БИТКА ЗА БЕОГРАД

УПУТСТВО ЗА ИГРУ

ОСНОВНИ ЕЛЕМЕНТИ ИГРЕ

Друштвена игра - ратна стратегија “Битка за Београд” састоји се од шест основних елемената [види сл. 1]: бојишта (1), јединица супарничких војски (2), четири војна логора (3), две посуде за бацање коцкица (4) и две коцкице за игру (5).

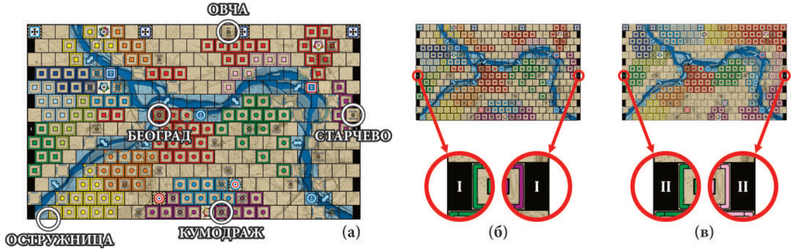
(1) (2) (3) (4) (5)

[Сл. 1]

НАПОМЕНА: уколико поседујете игру код које основни елементи нису формирани - користите “Упутство за формирање елемената за игру”. Уколико желите да сазнате више информација о самом догађају и јединицама заступљеним у игри - погледајте брошуру “Ко је ко у бици за Београд” и/или посетите сајт *www.balkanfront.rs*.

БОЈИШТЕ

Бојиште представљено на мапи обухвата ширу околину града Београда: од околине села Остружница на југозападу до села Старчева на истоку и од села Овча на северу до села Кумодраж на југу [види сл. 2/а]. Прва мапа, обележена симболом “I”, је са историјски најприближнијимм распоредом трупа и прилагођена је за два играча [види сл. 2/б]. Друга мапа, обележена симболом “II”, је са произвољним распоредом трупа, и као таква, прилагођена је за два или четири играча [види сл. 2/в].



[Сл. 2]

Врсте терена

На мапама бојишта разликујемо пет врста терена [види сл. 3]. То су: копно (1), мочваре (2), реке (3), речни газови (4) и насељена места - српска (5) и аустроугарска (6). Све наведене врсте терена диктирају одређена правила кретања различитим врстама јединица, осим насељених места (она су на мапу бојишта унета само ради лакше оријентације играча у простору).

(1) (2) (3) (4) (5) (6)

[Сл. 3]

Елементи бојишта

Поред различитих врста терена на мапи бојишта се налазе и уцртана “зборна места” и “почетне позиције” српских (СРБ) и аустроугарско - немачких трупа (АУ/Н) [види сл. 4]. “Зборна места” српских трупа обележена су круговима, а аустроугарско - немачких квадратима разних боја (1). “Почетне позиције” обеју сукобљених страна се односе на командна места, аеродроме и луке (2, 3 и 4).

(1) (2) (3) (4)

[Сл. 4]

ВОЈСКЕ

На бојишту се, као сукобљене стране, налазе војска Краљевине Србије (комбиноване трупе Одбране Београда са припадајућим трупама руске, француске и британске војне мисије) и војске Аустроугарске монархије и Царске Немачке [види сл. 5]. Војка Краљевине Србије (са припадајућим страним мисијама) има параметре уписане у кружнице маслинасто-сиве боје (1) и грб краљевине (2). На доњој страни постоља све ове јединице облежене су белим круговима (3). Војска Аустроугарске монархије има параметре уписане у квадратне форме штука-плаве боје (4), са грбом монархије (5). На доњој страни постоља све ове јединице облежене су белим квадратима (6). Војска Царске Немачке има параметре уписане у квадратне форме пољско-сиве боје (7), са грбом царевине (8). На доњој страни постоља све ове јединице облежене су белим квадратима (9).

(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)

[Сл. 5]

Војска Краљевине Србије

Војску Краљевине Србије [види сл. 6/а] одређену за одбрану српске престонице (на потезу од Остружнице на западу до Винче на истоку) чине комбиноване јединице српске војске ојачане трупама руске Мисије посебне намене (Экспедиция особого назначения), француске Поморске мисије у Србији - мисије Д (Mission Navale Francaise de Serbe - Mission D), француске Аеропланске (ваздухопловне) ескадриле (Escadrille MF.S99) и британске Војно-поморске мисије (British Naval Mission in Serbia). Све заједно, оне су чиниле трупе "Одбране Београда".

У игри комадант и јединице Одбране Београда су подељене према секторима и то:

Комадант генерал Михаило Живковић - тамно маслинасто-сива јединица бр. 001.

Остружнички одсек - жуте јединице бр. 002 - 013.

Београдски одсек - топчидерски пододсек - наранџасте јединице бр. 014 - 023.

Београдски одсек - градски пододсек - црвене јединице бр. 024 - 037.

Великоселски одсек - тамно-зелене јединице бр. 038 - 049.

Комбиновани одред са општом резервом и бродарском командом - небо-плаве јединице бр. 050 - 061.

Тимочка дивизија II позива - стратешка резерва - љубичасте јединице бр. 062 - 072.

НАПОМЕНА: Уколико игру играју два играча, играч који командује српско-савезничком војском командује свим јединицама. Уколико игру играју четири играча, два играча која командују српско-савезничком војском војском командују: први играч жутим, наранџастим и црвеним, а други играч зеленим, светло плавим и љубичастим јединицама. Комадантом, генералом Живковићем (тамно маслинасто-сива јединица) командују оба играча.

Војска Аустроугарске монархије и Царске Немачке

Комбиноване аустроугарско - немачке трупе [види сл. 6/б] одређене за напад на Београд, на поменутом потезу од Остружнице на западу до Винче на истоку, као саставни делови армијске Групе "Макензен", састојале су се од команданата и јединица аустроугарског VIII и немачког XXII резервног корпуса.

У игри, Групу "Макензен" на београдском фронту чине:

Комадант групе фелдмаршал Аугуст фон Макензен - златно-смеђа јединица бр. 073.

Аустроугарски VIII корпус, комадант корпуса генерал Виктор Граф фон Шајхенштул - штука-плава јединица бр. 073.

Аустроугарски VIII корпус, 57. пешадијска дивизија - жуте јединице бр. 075 - 079.

Аустроугарски VIII корпус, 59. пешадијска дивизија - наранџасте јединице бр. 080 - 084.

Аустроугарски VIII корпус, самостална бригада "Хауштајн" - розе јединице бр. 085 - 090.

Аустроугарски VIII корпус, самосталне бригада "Мразек" - љубичасте јединице бр. 091-110.

Трупе под директном командом VIII корпуса - црвене јединице - бр. 095 -106.

Немачки XXII резервни корпус, комадант корпуса генерал Еуген фон Фалкенхајн - пољско-сива јединица бр. 111.

Немачки XXII резервни корпус, 43. резервна пешадијска дивизија - светло зелене јединице бр. 112 - 117.

Немачки XXII резервни корпус, 44. резервна пешадијска дивизија - тамно зелене јединице бр. 118 - 123.

Немачки XXII резервни корпус, самостална 26. пешадијска дивизија - светло-плаве јединице бр. 124 - 130.

Немачке трупе под директном командом XXII резервног корпуса - небо-плаве јединице бр. 131 - 135.

Аустроугарске трупе под директном командом немачког XXII резервног корпуса - тамно плаве јединице бр. 136 - 145.

