 
Lovasság 	2 pont	lengyel légió (2 db) 	ulánusok (2 db) 
Lovasság 	2 pont	gerilla szabadcsapat (2 db) 	dragonyosok (2 db) 
Lovasság 	2 pont	huszárok (2 db) 	vértések (2 db) 
Tüzérség 	3 pont	lovasüteg (2 db) 	röppentyűsök (1 db) 
Tüzérség 	3 pont	gyalogüteg (1 db) 	bombászok (2 db) 

A játéktábla

A játéktáblán 31 mező van, amelyek közül három (Bécs, Belgrád, Szilézia) kezdetben üresen állt az jelképezve, hogy ezek nem tartoznak Magyarországhoz. Magyarország területe 28 mezőre van felosztva. A játéktáblán egyes mezők régiókat alkotnak, melyek azonos háttérszínűek a térképen:

Régió	Színezés	A régióba tartozó mezők
Dunántúl	Türkizkék	4 mező: Moson, Fejér, Zala, Baranya
Felvidék	Rozsdavörös	5 mező: Pozsony, Trencsén, Komárom, Bányavárosok, Szepesség
Délvidék	Okker	4 mező: Bácska, Torontál, Temes, Krassó-Szörény
Erdély	Lila	6 mező: Máramaros, Kolozs, Hunyad, Beszterce, Fogaras, Székelyföld
Egyik régióba se tartozó magyarországi mezők	Nincs színezve	Összesen 9 mező: Jászság, Kiskunság, Borsod, Nagykunság, Kárpátalja, Hajdúság, Partium, Szászföld, Szlavónia
Magyarországon kívüli mezők, melyek egyik régióba se tartoznak	Szürke	3 mező: Bécs, Szilézia, Belgrád

A játéktáblán a következő folyók vannak még jelölve: Dráva, Duna, Maros, Száva, Tisza – és ezeknek néhány mellékfolyója. Továbbá látható még a Balaton és a Fertő-tó.

A játéktáblán piktogramok jelölik az 1848/1849-es szabadságharc történetének néhány emblemikus helyszínét, eseményét és személyiségét. Ezeknek a játékban nincsen szerepük.

A játék kezdete

A játék kezdetén a játékosok kiteszik maguk elé a játéktáblát. Ezután lefordítva, vagyis címeres hátlapjukkal felfelé összekeverik a 28 db hatszög alakú csapattest lapkát, majd – továbbra is a címeres hátlapjukkal felfelé – véletlenszerűen elhelyezik azokat a játéktábla magyarországi mezőire úgy, hogy egy mezőre egy csapattest lapka kerüljön. (Tehát a játék kezdetén a Bécs, Belgrád és Szilézia mezők üresen maradnak.) Mivel a táblára a csapattest lapkák véletlenszerűen és azonos hátoldalukkal felfelé vannak elhelyezve, ezért kezdetben a honvéd és a császári csapattestek elhelyezkedése mindkét játékos számára ismeretlen.

Ezután a játékosok eldöntik, hogy melyikük lesz a honvéd és melyikük a császári hadsereggel. Ezt követően mindegyik játékos magához veszi a seregéhez tartozó akadály(oka)t. (Az akadályokról lásd később!)

A játékosok azt is eldöntik, hogy küldetéses vagy küldetés nélküli játékot játszanak-e. S ha küldetéses játékot, akkor nyílt vagy titkos küldetéssel játszanak-e. Küldetéses játék esetén külön-külön megkeverik a honvéd és a Habsburg-párti hadvezérek 10-10 szerepkártyáját, majd mindkét játékos véletlenszerűen húz egyet a seregéhez tartozó szerepkártyák közül, s a kihúzott kártyát elhelyezik a játéktábla jobb, illetve bal felső sarkára. Nyílt küldetéses játék esetén a játékosok a szerepkártyájukat felfedve helyezik el a kártyát a helyére. Titkos küldetéses játék esetén azonban címeres hátlapjával felfelé tesszük le a szerepkártyát, s a játékos csak akkor fedi fel az ellenfél előtt a küldetését, amikor teljesítette azt.

