
GEOPOLITIK
1933
Játékszabály
THE TIMES
HITLER APPOINTED CHANCELLOR
ПРАВДА
ГИТЛЕР - УГРОЗА
CORRIERE DELLA SERA
MUSSOLINI:
STATO TOTALITARIO
LE FIGARO
LE PÉRIL NAZI
North Sea
Spain

Ikonok, tartozékok és a térkép elemei



gazdasági kapcsolat ikon



tengeri jelenlét ikon



versenyképesség ikon



gazdasági csúszka ikon



belpolitikai feszültség ikon



negatív megítélés ikon



diplomáciai csúszka



kishatalmi téglalap rajta a kishatalom neve, régiója, exportlehetőségek, jobb szélen a szövetséges korong helye



kishatalmi főváros és tartományelválasztó vonalak



semleges állam



időjelző csúszka



tengeri tartomány



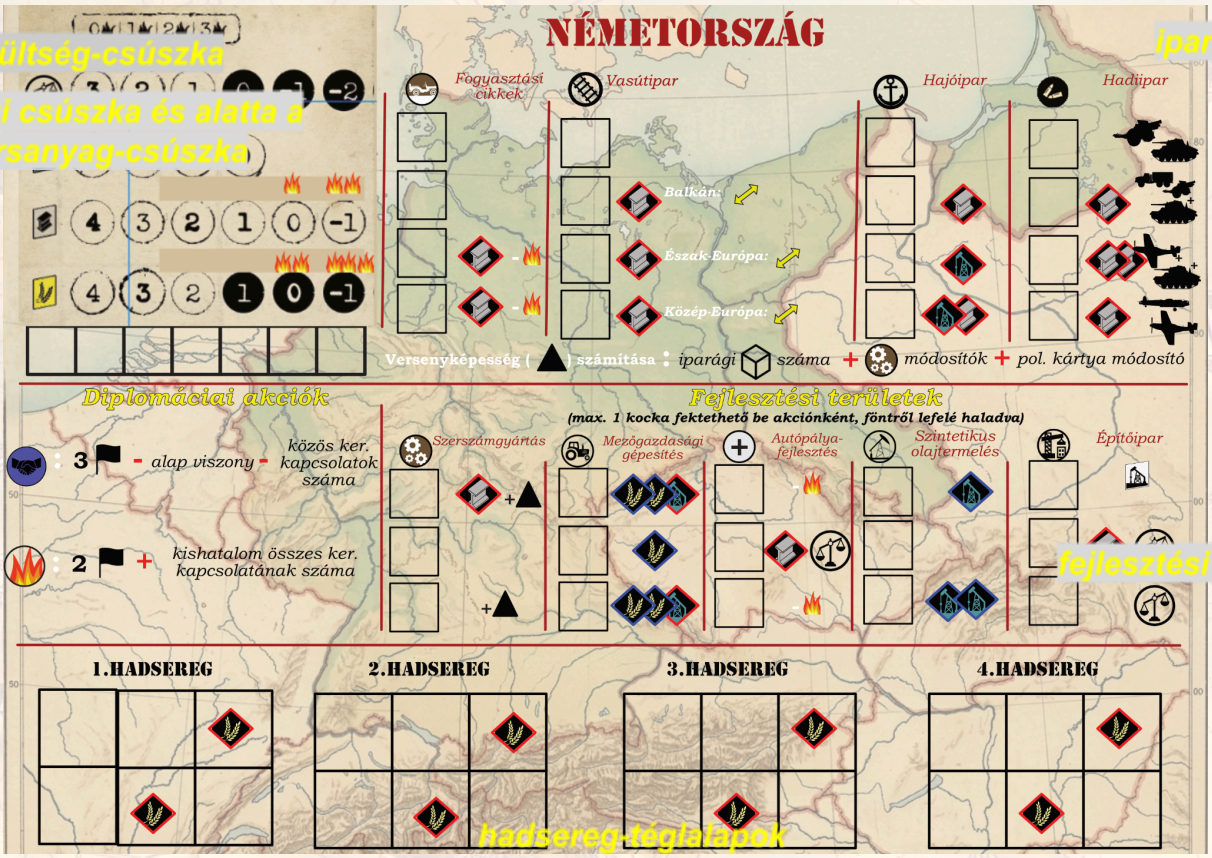
régiós négyzet







kishatalmak által előállított - importálható - nyersanyagok (gabona/ ipari fémek/ kőolaj)



országlap



10x4 mm-es korongok - jelölők az országlapon/kishatalmi téglalapokon/függetlenség garantálásakor



kockák



16x4mm-es korongok - befolyásjelzők



időjelző



politikai berendezkedés jelzők



nagyhatalmi hadseregjelzők



kishatalmi hadseregjelzők



hadosztályjelzők

Előkészületek

A játék 2-től 5 főig játszható. A játék elején először a legfiatalabb játékos válasszon egy országot az 5 játszható nagyhatalom közül. Ezt követően a következő legfiatalabb játékos választ és így tovább. Fontos, hogy 2 és 3 fős játék esetén Németország és Olaszország, illetve Franciaország és Nagy-Britannia nem játszható egyszerre. A játék kezdetén szintén döntsük el, hogy a haladó vagy az alap szabályok szerint játszunk. Az előbbihez tartozó szabályrészek előtt mindig vízszintes vonal van és azok barnával vannak kihúzva.