НАПОМЕНА: уколико игру играју два играча, играч који командује аустроугарско-немачком војском командује свим јединицама. Уколико игру играју четири играча, два играча који командују аустроугарско-немачком војском командују: жутим, наранџастим, розим, љубичастим и црвеним јединицама, а други играч светло зеленим, тамно зеленим, светло-плавим, небо-плавим и тамно-плавим јединицама. Генералом фон Шајхенштулом (штука-плавом јединицом) командује приви, генералом фон Фалкенхајмом (пољско-сивом јединицом) други, а врховним комадантом, фелдмаршалом фон Макензеном (златно-смеђа јединица) оба играча.

а) ВОЈСКА КРАЉЕВИНЕ СРБИЈЕ

б) ВОЈСКА АУСТРОУГАРСКЕ МОНАРХИЈЕ И ЦАРСКЕ НЕМАЧКЕ

[Сл. 6]

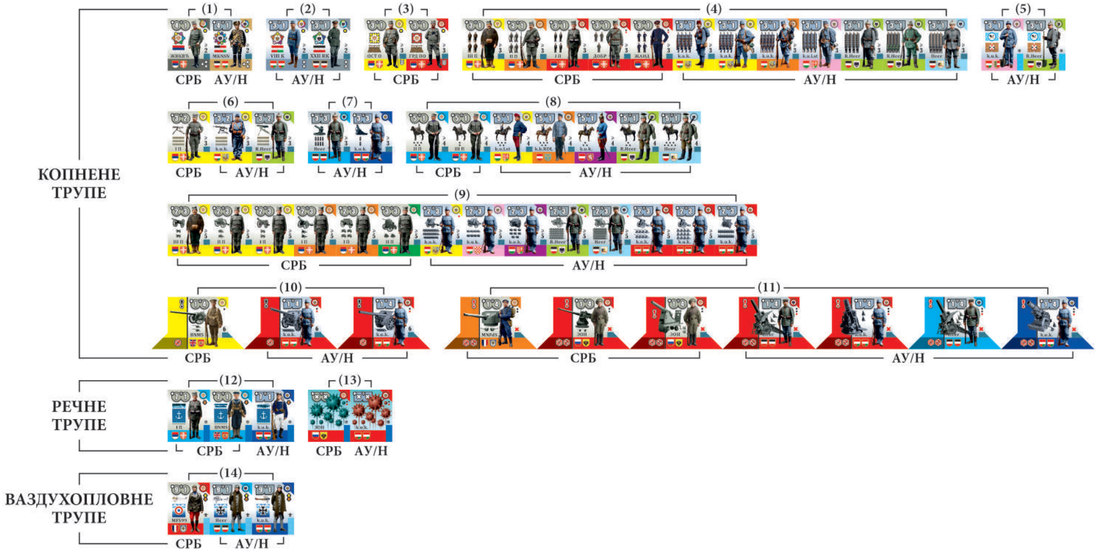
Подела трупа према врстама

За потребе ове игре, све трупе, свих војски, делимо на три врсте: копнене, речне и ваздушне [види сл. 7].

У копнене трупе убрајамо: (1) врховне команданте српске и аустроугарско-немачке војске, (2) корпусне команданте АУ/Н, (3) секторске команданте СРБ, (4) пешадију СРБ и АУ/Н, (5) инжињерију АУ/Н, (6) митраљесце СРБ и АУ/Н, (7) минобацачлије АУ/Н, (8) коњицу СРБ и АУ/Н, (9) „лаку“ артиљерију СРБ и АУ/Н, (10) „тешку“ артиљерију СРБ и АУ/Н и (11) „супертешку“ артиљерију СРБ и АУ/Н.

У речне трупе убрајамо: (12) речну флотилу - моторне чамце СРБ и мониторе АУ/Н, као и (13) речне мине СРБ и АУ/Н.

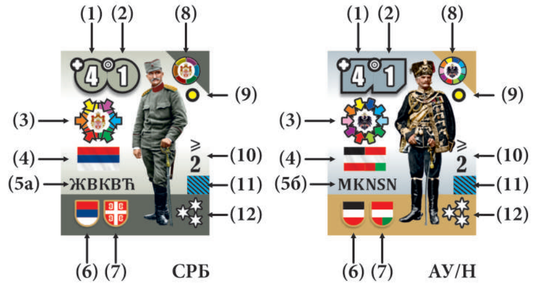
У ваздухопловне јединице спадају: (14) авиони СРБ и АУ/Н.



[Сл. 7]

Врховни команданти (СРБ - АУ/Н)

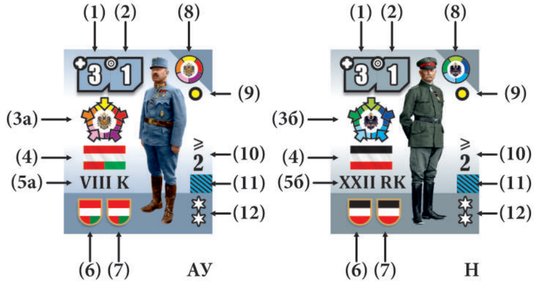
Врховни командант [види сл. 8]: (1)параметар за кретање: максималан број од 4 поља који јединица може да пређе у једном турнусу; параметар за борбени домет: максималан број од 1 поља око себе на која јединица може борбено да дејствује; (3) командна колор-карта са припадајућим националним грбом и (4) заставом; боје у колор карти означавају да врховни команданти командују својим јединицама свих боја, односно свим својим јединицама; (5) назив: а) ЖВКВЂ - Живковић, Михајло, генерал, б) MKNSN - Макензен, Аугуст фон, фелдмаршал; (6) ознака припадности матичној војсци: види табелу ОЗНАКЕ; (7) ознака припадности мобилизацијској области: види табелу ОЗНАКЕ; (8) командни колор-круг са припадајућим националним грбом: служи за лакшу идентификацију јединице на бојном пољу, има исту функцију као под (3); (9) бонус за снагу и кретање: означава да ова јединица себи и свакој својој јединици из колор карте, која се налази непосредно до ње на бојном пољу, повећава снагу и параметар за кретање за 1 поен; (10) параметар за самостални, „форсирани“, прелазак реке: означава да јединица мора да добије два или више поена на коцки да би успешно прешла реку; (11) индентификација за кретање по води: означава да ова јединица не може да се креће по води; (12) ознака нивоа командовања - највиши ниво командовања.



[Сл. 8]

Корпусни команданти (АУ/Н)

Корпусни командант [види сл. 9]: (1) параметар за кретање: максималан број од 3 поља који јединица може да пређе у једном турнусу; (2) параметар за борбени домет: максималан број од 1 поља око себе на која јединица може борбено да дејствује; (3) командна колор-карта са припадајућим националним грбом и (4) заставом. Боје у колор карти означавају да корпусни команданти командују само својим јединицама - а) само жутим, наранџастим, розе, љубичастим и црвеним, односно б) само светло-зеленим, тамно-зеленим, светло-плавим, небо-плавим и тамно-плавим; (5) Назив: а) VIII K - осми аустроугарски корпус, б) XXII RK - двадесетдруги немачки резервни корпус; (6) ознака припадности матичној војсци: види табелу ОЗНАКЕ; (7) ознака припадности мобилизацијској области: види табелу ОЗНАКЕ; (8) командни колор-круг са припадајућим националним грбом: служи за лакшу идентификацију јединице на бојном пољу, има исту функцију као под (3); (9) бонус за снагу и кретање: означава да ова јединица



[Сл. 9]