Végül címeres hátlapjukkal felfelé letesszük a megkevert eseménykártya paklit a játéktábla bal alsó sarkába. (Kivéve, ha a játékosok eseménykártyák nélkül akarnak játszani.)









Ezen előkészületek után kezdődik a tényleges játék.

A játék menete

A játék során a honvéd és a császári sereget vezető játékos felváltva lép. Egy lépés alapesetben egy hadművelet végrehajtásából áll, majd átadjuk a lépés jogát az ellenfélnek azzal, hogy felfordítunk neki egy eseménykártyát.

A játék első lépésében a honvéd sereget vezető játékos felfordít egy tetszőleges csapattest lapkát. Elképzelhető, hogy ez a saját csapatteste lesz, de az is lehet, hogy az ellenfélé (hiszen az egyforma hátlap miatt előre ez nem tudható). A felfordítás után a lapka ebben a körben nem forgatható, mert az új lépésnek számítana. Ha a felfordított lapka valamelyik főhadiszállás, akkor a főhadiszálláshoz tartozó sereg vezetője áthelyezheti egy üres mezőre vagy megcserélheti bármely másikkal, még fel nem fordított csapattest lapkával. (Ez nem számít önálló lépésnek.)

Ezután a honvéd sereget vezető játékos felfordítja az eseménykártya pakli tetején lévő eseménykártyát, ami a császári sereget vezető játékos lépésére vonatkozik. A felfordított eseménykártyák mindaddig nem játszanak ismét, amíg nem fordítja fel valamelyik játékos az eseménykártyák újrakeverését előiró „Kártyavetés” eseménykártyát. Az eseménykártyák a következők:

Esemény	Hatása
Áradás 	Folyón nem lehet átkelni.
Sár 	A gyalogság csak egyet fordulhat, a tüzérség egyet sem.
Lőszerhiány 	A tüzérség és a gyalogság nem támadhat (de szabad helyre mozoghat).
Takarmányhiány 	A lovasság nem mozoghat (és nem támadhat).
Újoncozás 	Vagy két csapattestlapkát lehet felfordítani, vagy egy saját támadóképes csapattestet lehet előbb mozgatni (és támadni vele), majd elforgatni is.
Vesztegzár 	Nem lehet csapattestet mozgatni (és támadni se), hanem csak új csapattestlapkát felfordítani vagy egy saját támadóképes csapattestet elforgatni.
Rebellió 	Ebben a körben az alapszabályok szerint lehet hadműveleteket végrehajtani.
Kártyavetés 	Ebben a körben az alapszabályok szerint lehet hadműveleteket végrehajtani. Ezután az összes eseménykártyát visszatesszük a pakliba, és azt újra kell keverni.

Innentől fogva a soron következő játékos az ellenfele által neki felfordított eseménykártyát és – ha van – a saját szerepkártyáját figyelembe véve hajt végre hadműveletet. (Az eseménykártya hatását a játékos szerepkártyája módosíthatja.) Ha a *soron következő* játékosnak még nincs saját aktív (a játéktáblán lévő és felfordított), támadóképes csapatteste (a főhadiszállás nem támadóképes csapattest, a többi igen), akkor felfordít egy még ismeretlen (címeres hátlapjával felfelé néző) csapattestlapkát. Ha az újonnan felfordított csapattest valamelyik főhadiszállás, akkor a főhadiszálláshoz tartozó sereg vezetője átteheti bármely üres mezőre, vagy megcserélheti bármely másik, még fel nem fordított csapattestlapkával. (A főhadiszállás áthelyezése nem számít önálló lépésnek.)

5 Ha a játékosnak már van a játéktáblán támadóképes csapatteste, de még vannak fel nem fordított csapattestlapkák is, akkor eldöntheti, hogy *vagy* felfordít egy újabb ismeretlen csapattestlapkát, *vagy* valamelyik saját támadóképes csapattestével hajt végre hadműveletet. (A főhadiszállással nem lehet hadműveletet végrehajtani, annak speciális szerepe van a játékban: csak a felfordítása után közvetlenül lehet áthelyezni, de egyébként nem lehet elforgatni, nem lehet mozgatni és leütni sem.)