Miután megvan a nagyhatalmunk, minden játékos titokban válasszon ki egy, az általa irányított nagyhatalom számára elérhető 3 politikai kártya közül egyet (lásd jobbra az olasz kártyákat), majd ezeket egyszerre fedjük fel egymásnak. Az első játék(ok) során javasoljuk az alább megadott kártyák használatát.



- ☐ Németország (kék szín): *Neuer Plan*
- ☐ Olaszország (zöld szín): *Militarizmus*
- ☐ Szovjetunió (piros szín): *Sztálinizmus*
- ☐ Franciaország (narancs szín): *Centrizmus*
- ☐ Nagy-Britannia (lila szín): *Izolacionizmus*

A politikai kártyánk alapján a következő lépéseket tegyük meg a játék kezdete előtt:

- A kék kézfogás ikon mellett zászlóval jelzett kishatalmak téglalapjára helyezzünk el egy saját színű szövetséges korongot (Olaszország esetében ez Albánia). Ezt a lépést a játékban nem lévő nagyhatalmak korongjaival is meg kell tenni.
- Az országlapon a nyersanyag-csúszkákat állítsuk be a megadott értékre, a feszültség-csúszkát 0-ára, a gazdasági csúszkát pedig alapesetben szintén 0-ára, viszont ezt emeljük minden egyes, esetlegesen a politikai kártyánkon található gazdasági ikon után 1-1 lépéssel (pl. a “Korporatvizmus” kártyán 2 ilyen ikon is van)
- A jelzett hadseregjelző(i)nket helyezzük fel a megnevezett tartományra a térképen, az országlapunkon pedig az adott hadsereg négyzeteibe helyezzük fel a hadseregjelző mellett feltüntetett hadosztályokat (mindig balról jobbra, majd fentről lefelé haladva). Olaszország esetében például a “Korporativizmus” politikai kártya használata esetén az első hadsereg Fiume területére kerül, míg abba 1 könnyű páncélos-, 1 lovas- és 3 gyalogos hadosztály kerül.
- Helyezzünk fel annyi saját színű kockát a kártyán megadott fejlesztési területekre/iparágakba, amennyi a politikai kártyán meg van adva (fentről lefelé

haladva, a körbe rajzolt kockák pedig az országlapon található gazdasági tartalékunkba kerülnek), és tegyünk 1-1 saját színű kockát a régiós négyzetekbe is

- Osszunk ki a kártyán található tengeri jelenlt ikonok és a hajóipari kockáink együttes számával megegyező számú korongot 1-1 tengeri tartomány közt. A lehelyezés pontos szabályai a 9. oldalon, a hajóipar kapcsán vannak részletezve.
- A diplomáciai csúszkán minden játékos 1-1 korongját tegyük a “+1”-es mezőbe.

Végezetül, minden *kishatalomnak* helyezzük fel az 1. hadseregét a fővárosába (ahol a zászló van) a nem megjelölt (nem “+”-os) oldallal felfelé.

Akció fázis

Az akció fázisban a következő oldalakon tárgyalt 8 lépés - szövetségkötés/ kormányválság szítása/ politikai kártya cseréje/ közmunka-program/ befektetés/ kereskedelem/ fegyverkezés/ mozgás - közül választható egyszerre mindig egy. Általános szabályként egy akció nem hajtható végre, ha annak következtében a mezőgazdasági- illetve az ipari nyersanyag csúszkán felvett érték alacsonyabb lenne, mint -1, vagy a kőolaj-csúszkán mint 0.
A lépést követően a sorban következő játékos jön, és ez addig folytatódik, míg nem lépett minden játékos ***3-szor*** az adott évben. Lehetőség van passzolásra is, ekkor a játékos a gazdasági tartalékába 1 kockát kap, viszont itt 7-nél több kocka sosem lehet. Minden évben a korábbi évben második játékos kezd, a korábbi harmadik lesz a második és így tovább, míg a korábbi első az utolsó.

Külpolitikai akciók

- Szövetségkötés: A lépés feltétele, hogy az érintett kishatalom nem áll szövetségben, továbbá a legalább 3-as viszony az érintett kishatalom és nagyhatalom között. Egy nagyhatalom és kishatalom viszonya úgy állapítható meg, hogy összeszámoljuk a köztük lévő import és export kapcsolatokat (tehát ahogy a kishatalom területén, úgy annak a téglalapjában lévő saját színű kockák is számítanak).