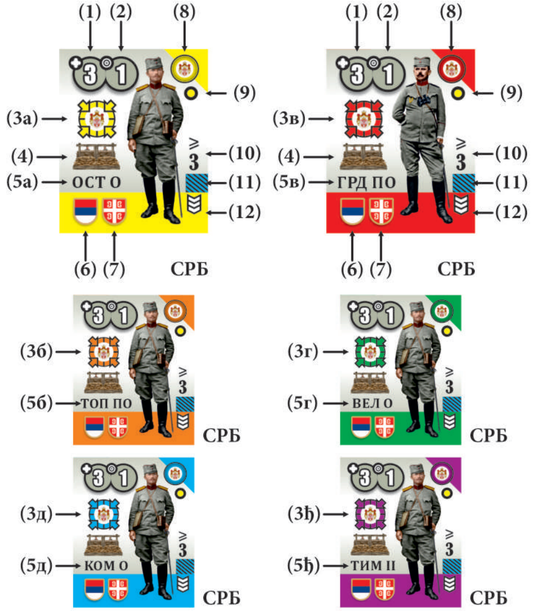
себи и свакој својој јединици из колор карте, која се налази непосредно до ње на бојном пољу, повећава снагу и параметар за кретање за 1 поен; (10) параметар за самостални, „форсирани“, прелазак реке: означава да јединица мора да добије два или више поена на коцки да би успешно прешла реку; (11) индентификација за кретање по води: означава да ова јединица не може да се креће по води; (12) ознака нивоа командовања: нижи ниво командовања.

Секторски комаданти (СРБ)

Секторски комадант [види сл. 10]: (1) параметар за кретање: максималан број од 3 поља који јединица може да пређе у једном турнусу; (2) параметар за борбени домет: максималан број од 1 поља око себе на која јединица може борбено да дејствује; (3) командна колор-карта са припадајућим националним грбом и (4) секторским штабом. Боја у колор карти означава да трупни комадант командују само својим јединицама - а) жути само жутим, б) наранџасти само наранџастим, в) црвени само црвеним, г) тамно-зелени само тамно-зеленим, д) небо-плави само небо-плавим и ђ) љубичасти само љубичастим; (5) назив: а) ОСТ О - оружнички одсек, б) ТОП ПО - топчидерски пододсек, в) ГРД ПО - градски пододсек, г) ВЕЛ О - великоселски одсек, д) КОМ О - комбиновани одред, ђ) ТИМ II - Тимочка дивизија другог позива; (6) ознака припадности матичној војсци: види табелу ОЗНАКЕ; (7) ознака припадности мобилизацијској области: види табелу ОЗНАКЕ; (8) командни колор-круг са припадајућим националним грбом - служи за лакшу идентификацију јединице на бојном пољу, има исту функцију као под (3); (9) бонус за снагу и кретање: означава да ова јединица себи и свакој својој јединици из колор карте, која се налази непосредно до ње на бојном пољу, повећава снагу и параметар за кретање за 1 поен; (10) параметар за самостални, „форсирани“, прелазак реке: означава да јединица мора да добије три или више поена на коцки да би успешно прешла реку; (11) индентификација за кретање по води: означава да ова јединица не може да се креће по води; (12) ознака нивоа командовања: најнижи ниво командовања.

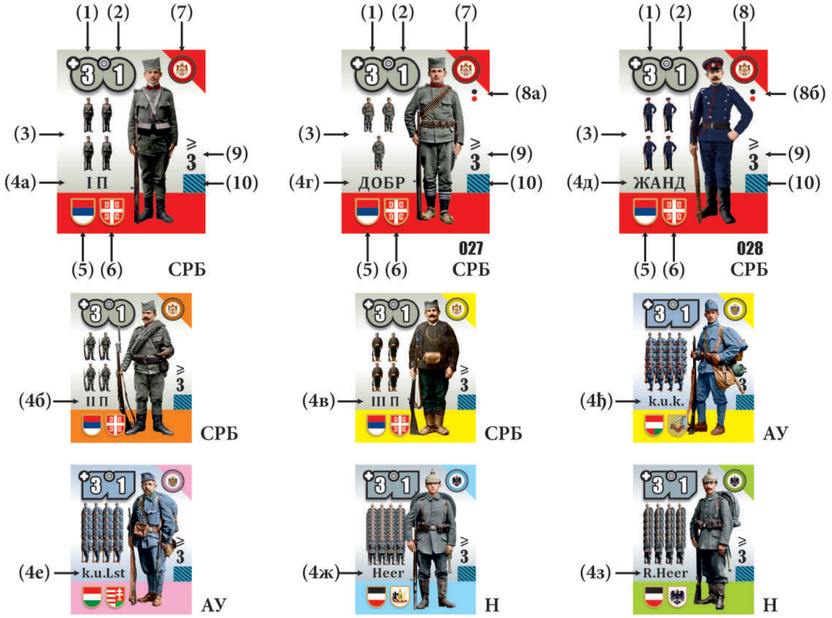
Пешадија (СРБ - АУ/Н)

Пешадија [види сл. 11]: (1) параметар за кретање: максималан број од 3 поља који јединица може да пређе у једном турнусу; параметар за борбени домет: (2) максималан број од 1 поља око себе на која јединица може борбено да дејствује; (3) број пешадијских чета у саставу јединице; (4) назив регрутног позива: за српско-савезничке снаге > а) I П - први позив, б) II П -



[Сл. 10]

други позив, в) III П - трећи позив, г) ДОБР - Сремски добровољачки одред, д) ЖАНД - Београдска жандармерија; за аустроугарско-немачке снаге > ђ) k.u.k. - заједника аустријска и мађарска војска, е) k.u.Lst - мађарска војска, ж) Heer - немачка активна војска, з) RHeer - немачки резервни састав; (5) ознака припадности матичној војсци: види табелу ОЗНАКЕ; (6) ознака припадности мобилизацијској области: види табелу ОЗНАКЕ; (7) колор-круг („боја јединице“) са припадајућим националним грбом: служи за лакшу идентификацију јединице на бојном пољу; (8) бонус за снагу: означава иницијалну снагу јединице. НАПОМЕНА: од свих пешадијских јединица, свих војски, ову особину имају само српски а) добровољачки одред (јед. бр. 027) и б) Жандармерија (јед. бр. 028); (9) параметар за самостални „форсирани“ прелазак реке: означава да јединица мора да добије три или више поена на коцки да би успешно прешла реку; (10) индентификација за кретање по води: означава да ова јединица не може да се креће по води.

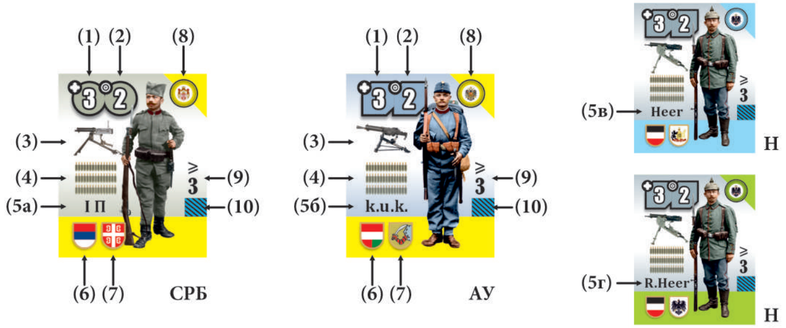


[Сл. 11]

Митраљесци (СРБ - АУ/Н)

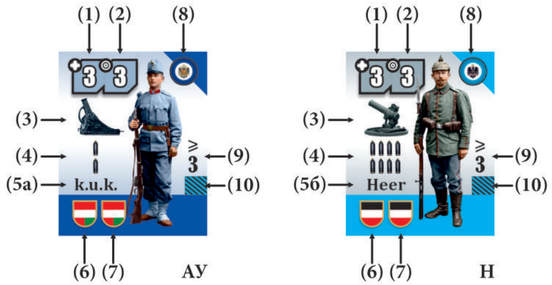
Митраљесци [види сл. 12]: (1) параметар за кретање: максималан број од 3 поља који јединица може да пређе у једном турнусу; (2) параметар за борбени домет: максималан број од 2 поља око себе на која јединица може борбено да дејствује; (3) тип митраљеза који ова јединица има у свом саставу. (4) Редници означавају митраљеска одељења, без обзира на њихов укупан број у јединици; (5) назив регрутног позива: за српско-савезничке снаге > а) I П - први позив;

за аустроугарско-немачке снаге > б) k.u.k. - заједника аустријска и мађарска војска, в) Heer - немачка активна војска, г) RHeer - немачки резервни састав; (6) ознака припадности матичној војсци: види табелу ОЗНАКЕ; (7) ознака припадности мобилизацијској области: види табелу ОЗНАКЕ; (8) колор-круг („боја јединице“) са припадајућим националним грбом: служи за лакшу идентификацију јединице на бојном пољу; (9) параметар за самостални „форсирани“ прелазак реке: означава да јединица мора да добије три или више поена на коцки да би успешно прешла реку; (10) индентификација за кретање по води: означава да ова јединица не може да се креће по води.