A saját támadóképes csapattesttel *háromféle* hadművelet közül *választhat egyet* a játékos egy lépésben: *vagy* elforgatja a csapattestet, *vagy* átmozgatja a csapattest menetirányának megfelelően egy szomszédos mezőre, *vagy* menetirányának megfelelően megtámad egy szomszédos mezőn lévő ellenséges csapattestet. (Néhány kivételtől eltekintve – például a saját főhadiszállásra lépés, az „Újoncozás” eseménykártya, vagy egyes szerepkártyák nyújtotta speciális esetben – egy lépésben csak egy hadműveletet lehet végrehajtani.)



Csapattest elforgatása: a kiválasztott saját támadóképes csapattestet jobbra vagy balra lehet elfordítani, hogy a későbbiekben más irányba tudjon majd mozogni (ill. támadni).



Ha a kiválasztott csapattest *lovasság* vagy *tüzérség*, akkor alapesetben a csapattestet egy élnivel (60 fokkal) lehet jobbra vagy balra forgatni.



Ha a kiválasztott csapattest *gyalogság*, akkor alapesetben a játékos dönthet, hogy egy vagy két élnivel (60 vagy 120 fokkal) forgatja-e el jobbra vagy balra.

Az elforgatásra vonatkozó kivételekről az esemény- és szerepkártyák rendelkeznek.



Szomszédos mezőre mozgás: a kiválasztott saját támadóképes csapattest a rajta látható nyilakkal jelölt menetirányba tud mozogni. A mozgásra vonatkozó szabályok:



Nem lehet lelépni a játéktábláról.



Nem lehet akadályon átlépni vagy azt átugrani. (Az akadályokról és elhelyezésükről lásd lejjebb!)



Nem lehet olyan mezőre mozgatni a csapattestet, amelyen a játékos saját támadóképes csapatteste áll.

Üres mezőre lehet mozogni.



Még fel nem fordított (háttal felfelé néző) csapattest lapka fölé is lehet mozgatni a csapattestet.



Olyan mezőre is lehet saját támadóképes csapattestet mozgatni, amelyen az ellenség főhadiszállása van, ilyenkor a főhadiszállás fölé úgy mozgatjuk a csapattestet, mint a még fel nem fordított csapattest lapkák fölé. Aki a játék során elsőként foglalja el az ellenséges főhadiszállást, az kap egy extra Sonderhindernis akadályt.



Saját főhadiszállásra is ráléphet egy támadóképes csapattest. Ebben az esetben a főhadiszállásra lépés után egy extra hadműveletet is elvégezhet a saját főhadiszállásra rálépő csapattesttel – tehát vagy mozoghat vele még egyszer, ha lehet; vagy a főhadiszálláson maradván elforgatható a forgatásra vonatkozó szabályok szerint.



A főhadiszállás mezőt tehát leütni nem lehet, de rálépni és áthaladni rajta mind az ellenfél, mind a saját támadóképes csapattest számára lehetséges. Ez az egyetlen eset, hogy egy már felfordított csapattesten egy másik csapattest állhat.



Támadás: a támadás olyan speciális mozgás, amikor menetiránynak megfelelően olyan mezőre mozgatunk egy csapattestet, amelyen ellenséges, támadóképes csapattest áll. Ebben az esetben az ellenséges csapattestet le kell venni a pályáról (leütjük), s a helyét elfoglalja a támadó csapattest. (Később – akár a következő lépésben – az ellenfél természetesen visszaüthet, ha van erre a mezőre mozogni tudó csapatteste.) A levett ellenséges csapattest a játék további részében már nem játszik. *A levett csapattesteket jól láthatóan a pálya szélén gyűjtjük úgy, hogy mindkét fél láthassa, kinek hány győzelmi pontja van!*

Megjegyzendő, hogy *alapesetben egy lépésben csak egy hadműveletet lehet végrehajtani: vagy felfordítunk egy háttal felfelé néző csapattest lapkát, vagy egy saját aktív, támadó csapattestet elforgatunk, vagy egy szomszédos mezőre lépünk vele, vagy támadunk vele.*




A saját lépésünk után egy extra hadműveletet is végrehajthatunk: ha van még fel nem használt akadályunk, akkor egyet elhelyezhetünk az erre vonatkozó szabályok szerint. (Lásd az akadályok ismertetésénél!)