Utána adjuk hozzá az értékhez a két ország alapviszonyát. Ehhez először olvassuk le mindkét ország politikai berendezkedését - a nagyhatalom esetén ez az aktuális politikai kártya bal felső sarkában lévő zászló, míg a kishatalom esetén ez térképen lévő kishatalmi téglalapra nyomtatott zászló, vagy az azon található, azt felülíró henger. Végül keressük meg a kettő politikai berendezkedésének a metszetét a jobbra található diplomáciai mátrixban.
Ha az említett küszöb ez alapján nincs meg, akkor a régiós négyzetben található saját befolyásjelzők is felhasználhatóak, melyek mind 1-1-el javítják a viszonyt. Amennyiben viszont a politikai berendezkedések metszetében “X” van, akkor nincs mód szövetségkötésre.

Példa: Bulgária eredeti politikai berendezkedése demokratikus, ugyanakkor ez egy kormányválság (lásd alább) folytán konzervatív autoriterre módosult és így a kishatalmi téglalapon egy sötétkék henger található. Németország fogyasztási cikkeket exportál Bulgáriába, így a vele való "alap" 1-es viszony további 1-el javult, azaz 2. Németország egy lépés keretében szövetséget köt Bulgáriával, melyhez el kell dobnia a "Balkán" régióból egy befolyásjelzőt, hogy meglegyen a 3-as küszöbérték.

- Kormányválság szítása: A lépés során az ország politikai berendezkedése 1 lépéssel megváltoztatható az alábbi skálán (lásd alább az elérhető politika berendezkedéseket: fasiszmus > konzervatív autokrácia > demokrácia > baloldali autokrácia > kommunizmus) egy megfelelő színű henger felhelyezésével - illetve a korábbi levételével - a kishatalmi téglalapra nyomtatott zászlóra. A fehér színnel jelzett bábállam esetén a 5 berendezkedés közül bármelyik választható.



A lépés ára a kishatalommal fennálló összes - tehát nem csak saját - kereskedelmi kapcsolat (export/import kocka) száma +2 befolyásjelző az érintett régióból, viszont nincs rá mód, ha az érintett kishatalom bábállam, és régiójának bármely kishatalmi fővárosában vele szövetséges nagyhatalmi hadsereg állomásozik.
Egy speciális lépés, ha szövetséges kishatalomból bábállamot hoz létre a vele szövetséges nagyhatalom és annak téglalapjára fehér henger kerül. Ilyenkor a szövetségük nem szűnik meg és nem kizáró tényező, ha van szövetséges hadsereg a régió fővárosainak egyikében.

Példa: Irak a játék kezdetén brit szövetséges (függetlenül attól, hogy Nagy-Britanniával játszik-e játékos), politikai berendezkedése pedig konzervatív autoriter. Az ország mindössze egy kereskedelmi kapcsolattal rendelkezik (Franciaország búzát exportál). Olaszország egy lépésben kormányválságot szít, melynek ára így (2+1) 3 befolyásjelző az érintett "Ázsia" régióból, Irak berendezkedését fasisztára változtatva. Ekkor helyezzünk egy barna hengert az eredetileg kék zászlóra Irak téglalapján, majd vegyük le a brit szövetséges korongot is arról.

A külpolitikai akciók csak akkor választhatóak, ha a feszültség-csúszkán felvett értéke a nagyhatalomnak kevesebb, mint 2, és a nagyhatalom fővárosa nem áll más ország megszállása alatt (tehát ott nincs nem szövetséges hadsereg).
Ezen akciók (akár részben) úgy is fizethetőek, hogy a nagyhatalom 1-el alacsonyabb értéket vesz fel a diplomáciai csúszkán, cserébe a korábban felvett értéknek megfelelő számú befolyásjelzőt elköltheti (azokat viszont a régióba nem helyezheti le, hanem az akcióval azonnal elvesznek, még ha nincs is mindre szükség). Ezzel párhuzamosan viszont a tartalékából ki kell dobnia egy befolyásjelzőt, melyet a játék további részében nem használhat.

Belpolitikai akciók

- Politikai kártya cseréje: Az aktuális kártya kicserélhető egy olyanra, melynek neve megtalálható annak legalján (a jobb oldalon látható “Sztálinizmus” kártya esetén ez a “Hadikommunizmus” és a “NEP”). A lecserélésekor igazítsuk a gazdasági csúszkát, ha a korábbi és új kártyán a “gazdaság csúszka” (mérleg) ikonok száma eltér (ha az újon több van, akkor a különbséggel növeljük meg a csúszkán felvett értéket, ellenkező esetben a különbséggel csökkentsük azt), illetve a “tengeri jelenlét” ikonok esetén ha az új kártyán több ilyen ikon van, akkor helyezzünk le egy új korongot egy tengeri tartományra, viszont ha kevesebb van akkor le kell vennünk egyet - a lehelyezés szabályait lásd *a 9. oldalon a hajóipari szabályok alatt.*



- Közmunka-program: Minden egyes, a gazdasági tartalékból kidobott kocka után 1-el lejjebb tolhatjuk a feszültség-csúszkán felvett értékünket.