[Сл. 12]

Минобацачлије (АУ/Н)

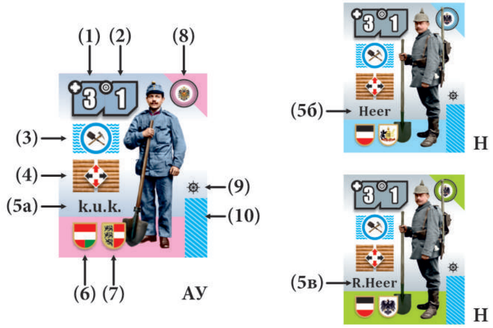


[Сл. 13]

Минобацачлије [види сл. 13]: (1) параметар за кретање: максималан број од 3 поља који јединица може да пређе у једном турнусу; (2) параметар за борбени домет: максималан број од 3 поља око себе на која јединица може борбено да дејствује; (3) тип минобацача који ова јединица има у свом саставу. (4) Број граната означава број батерија у јединици; (5) назив регрутног позива: за аустроугарско-немачке снаге > а) k.u.k. - заједника аустријска и мађарска војска, б) Heer - немачка активна војска; (6) ознака припадности матичној војсци: види табелу ОЗНАКЕ; (7) ознака припадности мобилизацијској области: види табелу ОЗНАКЕ; (8) колор-круг („боја јединице“) са припадајућим националним грбом: служи за лакшу идентификацију јединице на бојном пољу; (9) параметар за самостални „форсирани“ прелазак реке: означава да јединица мора да добије три или више поена на коцки да би успешно прешла реку; (10) индентификација за кретање по води: означава да ова јединица не може да се креће по води.

Инжињерија (АУ/Н)

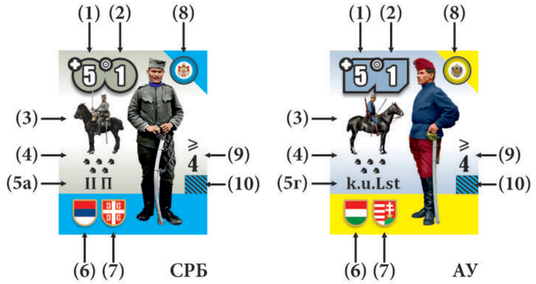
Инжињерија [види сл. 14]: (1) параметар за кретање: максималан број од 3 поља који јединица може да пређе у једном турнусу; (2) параметар за борбени домет: максималан број од 1 поља око себе на која јединица може борбено да дејствује; (3) ознака која показује да ове јединице могу да граде понтонске мостове, односно (4) друмове или возове. НАПОМЕНА: приликом преласка преко инжињеријске јединице поље на коме се инжињеријска јединица налази се не броји (исто важи и за низ оваквих јединица, без обзира на његову дужину и облик). Аустроугарско-немачке копнене јединице, без обзира на своју боју, које на мапи заузимају једно поље, могу да се крећу преко једноредних, дворедних и вишередних низова у свим правцима. Аустроугарско-немачке копнене јединице, без обзира на своју боју, које на мапи заузимају два поља („тешке“ и „супертешке“ артиљерије), могу да се крећу само преко дворедних и вишередних низова и то само у правцу краће стране мапе! (5) Назив регрутног позива: за аустроугарско-немачке снаге > а) k.u.k. - заједника аустријска и мађарска војска, б) Heer - немачка активна војска, в) RHeer - немачки резервни састав; (6) ознака припадности матичној војсци: види табелу ОЗНАКЕ; (7) ознака припадности мобилизацијској области: види табелу ОЗНАКЕ; (8) колор-круг („боја јединице“) са припадајућим националним грбом: служи за лакшу идентификацију јединице на бојном пољу; (9) и (10) индентификације за кретање по води: означавају да ова јединица, иако је копнена, без задршке, може да се креће и по води.



[Сл. 14]

Коњица (СРБ - АУ/Н)

Коњица [види сл. 15/1 и 15/2]: (1) параметар за кретање: максималан број од 5 поља који јединица може да пређе у једном турнусу; (2) параметар за борбени домет: максималан број од 1 поља око себе на која јединица може борбено да дејствује; (3) индикатор да се ради о коњичкој јединици; (4) свака стилизована глава коња означава приближно 250 сабљи (војника) у датој коњичкој јединици; (5) Назив регрутног позива: за српско-савезничке снаге > а) II П - други позив; б) III П - трећи позив; за аустроугарско-немачке снаге > в) k.u.k. - заједника аустријска и мађарска војска, драгонска коњица г) k.u.Lst - мађарска војска, хусарска коњица; д) k.k.RDL - аустријска војска, далматинска коњичка пешадија ђ) Heer - немачка активна војска, уланска коњица е) RHeer - немачки резервни састав - уланска коњица; (6) ознака припадности матичној војсци: види табелу ОЗНАКЕ; (7) ознака припадност-



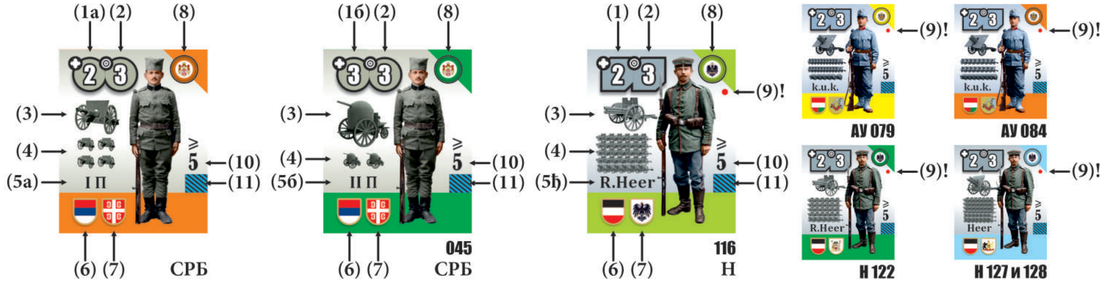
[Сл. 15/1]

ти мобилизацијској области: види табелу ОЗНАКЕ; (8) колор-круг („боја јединице“) са припадајућим националним грбом: служи за лакшу идентификацију јединице на бојном пољу; (9) параметар за самостални „форсирани“ прелазак реке: означава да јединица мора да добије четири или више поена на коцки да би успешно прешла реку; (10) индентификација за кретање по води: означава да ова јединица не може да се креће по води.