Ha befejeztük a saját hadműveletek végrehajtását, akkor húzunk egy eseménykártyát az ellenfélnek, s ezzel átadjuk neki a lépés jogát. A játékosok tehát felváltva lépnek a fent említett lehetőségek közül választva addig, amíg az egyik fél győzelmet nem arat (a küldetés végrehajtásával vagy az ellenfél meggyengítésével – lásd küldetés nélküli játék).

Akadályok

Az ellenfél mozgásának akadályozására, illetve védekezésre a játékos akadályt helyezhet el két mező közé. Egy akadállyal két mező határát lehet eltorlaszolni az akadály elhelyezésétől a játék végéig. (Az akadály *mindkét* játékos számára, *mindkét* irányból *átjárhatatlan és elmozdíthatatlan* a továbbiakban.) A honvéd seregnek egy vízi és egy szárazföldi akadályja van, a császári seregnek pedig egy Sonderhinderniß akadály áll rendelkezésére. Egy extra Sonderhinderniß akadály pedig mindaddig nincs játékban, amíg valamelyik játékos el nem foglalja az ellenfél főhadiszállását, s ezzel meg nem szerzi az extra akadályt magának.

Az akadályok három típusa:

-  **vízi akadály (kék):** két mező olyan határára helyezheti el a honvéd játékos, ahol folyó folyik. Az akadályt azután lehet letenni, miután a játékos végrehajtotta az adott lépésben esedékes hadműveletét. Továbbá az akadály csak olyan mező határára helyezhető el, amelyen honvéd csapat áll. (Az azonban nem feltétel, hogy az akadályt csak arra a mezőre lehetne letenni, ahol a játékos épp hadműveletet hajtott végre! Ahogy az sem, hogy az akadály mindkét oldalán lévő mezőt birtokolja a honvédség!) Ugyancsak lehető a vízi akadály Fejér és Zala határára (a Balatonra), ha a két mező közül legalább az egyik honvéd csapat áll.
-  **szárazföldi akadály (zöld):** ugyanúgy helyezheti el a honvéd játékos, mint a vízi akadályt, csak két mező olyan határára, ahol nem folyik folyó. Fejér és Zala határára (a Balatonra) is elhelyezhető, ha a két mező közül legalább az egyik honvéd csapat áll.
-  **Sonderhinderniß (piros):** bármely két mező bármilyen típusú (folyó vagy szárazföldi) határára elhelyezhető. (Tehát nem feltétel, hogy az akadállyal érintkező mezők egyikén az akadályt elhelyező játékos csapat álljon.)

Az akadály elhelyezése tehát olyan extra hadművelet, amit a játékos a rendes hadművelete után végezhet, mielőtt átadná a lépés lehetőségét az ellenfélnek azzal, hogy húz neki egy eseménykártyát. Egy lépésben (vagyis addig, amíg az ellenfél nem kerül sorra) legfeljebb egy akadályt helyezhet el a játékos. Akadály akkor is elhelyezhető, ha az adott körben a játékosra kerül ugyan a sor, de a kihúzott eseménykártya nyomán nem hajthat végre rendes hadműveletet.

REBELLIO – Játszd újra '48-at! (képesfejlesztő oktatási segédanyag)

Fejlesztették:

© Demeter Gábor, történész-geográfus

© Paksa Rudolf, történész



Hidasi Ákos, Nagy Bence, Takács Benedek
a Balassi Bálint Nyolcévfolyamos Gimnázium diákjai
Figura Magdolna, középiskolai tanár



SABO Műhely (Snyehola-Boldizsár Anett
és Snyehola-Boldizsár Ottó) – grafika



A játékszabályokkal kapcsolatban felmerülő kérdések feltehetőek a játék Facebook oldalán: <https://www.facebook.com/rebellio48> vagy az 1848@rebellio.hu e-mail címen.

További információ:
www.rebellio.hu