Gazdasági akciók

A gazdasági akciók közé a *kereskedelem* és a *befektetés* tartozik.

Kereskedelmi szabályok

Bármilyen kereskedelemre akkor van lehetőség egy kishatalommal, ha a hozzá tartozó régió négyzetében van a nagyhatalom színének megfelelő kocka. A kereskedelem során egy ilyen kockának a pozícióját változtathatjuk meg.

Nyersanyag kereskedelme: Ekkor vagy egy régiós kishatalom téglalapjában található üres nyersanyag ikonra helyezzük a kockát, vagy egy, a területén található (szintén üres) nyersanyag ikonra. Előbbi esetben (export) csökkentsük 1 lépéssel az érintett nyersanyag-csúszkánkat az országlapon, míg a gazdasági csúszkán növeljük meg egy lépéssel. Utóbbi esetben (import) pedig fordítva járjunk el, 1-1-el növelve az érintett nyersanyag-, míg csökkentve a gazdasági csúszkát.

Iparcikk kereskedelme: Iparcikkek esetén csak exportra van lehetőség. Ahhoz, hogy egy iparcikket exportálni tudjunk egy kishatalomba, a kishatalom téglalapjában található érintett iparág-négyzetén nem állhat kocka, illetve az iparcikkhez tartozó iparágban akkora versenyképességre van szükségünk, mint a kishatalom téglalapján található összes exportlehetőség (azaz négyzet) száma.
A versenyképességünket úgy kaphatjuk meg, ha összeadjuk az országlapunkon az adott iparágra oszlopában elhelyezett kockák számát, majd ezt megnöveljük - vagy mínusz jel esetén csökkentjük - a politikai kártyán jelzett versenyképesség-ikonokkal. A versenyképességet tovább növelheti 1-1 értékkel, ha van kockánk a szerszámgyártás oszlop felülről 1. és 3. rublikájában. Ha ezek alapján sem érjük el a küszöbértékét, akkor a régiós négyzetből bedobott minden egyes saját színű kocka 1-1-el növeli a versenyképességet. Ha

egy kishatalom hadiipari exportot kap, akkor a hadserege automatikusan a “+”-os oldalára fordul át.

Példa: Franciaország autóipari cikkeket szeretne exportálni Jugoszláviába, és mivel Jugoszlávia téglalapján 3 exportlehetőség van, ezért legalább 3-as versenyképességre van szüksége az autóipar terén. Franciaország az országlapján 2 kockával rendelkezik az autóipari oszlopban, illetve további 1-el a szerszámgyártás terén (ami ugye +1-es versenyképességi módosítóval jár minden iparág számára). Ez tehát 3-as versenyképességet jelentene, viszont politikai kártyája a “Népfront”, ami 1-el csökkenti a versenyképességét, így autóipari versenyképessége csak 2. Ezért Franciaországnak ki kell dobnia egy kockát a Balkán régióból, hogy onnan áthelyezhessen egy másik kockát a Jugoszlávia téglalapján található autóipar-ikonra.

Haladó szabályok kereskedelemkor: A meglévő, ipari exportot jelző kocka is eltávolítható (kiüthető) a kishatalmi téglalapon. Ekkor az alap küszöbértékhez adjuk hozzá a kiütni kívánt játékos kockáinak számát a kishatalmi téglalapon. Olyan nagyatalom kockája viszont nem távolítható el, melynek az érintett iparága teljesen betelt az országlapon, vagy ha a kishatalom a kockát tulajdonló nagyhatalom bábállama. A kiütés után a gazdasági csúszkán a kiütött nagyhatalom 1-el alacsonyabb értéket vesz fel.

Lehetőség van kereskedni semleges országokkal is (pl. Dánia, Spanyolország). Ilyenkor a gazdasági tartalékból kell egy kockát felhasználni, a gazdasági csúszka és a nyersanyag-csúszka értéke viszont a normál szabályok szerint változik meg.

Befektetési szabályok

A befektetéseknek a játékban három módja van.