[Сл. 15/2]

„Лака“ артиљерија (СРБ - АУ/Н)

„Лака“ артиљерија [види сл. 16/1 і 16/2]: (1) а) параметар за кретање: максималан број од 2 поља који јединица може да пређе у једном турнусу - б) изузетак су српски Грузони, јединица бр. 045, који могу да прелазе максимално 3 поља); (2) параметар за борбени домет: максималан број од 3 поља око себе на која јединица може борбено да дејствује; (3) индикатор да се ради о „лакој“ артиљеријској јединици; (4) артиљеријско оруђе испод индикатора означава број цеви у датој јединици; (5) назив регрутног позива: за српско-савезничке снаге > а) I П - први позив, б) II П - други позив, в) III П - трећи позив; за аустроугарско-немачке снаге > г) k.u.k. - заједника аустријска и мађарска војска, д) Heer - немачка активна војска, ђ) RHeer - немачки резервни састав; (6) ознака



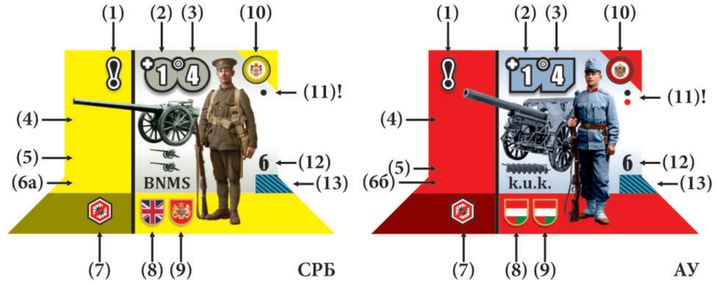
[Сл. 16/1]

[Сл. 16/2]

припадности матичној војсци: види табелу ОЗНАКЕ; (7) Ознака припадности мобилизацијској области: види табелу ОЗНАКЕ; (8) Колор-круг („боја јединице“) са припадајућим националним грбом: служи за лакшу идентификацију јединице на бојном пољу; (9) бонус за снагу (само код АУ/Н јединица са 30 и више цеви - бр. 079, 084, 116, 122, 127 и 128): означава иницијалну снагу јединице; (10) параметар за самостални „форсирани“ прелазак реке: означава да јединица мора да добије пет или више поена на коцки да би успешно прешла реку; (11) индентификација за кретање по води: означава да ова јединица не може да се креће по води.

„Тешка“ артиљерија (СРБ - АУ/Н)

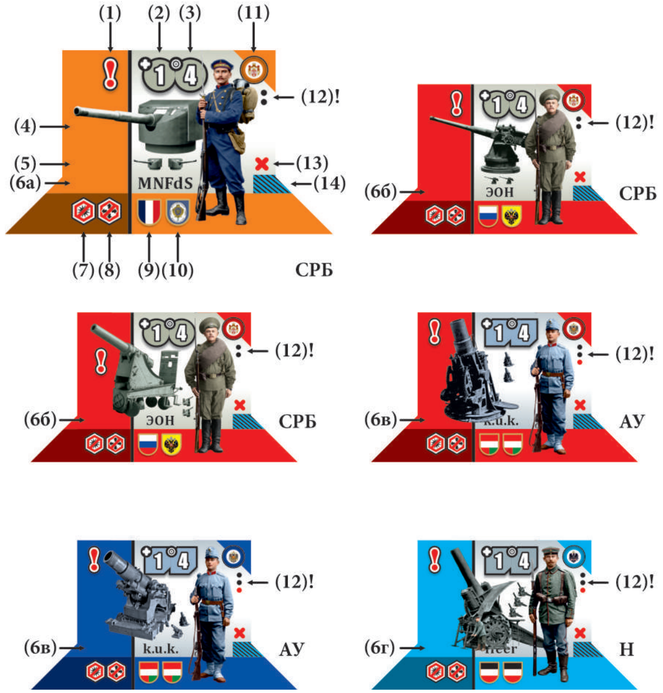
„Тешка“ артиљерија: [види сл. 17] (1) црни узвичник: индикатор да се ради о „тешкој“ артиљерији; (2) параметар за кретање: максималан број од 1 поља који јединица може да пређе у једном турнусу; (3) параметар за борбени домет: максималан број од 4 поља око себе на која јединица може борбено да дејствује; (4) врста артиљеријског оруђа са (5) индикатором броја цеви у саставу јединице; (6) назив регрутног позива: за српско-савезничке снаге > а) BNMS - Британска војно-поморсјка мисија у Србији; за аустроугарско-немачке снаге > б) k.u.k. - заједника аустријска и мађарска војска; (7) индикатор борбеног дејства: означава да ако је било која друга савезника јединица током турнуса отварала ватру да оваква јединица не може да дејствује и обрнуто - ако је оваква јединица отварала ватру, нијадна друга савезничка јединица не може да дејствује; (8) ознака припадности матичној војсци: види табелу ОЗНАКЕ; (9) ознака припадности мобилизацијској области: види табелу ОЗНАКЕ; (10) колор-круг („боја јединице“) са припадајућим националним гр-бом: служи за лакшу идентификацију јединице на бојном пољу; (11) бонус за снагу: означава иницијалну снагу јединице; (12) параметар за самостални „форсирани“ прелазак реке: означава да јединица мора да добије шест поена на коцки да би успешно прешла реку; (13) индентификација за кретање по води и мочварама: означава да ова јединица не може да се креће по води и мочварама.



[Сл. 17]

„Супертешка“ артиљерија (СРБ - АУ/Н)

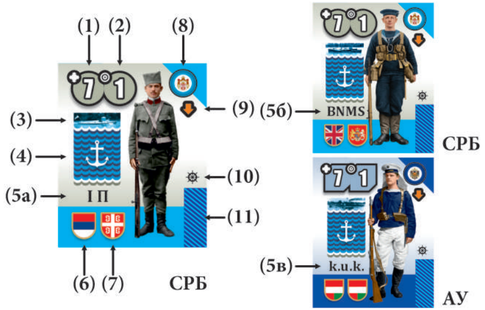
„Супертешка“ артиљерија [види сл. 18]: (1) црвени узвичник: индикатор да се ради о „супертешкој“ артиљерији; (2) параметар за кретање: максималан број од 1 поља који јединица може да пређе у једном турнусу; (3) параметар за борбени домет: максималан број од 4 поља око себе на која јединица може борбено да дејствује; (4) врста артиљеријског оруђа са (5) индикатором броја цеви у саставу јединице; (6) Назив регрутног позива: за српско-савезничке снаге > а) MNFdS - Француска поморска мисија у Србији - мисија Д, б) ЭОН - Руска мисија посебне намене; за аустроугарско-немачке снаге > в) k.u.k. - заједника аустријска и мађарска војска, г) Heer - немачка активна војска; (7) Индикатор борбеног дејства: означава да ако је било која друга савезника јединица током турнуса отварала ватру да „супертешка“ артиљерија не може да дејствује и обрнуто - ако је „супертешка“ артиљерија отварала ватру, да нијадна друга савезничка јединица не може да дејствује; (8) индикатор кретања: означава да ако се било која друга савезничка јединица током турнуса кретала да „супертешка“ артиљерија не може да се креће и обрнуто - ако се „супертешка“ артиљерија кретала, нијадна друга савезничка јединица не може да креће; (9) ознака припадности матичној војсци: види табелу ОЗНАКЕ; (10) ознака припадности мобилизацијској области: види табелу ОЗНАКЕ; (11) колор-круг („боја јединице“) са припадајућим националним грбом: служи за лакшу идентификацију јединице на бојном пољу; (12) бонус за снагу: означава иницијалну снагу јединице; (13) параметар за самостални „форсирани“ прелазак реке: означава да ова јединица не може самостално да прелази реку; (14) индентификација за кретање по води: означава да ова јединица не може да се креће по води и мочварама.



[Сл. 18]

Речна флотила (СРБ - АУ/Н)

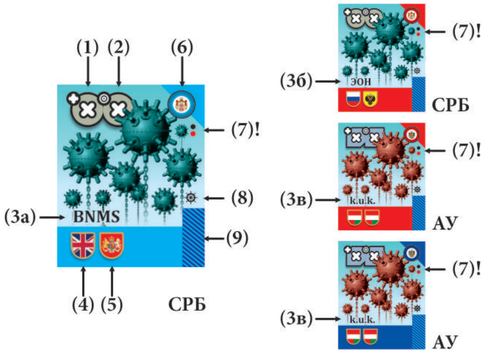
Речна флотила [види сл. 19]: (1) параметар за кретање: максималан број од седам поља који јединица може да пређе у једном турнусу; (2) параметар за борбени домет: максималан број од једног поља око себе на која јединица може борбено да дејствује; (3) пловило у саставу јединице са (4) индикатором да је реч о јединици речне флотиле; (5) назив регрутног позива: за српско-савезничке снаге > а) I П - први позив, б) BNMS - Британска војно-поморсјка мисија у Србији; за аустроугарско-немачке снаге > в) k.u.k. - заједника аустријска и мађа-рска војска, ратна морнарица; (6) ознака припадности матичној војсци: види табелу ОЗНАКЕ; (7) ознака припадности мобилизацијској области: види табелу ОЗНАКЕ; (8) колор-круг („боја јединице“) са припадајућим националним грбом: служи за лакшу идентификацију јединице на бојном пољу; (9) бонус: означава да ова јединица свакој супарничкој јединици која се налази непосредно до ње смањује снагу за 1 поен; (10) и (11) индентификација за кретање по води: означава да ова јединица може да се креће искључиво по води и мочварама.



[Сл. 19]

Речне мине (СРБ - АУ/Н)

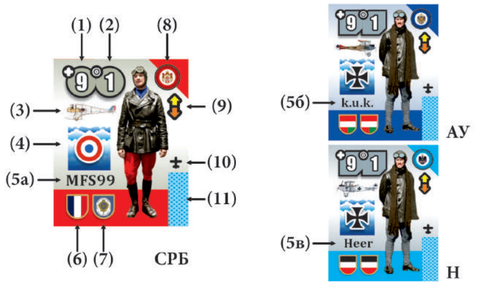
Речне мине [види сл. 20]: (1) параметар за кретање: означава да ова јединица једном кад се постави, не може да се помера; (2) параметар за борбени домет: означава да ова јединица не може да напада друге јединице, већ само да се брани од напада других јединица; (3) назив регрутног позива: за српско-савезничке снаге > а) BNMS - Британска војно-поморсјка мисија у Србији, б) ЭОН - Руска мисија посебне намене; за аустроугарско-немачке снаге > в) k.u.k. - заједника аустријска и мађарска војска, ратна морнарица; (4) ознака припадности матичној војсци: види табелу ОЗНАКЕ; (5) ознака припадности мобилизацијској области: види табелу ОЗНАКЕ; (6) колор-круг („боја јединице“) са припадајућим националним грбом: служи за лакшу идентификацију јединице на бојном пољу; (7) бонус за снагу: означава иницијалну снагу јединице; (8) и (9) индентификација за кретање по води: означава да ова јединица може да се поставља искључиво по води и мочварама. НАПОМЕНА: играч(и) српске стране мине могу да постављају на било која слободна места на Сави, а на Дунаву непосредно до и источно од Београда; играч(и) аустроугарско-немачке стране мине могу да постављају на било која слободна места и на Сави и на Дунаву. Под „било којим слободним местима“ се подразумевају сва она поља која нису “зборна места” и “почетне позиције” на рекама и мочварама, односно она која не садрже ни кругове ни квадрате [види сл. 44/в 1 и 2].



[Сл. 20]

Ваздухопловне јединице (СРБ - АУ/Н)

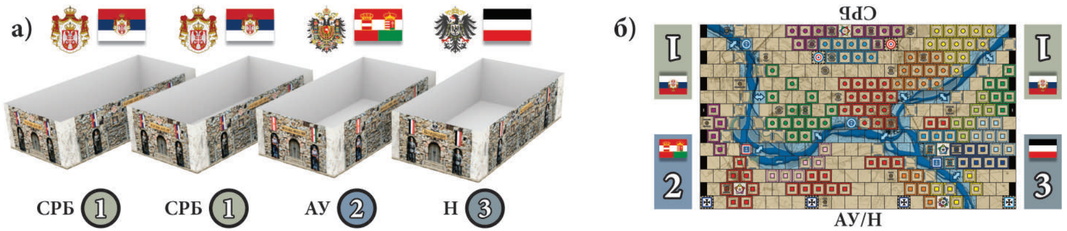
Ваздухопловне јединице [види сл. 21]: (1) параметар за кретање: максималан број од 9 поља који јединица може да пређе у једном турнусу; (2) параметар за борбени домет: максималан број од 1 поља око себе на која јединица може борбено да дејствује; (3) апарат у саставу ескадриле са (4) индикатором (летачком кокардом) да је реч о ваздухопловној јединици; (5) назив регрутног позива: за српско-савезничке снаге > а) MFS99 - ескадрила Морис Фарман(а) 99 у Србији; за аустроугарско-немачке снаге > б) k.u.k. - заједника аустријска и мађарска војска, ратно ваздухопловство, в) Heer - немачка активна војска, ратно ваздухопловство; (6) ознака припадности матичној војсци: види табелу ОЗНАКЕ; (7) ознака припадности мобилизацијској области: види табелу ОЗНАКЕ; (8) колор-круг („боја јединице“) са припадајућим националним грбом: служи за лакшу идентификацију јединице на бојном пољу; (9) бонус: означава да ова јединица свакој савезничкој јединици која се налази непосредно до ње повећава снагу за 1 поен, а истовремено свакој супарничкој јединици која се налази непосредно до ње смањује снагу за 1 поен; (10) и (11) индентификација за ваздухопловну јединицу: означава да ова јединица може да се креће (“да лети”) по сваком (“изнад сваког”) терена.



[Сл. 21]

ВОЈНИ ЛОГОРИ

Војни логори (заробљеништва) [види сл. 22/а] служе да се у њих убацују јединице, које су током меча, у “борбеним дејствима”, избачене из игре. По два војна логора припадају српско-савезничкој и аустроугарско-немачкој страни. НАПОМЕНА: аустроугарски војни логор се поставља са леве, а немачки са десне стране мапе, гледано из перспективе аустроугарско-немачког игрча [види сл. 22/б].



[Сл. 22]

КОЦКИЦЕ

Коцкице [види сл. 23/а] одлучују победника у окршају између две непријатељске јединице, односно да ли је испуњен услов за прелазак реке уколико нека јединица хоће самостално да је пређе. НАПОМЕНА: уместо физичких коцкица, играчи могу да користе и адекватне дигиталне апликације са мобилних телефона.

ПОСУДЕ ЗА БАЦАЊЕ КОЦКИЦА

Уколико користе физичке коцкице играчи их бацају у посуде [види сл. 23/б]. На тај начин избегавају да им коцкице евентуално оборе јединице, те поремете распоред трупа на бојишту. НАПОМЕНА: уколико уместо физичких коцкица играчи користе адекватне дигиталне апликације са мобилних телефона, ови елементи игре нису неопходни.