- Befektetés régióba: Helyezzünk az országlap gazdasági tartalékából tetszőleges számú saját színű kockát egy tetszőlegesen választott régiós négyzetbe.
- Befektetés iparágba: Tetszőleges számú saját színű kocka lehelyezhető az országlap felső sorában lévő 4 oszlop (iparág) egyikének szabad (kockával nem rendelkező) rubrikáiba szintén a gazdasági tartalékból. Ha a lehelyezett kocka mellett piros keretes nyersanyag-ikon van, akkor csökkentsük annyiszor az érintett nyersanyag-csúszkát, ahányszor ilyen rubrikába helyezünk le kockát.
- Fejlesztési programok: Egy darab saját színű kocka lehelyezhető az országlapon található 5, alsó sorban lévő oszlop egyikébe. Ekkor - ellentétben az iparágakkal - mindig föntről lefelé kell haladni, tehát az oszlop legfelső, még üres rubrikájába lehet kockát lehelyezni. Hasonlóan az iparágakhoz, a lehelyezett kocka hatására lehet, hogy meg kell növelnünk a gazdasági csúszkát (minden egyes, kocka mellett lévő gazdasági ikon után), illetve a piros keretes nyersanyag ikonok után az érintett nyersanyag csúszkát 1-1 lépéssel csökkenteni kell, míg kék keret esetén növelni.

Hajóipari szabályok és tengeri jelenlét: Minden egyes, a hajóipar oszlopába lehelyezett kocka után kioszthatunk egy korongot egy tengeri tartományra. Fontos, hogy minden tengeri tartományon minden színből csak 1-1 korong lehet, és a korong csak olyan tengeri tartományra kerülhet, mely vagy határos magterülettel illetve saját bábállammal, vagy a

tengeri tartomány határos egy olyan tengeri tartománnyal, ahol már van korong (tehát egyfajta láncot kell követnie a tengeri jelenlétünknek - fontos, hogy a Vörös-tengert mind a Keleti-Földközi-tenger és a Perzsa-öböl tengeri tartományokkal, mind Dzsibutival, Mogadisuval, Szana'a-val, Ádennel és Berberával határosnak kell tekinteni).

Építőipari szabályok: Ebbe a fejlesztési programba való befektetéssel párhuzamosan lehelyezhetünk a térképen a saját területünkön lévő, tetszőleges számú fehér színű kőolajlelőhelyre egy-egy saját kockát a gazdasági tartalékunkból (ahol még nincs kocka), és minden ilyen kocka után 1-1-el feljebb tolva a kőolajcsúszkánkat. Az építőipar oszlopon belül az első kocka megléte továbbá azt is lehetővé teszi, hogy a kishatalmak fehér kőolajlelőhelyeire is lehelyezhessünk kockát a kereskedelmi akció keretein belül.

Haladó szabály: A befektetések úgy is finanszírozhatóak, hogy egy iparág oszlopából kiveszünk kockákat, majd azokat/azt fektetjük be. Viszont minden egyes ilyen kivett kocka után 1-el növelnünk kell a feszültség-csúszkát. Ha a kockákat a hajóiparból vesszük ki, akkor minden egyes ilyen kocka után le kell vennünk 1-1 tengeri jelenlétet jelző korongot (természetesen úgy, hogy a fentebb említett "lánc" továbbra is megmaradjon).

Katonai akciók

- Fegyverkezés: Főszabályként egy gyalogos vagy lovas hadosztályt, illetve további 1 olyan hadosztályt állíthatunk ki, mely esetlegesen megtalálható a politikai kártyánkon. Továbbá, minden hadiipari kocka után választhatunk egy olyan hadosztályt, mely az adott kocka mellett jelezve van. Lehetőség van szövetséges hadsereg újjáépítésére is (azt újra térképre felhelyezve, vagy kivéve alóla a hadosztályjelzőket), minden egyes ilyen lépés után viszont 1-1 hadiipari kockát ignorálni kell.
- Mozgás: Mozgassunk annyi saját vagy bábállami hadsereget, amennyi az olajcsúszkán felvett értékünk. Ezt követően annyi hadosztályt áthelyezhetünk (akár új hadseregbe is), amennyi a vasutipari kockáink száma. Egy áthelyezésnek számít kettő hadosztály felcserélése is. A mozgás részletes szabályait *a 11. oldalon tárgyaljuk.*

A hadosztályokat mindig balról jobbra, majd fentről lefelé kell behelyezni a hadseregek rácsaiba (míg csata közben fordítva, jobbról balra, és lentről felfelé haladva kell levenni a veszteségeket). Ha így egy búzaikont fedünk le, akkor a gabonacsúszkát 1-el csökkenteni kell - míg ha felfedjük azt, akkor növelni. Új hadsereg automatikusan felállítható bármely saját vagy bábállami tartományon, ha a jelzett hadseregben korábban nem voltak hadosztályok, és az adott tartományon nincs nem szövetséges hadsereg. Ha egy hadsereg mind a 6 négyzete üressé válik, akkor a jelzőjét le kell venni a térképről.