[Сл. 23]

КРЕТАЊЕ ЈЕДИНИЦА

Непосредно кретање јединица зависи од врсте јединице (њеног максималног радијуса кретања) и терена на који јединица ступа, односно по ком се креће.
По копну могу да се крећу све јединице осим речних флотила.
По мочварама могу да се крећу све јединице осим “тешких” и “супертешких” артиљерија.
По рекама и газовима могу да се крећу јединице инжињерије и речне флотиле, и на њих могу да се постављају речне мине.
Авијација може да се креће по сваком терену.
Реке могу да се прелазе безусловно, помоћу понтона (инжињерије) или уз испуњење одређеног услова (тзв. самостално, „форсирано“ прелажење).
Све јединице осим врховних команданата и “супертешке” артиљерије могу да се крећу и привлачењем.

НЕПОСРЕДНО КРЕТАЊЕ ЈЕДИНИЦА

Све јединице могу да се крећу непосредно у свим правцима и смеровима, у складу са максималним радијусом кретања.

Максимални радијуси кретања, од највећег ка најмањем су: авијација 9, пловила 7, коњица 5, врховни команданти 4, корпусни и секторски комаданти, пешадија, митраљесци, минобацачлије, инжињерија и српски Грузони 3, „лака“ артиљерија 2, „тешка“ и „супертешка“ артиљерија 1 и речне мине 0 поља [види сл. 24].

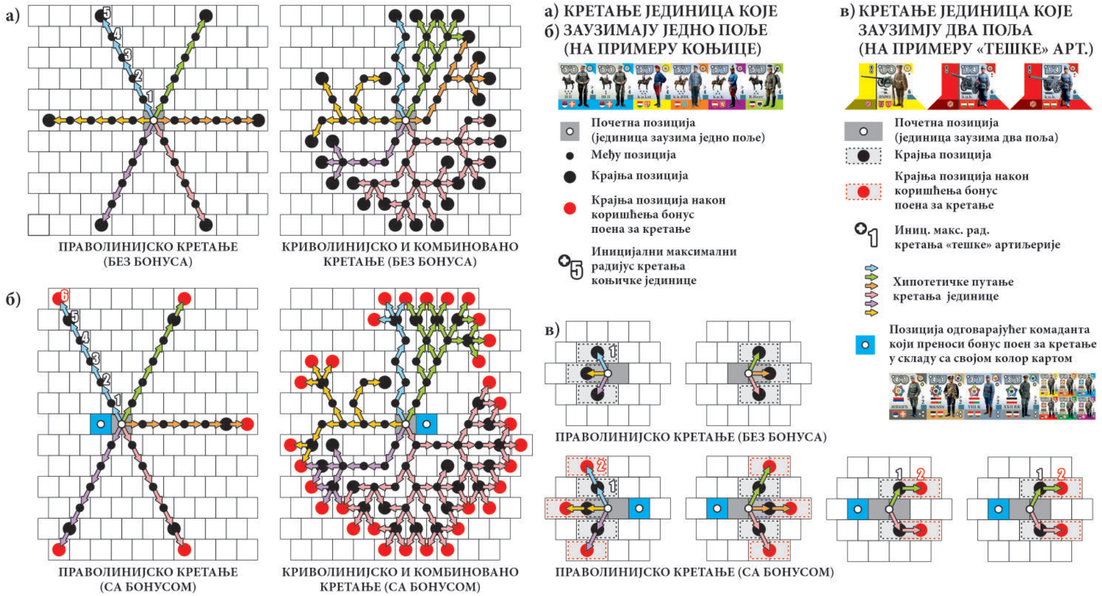
Јединице могу да се крећу и мање, али не и више поља од максималног радијуса кретања [види сл. 25/а]. Изузетно, јединица може да се креће за једно поље више од максималног радијуса кретања уколико своје кретање започиње са поља које се налази

[Сл. 24]

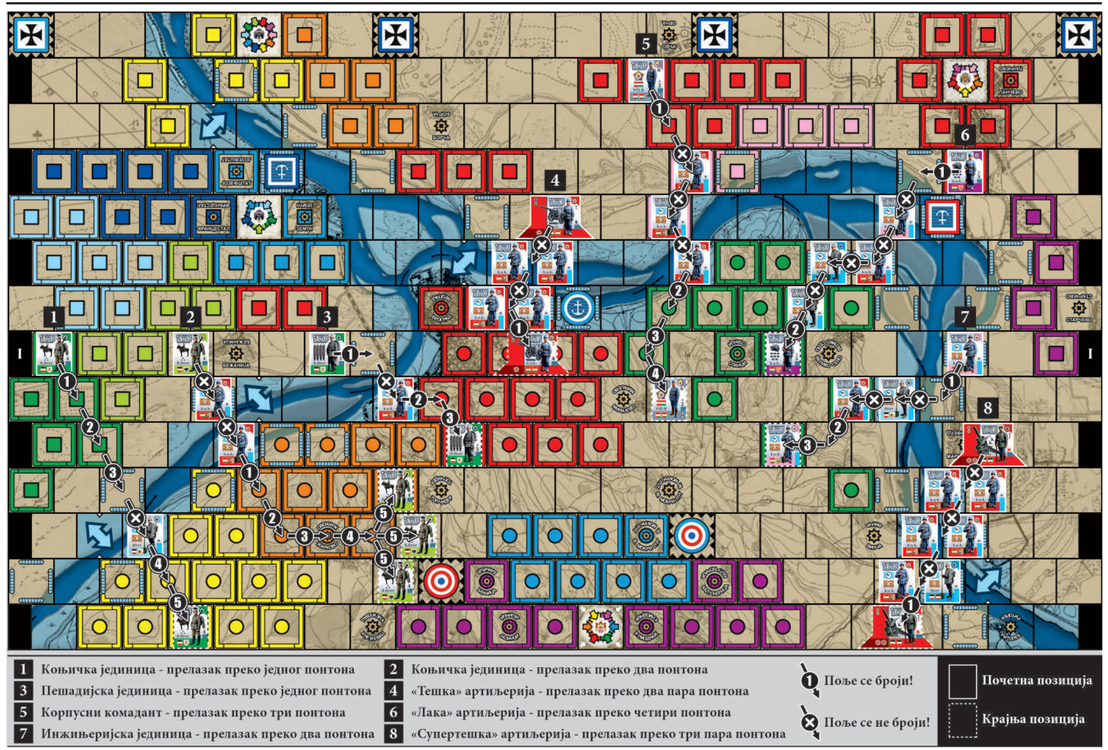
непосредно до врховног (СРБ - АУ/Н), корпусног (АУ/Н) или секторског (СРБ) команданта. НАПОМЕНА: бонус поен за кретање зависи од боје јединице и командне колор карте команданта. Наиме, команданти један додатни бонус поен за кретање могу да преносе само јединицама из своје колор карте које се налазе непосредно поред њих [види сл. 25/б].

Путања кретања може бити праволинијска, криволинијска или комбинована [види сл. 25/а, 25/б и 25/в].

Уколико аустроугарско-немачке јединице (било које боје) прелазе преко својих инжињеријских јединица (било које боје и војске), та поља се не броје (ово важи и за инжињеријске јединице које прелазе преко других инжињеријских јединица) [види сл. 25].