Példa: Németország az országlapján a hadiipar oszlopban három kockával rendelkezik, melyek fentről a 2., 3. és 4. négyzetbe vannak lehelyezve. Ezen felül az ország politikai kártyája a "Militarizmus". Ez azt jelenti, hogy Németország 4 hadosztályt tud kiosztani a hadseregei közt: alapból választhat egy lovas és gyalogos hadosztály közül és automatikusan kap egy könnyű páncélost a politikai kártyája miatt. Továbbá, a hadiipari kockák után szintén választhat egy vadász és bombázó közül, illetve egy nehéz páncélos és

egy gépesített tüzér közül (2. és 4. kockák után). Németország ezen felül úgy dönt, hogy ignorálja a 3. kockát, és helyette újjáéppíti szövetséges, Románia első hadseregét, kivéve a hadseregjelző alól a hadosztályjelzőket.

Csata

A mozgás során ha olyan területre próbálunk bemozogni, ahol ellenséges hadsereg állomásozik, akkor először csatára kerül sor. A csata során alapesetben a támadó válasszon ki egy hadosztályt, melynek támadóértékét a bal felső sarok első száma jelzi. A támadó maximálisan ezzel a számmal egyező összesített védőértékű ellenséges hadosztály(oka)t levehet, majd a választott hadosztálya is megsemmisül.



Euztán a védő választ ki egy hadosztályt, és a fent leírt művelet megismétlődik (viszont a védőnél mindig a védőértékét, a támadónál pedig mindig a támadóértéket kell figyelembe venni). Passzolni akkor lehet, ha egyáltalán nincs mód ellenséges hadosztály levételére, mert annak a támadó/védő értéke túl magas. A csata addig folytatódik, míg a támadó hadosztályai el nem fogynak, vagy ha egymás után mindkét fél passzol, ezen esetekben a támadó a kiinduló tartományban marad. Ha a védő hadosztályai fogynak el, akkor a támadó automatikusan bemozog a megtámadott tartományra elfoglalva azt.

Kishatalmi hadseregek esetén a veszteségeket úgy jelezzük, hogy a megmaradt hadosztályokat a hadseregjelző alá tesszük, és a következő csatában már csak ezek a hadosztályok vehetnek részt (kivéve, ha nem épül addig újjá a hadsereg). A kishatalom hadseregét a szövetségese irányítja a csatában, ha nincs szövetségese, akkor a régióban a legtöbb befolyással rendelkező nagyhatalom. Ha ez a támadó nagyhatalom, akkor a sorban következő, és ha senkinek sincs befolyása, akkor a régiós kockák száma számít.

Példa: A Szovjetunió első hadserege - benne 2 könnyű páncélos, egy tüzér és 3 gyalogos - támadja Lettország első hadseregét Rigában, melyben 3 gyalogos és 1 tüzér található. A Szovjetunó először egy 3-as támadóértékű könnyű páncélost cserél be egy lett gyalogos hadosztályra, melynek a védőértéke szintén pont 3. Ezután a Lettországot irányító nagyhatalom játékosa a lett tüzért cseréli be 2 szovjet gyalogosra - előbbi védőértéke ugyanis 5, míg utóbbiak támadóértéke 2-2. Ezután szovjet játékos megint egy könnyű páncélost cserél be egy lett gyalogosra, míg az utolsó lett gyalogos leveszi a szovjet tüzért. Mivel Lettországnak nem maradt több egysége, így a szovjet első hadsereg bevonulhat Rigába, melyben viszont mindössze 1 gyalogos maradt. Ez azt is jelenti, hogy a szovjet gabonacsúszka 2-vel magasabb értéket vesz fel, hiszen az első hadseregben már egyetlen gabonaikon sincs letakarva, míg a csata kezdetén 2 még le volt.

Haladó szabályok csata közben: Ha a védő félnek csata közben csak bombázói és/vagy vadászai maradtak (lásd jobbra), akkor azokat azonnal le kell venni. Ha ugyanez történik a támadó féllel, akkor a támadó a kiinduló tartományon marad.



Ha a védő folyó mögött, hegyvidéken, vagy invázióval szemben védekezik, akkor a csata kezdetén a támadónak automatikusan le kell vennie egy hadosztályt.

Terület elfoglalása

Ha egy olyan ellenséges tartományra egy nagyhatalom vagy bábállama bemozog (függetlenül attól, hogy ott csatára került-e sor), ahol van nyersanyagjelző és azon kocka, akkor a kocka a gyűjtőbe visszakerül, míg a kocka tulajdonosának 1-el felfelé kell korrigálnia a gazdasági, míg 1-el lejjebb az érintett nyersanyag-csúszkáját.

Kishatalmi főváros elfoglalása esetén minden kockát és korongot le kell venni az érintett kishatalom területéről és a táblázatából, majd az érintett nagyhatalmaknak korrigálniuk kell a csúszkáikat a fentiek szerint (az export kapcsolat megszűnésekor értelemszerűen csökkenni fog a gazdasági csúszka, míg a nyersanyag nő). A megszálló nagyhatalom ezzel párhuzamosan helyezzen le egy saját színű korongot a megszállt kishatalom fővárosán a zászlóra, és növelje meg a nyersanyagcsúszkáit minden egyes, a kishatalom területén lévő nyersanyag után 1-el. Fontos, hogy ha bábállam foglal el tartományt/fővárost, akkor is úgy kell eljárni, mintha a nagyhatalom foglalta volna el azt.

A fentiek eredményeképp elméleti szinten előfordulhat, hogy egy nagyhatalom nyersanyag-jelzője az engedélyezettnél alacsonyabb értéket vegyen fel (azaz gabona/ipari fémek esetén -1-nél alacsonyabbat, míg olajnál 0-nál alacsonyabbat). Ebben az esetben az adott nagyhatalom a feszültség-csúszkán automatikusan 3-as értéket vesz fel, majd addig kell kockákat levennie a fejlesztési területekről/iparágakból illetve hadosztályokat a hadseregeiből, amedddig nem sikerül elérni a -1-es vagy 0-ás szinten (a levett kockák pedig a gyűjtőbe, és nem agazdasági tartalékba kerülnek).

Haladó szabály: Ha a kishatalom fővárosában volt függetlenséget garantáló (faszínű) jelző, akkor a nagyhatalom a diplomáciai csúszkán 1-el alacsonyabb értéket vesz fel, és 1 befolyásjelzőjét a gyűjtőjéből ki kell dobnia.

A mozgás általános szabályai

- A mozgás főszabályként saját, saját bábállami vagy ellenséges területen át vezethet. Fasiszta vagy kommunista nagyhatalom és annak bábállama bármikor megtámadhat más kishatalmat, semleges államot (lila szín, pl. Dánia, Hollandia - ezen országoknak nincs hadserege) vagy nagyhatalmat. Máskülönben viszont nagyhatalom vagy annak szövetségese csak akkor támadható meg, ha annak a diplomáciai csúszkán felvett értéke -1, míg semleges állam és egyéb kishatalom egyáltalán nem támadható meg.
- Bárhány olyan tengeri tartományon, melyeken van korongunk és összefüggnek, áthaladhatunk, mintha azok szárazföldi tartományok lennének, viszont ezt követően több szárazföldi tartomány már nem tehető meg az adott mozgás keretein belül. A tengeri tartományon keresztül támadás (invázió) viszont nem indítható olyan nagyhatalom vagy annak szövetségese ellen, mely szintén rendelkezik koronggal a támadáshoz szükséges tengeri tartomány(ok) valamelyikén.
- A térkép bal alsó sarkában lévő Afganisztán és Etiópia/Jemen térképek a játéktér integráns részei, az ide való bemozgás (illetve az inne való kimozgás) a megjelölt területekről lehetséges (például Szana'a Rijádból érhető el, illetve természetesen tengeri útvonalon is)

- Minden hadsereg annyi szárazföldi tartományt tehet meg, mint a hadseregben található legkevesebb mozgásponttal rendelkező hadosztály mozgáspontjai (lásd a hadosztályjelző alján). A mozgásaink lejátszásakor egyidejűség van, azok nem függhetnek egymástól. Egy hadsereg csata után nem folytathat már mozgást.
- Két nagyhatalom közt a hadiállapot beáll, ha az egyikőjük megtámadja a másikat, vagy annak szövetségesét/bábállamát. Ekkor a nagyhatalmi táblázatban helyezzünk le a támadóéval egyező színű korongot a két nagyhatalmi zászló metszetébe, majd annak korongja 1 lépéssel alacsonyabb értéket vesz fel a diplomáciai táblázatban (megintcsak kidobva egy befolyás-jelzőt a gyűjtőből). Ezt követően a megtámadott fél a katonai akciók választása esetén a szövetségeseit a bábállamokra vonatkozó szabályok szerint irányíthatja.

Számvetés fázis

A feszültség csúszka minden év végén igazítandó. Az országlap és politikai kártya tűzikonjainak összesítése után azokból vonjuk ki a “mínuszos” tűzikonok számát, majd ezzel az értékkel növeljük (negatív érték esetén csökkentsük) a feszültség-csúszkát. Az így felvett érték viszont sosem lehet 0-nál kevesebb vagy 3-nál több. A páratlan években (1933, 1935, 1937 és 1939) pedig az alább taglalt gazdasági és diplomáciai számvetésre is sor kerül. A számvetés után újból az akciófázissal folytatódik a játék, ahol a sorban következő játékos kezd, és ezzel párhuzamosan mozgassuk az időjelző hengert is eggyel későbbi évre.

Diplomáciai számvetés (az alábbi lépéseknek a megadott sorrendben kell követniük egymást)

1) Befolyás-jelzők kiosztása: Minden nagyhatalom minden régióban az alábbiak szerint meghatározott számú befolyásjelzőt kap, melyet a régiós négyzetre kell lehelyezni (kivéve, ha elfogytak a nagyhatalom befolyásjelzői).

    a) 1-1 befolyásjelző jár minden második, saját színű régiós kereskedelmi kapcsolat (export vagy import) után
    b) 1-1 befolyásjelző jár minden olyan saját hadsereg után, mely régiós kishatalmi fővárosban állomásozik
    c) 1 befolyásjelző jár, ha az érintett, hasonló színnel jelölt tengeri tartományon van korongja a nagyhatalomnak (például Ázsia régió esetén ez a Perzsa-öböl).
    d) A régiós négyzetekben található minden második saját színű kocka befolyás-jelzővé konvertálódik, az átkonvertált kockák pedig a gyűjtőbe kerülnek vissza (például ha egy nagyhatalomnak 5 kockája van, akkor 2 befolyás-jelzőt kap, és 4 kockája kerül vissza a gyűjtőbe).

2) Diplomáciai csúszka igazítása: A nagyhatalom jelzője feljebb tolható a diplomácia-csúszkán 1 lépéssel, ha a magasabb értéken jelzett negatív megítélés ikonok számánál nem rendelkezik többel. Ezt a számot úgy kapjuk meg, hogy számoljuk össze a nagyhatalom által megszállt kishatalmi fővárosok számát, majd adjuk ehhez hozzá a politikai kártyán található negatív megítélés ikonokat.

3) Régiós domináns nagyhatalom kiválasztása (haladó szabály): Állapítsuk meg, hogy mely ország rendelkezik a legtöbb befolyás-jelzővel régiónként, föntről lefelé haladva (Észak-Európa>Közép-Európa>Balkán>Ázsia>Vörös-tenger). Döntetlen esetén nincs domináns nagyhatalom meghatározva. Az ily módon legmagasabb értékkel bíró nagyhatalom az alábbi 3 lépés egyikét teheti meg ekkor.

    a) A térképen az egyik meg nem szállt régiós kishatalom zászlójára ráhelyezhet egy *függetlenség garantálását* szimbolizáló natúr korongot
    b) Egy ilyen natúr korongot egy régiós országról levehet
    c) Megváltoztathatja egy szövetségben nem lévő kishatalom politikai berendezkedését egy lépéssel befolyás-jelző használata nélkül (de bábállamot nem hozhat létre)

Gazdasági számvetés

Minden kishatalom olvassa le a gazdasági csúszkáját, és annak megfelelő számú saját színű kockát kap (vagy negatív érték esetén veszít) a gazdasági tartalékába/ból. A játékos ezután 1-1 saját színű kockát kap minden régióban, melynek neve mellett fel van tüntetve a “gazdaság kapcsolat” ikon illetve van mellette kocka is az országlapján, és további 1-1-et a politikai kártyáján jelzett régiók után. Fontos, hogy ha a régió mellett zárójelben tartománynév található, akkor a játékos csak akkor kap kockát, ha az érintett tartomány nincs idegen ország megszállása alatt.

Játék vége

A játéknak alapesetben 1941-ben van vége, illetve akkor is, ha egy év számvetés fázisának kezdetén a nagyhatalmi táblázatban háborús korong található, azaz kitört a második világháború A számvetésre se ebben az esetben, se 1941-ben nem kerül már sor.
A játék végeredményének a megállapításához minden régiót ki kell értékelni, melyek után a nagyhatalmak győzelmi pontokat szerezhetnek. Minden régióban az első helyezett viszi tovább a győzelmi pontjait, döntetlen esetén a régióért egyik nagyhatalom sem kap pontot.

A régiós kiértékelés menete:

- A régiós szövetségesek/bábállamok/megszállt fővárosok száma után 1-1 győzelmi pont jár
- Régióban legtöbb befolyásjelző után 1 győzelmi pont jár (egyezés esetén minden holtversenyben győztes megkapja).
- Ha van korong a nagyhatalmi táblázatban, akkor a “+”-os saját és szövetséges hadseregek után, melyek a régiós fővárosokban állomásoznak szintén 1-1 győzelmi pont jár
- Nagy-Britannia a Kairó-Fokváros vasút fejlesztési program befejezése esetén - azaz, ha azon 3 kocka van - 1 győzelmi pontot kap a Vörös-tenger régióban, míg Olaszország az “Abesszíniai telepesprogram” befejezése esetén úgyszintén.

A fentiek kiértékelése után Franciaország továbbá 2 győzelmi pontot kaphat a Maginot-vonal elkészültétől függően, ha van korong a nagyhatalmi táblázatban és Nancy tartomány az ő irányítása alatt áll.