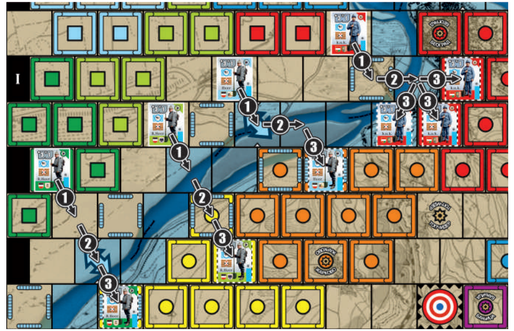
[Сл. 25]



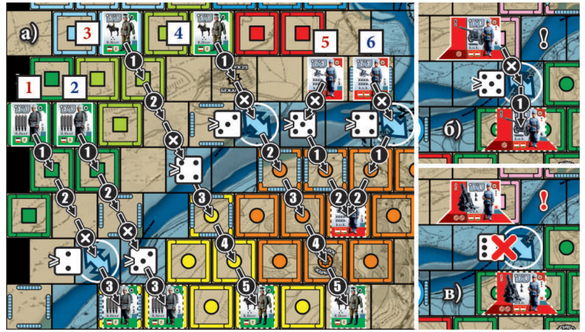
[Сл. 26]

БЕЗУСЛОВНО ПРЕЛАЖЕЊЕ ПРЕКО РЕКА И ГАЗОВА

Од копнених јединица, преко река и газова безусловно, без задршке, могу да прелазе само аустроугарске и немачке инжињеријске јединице. Када на овај начин прелазе реке, речно поље (или поља) се броје у укупан број поља које могу да пређу у складу са својим максималним радијусом кретања [види сл. 27].



[Сл. 27]



[Сл. 28]

УСЛОВНО (САМОСТАЛНО, „ФОРСИРАНО“) ПРЕЛАЖЕЊЕ ПРЕКО РЕКА И ГАЗОВА

Да би јединица уопште стекла услов за форисирани прелазак реке, мора да има најмање један преостали поен за кретање до реке у склопу свог максималног радијуса кретања, а затим и да испуни услов да на коцки добију одређен број поена, и то, од најмањег до највећег: врховни и корпусни комаданти 2 или више, секторски комаданти, пешадија, митраљесци и минобацачлије 3 или више, коњица 4 или више, „лака“ артиљерија 5 или више и „тешка“ артиљерија 6 поена [за неке од примера види сл. 28/а2, 28/а3 и 28/а5].

Исто правило важи и за прелажење газова, с тим да аустроугарско-немачке јединице услов испуњавају за један поен мање, односно: врховни и корпусни комаданти безусловно, секторски комаданти, пешадија, митраљесци и минобацачлије 2 или више, коњица 3 или више „лака“ артиљерија 4 или више, „тешка“ артиљерија 5 [за неке од примера види сл. 28/а1, 28/а4, 28/а6 и 28/б]. НАПОМЕНА: српско-савезничке јединице газове прелазе под истим условима као и реке!

“Супертешке” артиљерије не могу самостално да прелазе нити реке, нити газове [види сл. 28/в]

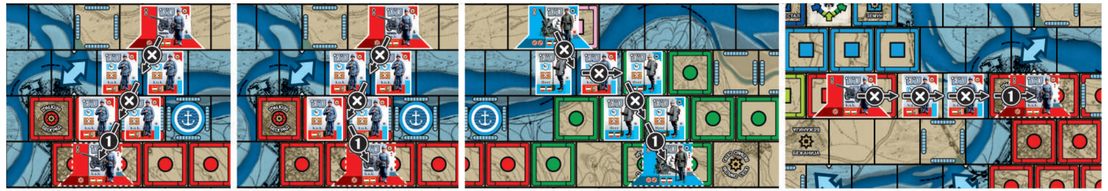
У случају испуњења оба услова, приликом преласка реке, речно поље (или газ) се не рачуна у укупан радијус кретања!

Уколико јединица при покушају да пређе реку не испуни други услов, сматра се да се јединица утопила (бива избачена из игре!)

Пре преласка реке играч бира јединицу и каже “овом јединицом прелазим реку на овом месту”, затим баца коцику. Уколико се на коцки задовољи услов за прелазак реке - јединица је успешно извршила прелазак. У супротном бива избачена из игре.

ПРЕЛАЖЕЊЕ ПРЕКО РЕКА И ГАЗОВА УЗ ПОМОЋ ИНЖИЊЕРИЈЕ

Прелажење преко река и газова уз помоћ инжињерије доступно је само аустроугарско-немачким трупама. Услов је да се једна или више инжињеријских јединица налази на реци и/или газу. Копнене јединице које на мапи заузимају једно поље могу да прелазе преко својих инжињеријских јединица у свим правцима и смеровима, безусловно [види сл. 26/1, 2, 3, 5, 6 и 7]. „Тешка“ артиљерија може да прелази реке и газове и преко инжињеријских јединица и самостално и то само у правцу краће стране мапе [види сл. 26/4 и 8 и сл. 28/б]. „Супертешка“ артиљерија може да прелази реке и газове искључиво преко инжињеријских јединица и то само у правцу краће стране мапе [види сл. 28/в и 29].



ИСПРАВНО! ИСПРАВНО! ИСПРАВНО! НЕИСПРАВНО!

[Сл. 29]

КРЕТАЊЕ ПРИВЛАЧЕЊЕМ

Врховни, корпусни и секторски комаданти [види сл. 30] могу, на слободна поља око себе, да привлаче јединице из своје колор карте, без обзира где се оне у том тренутку налазе на мапи.

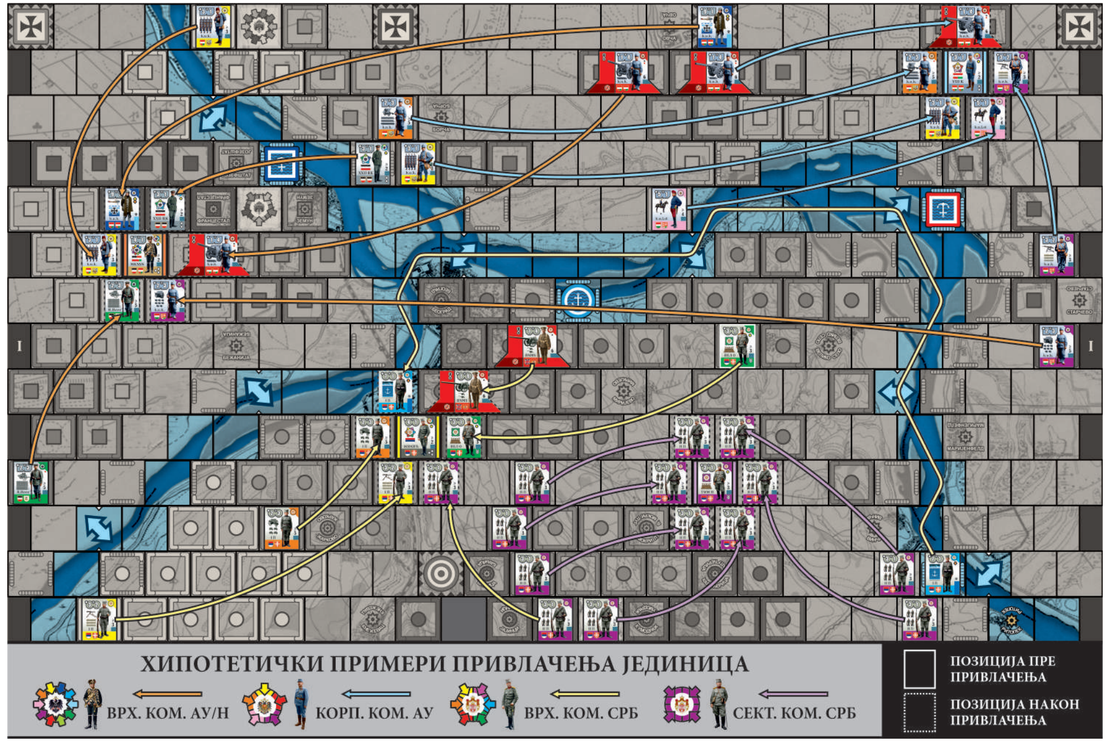
То значи да врховни комадант српских снага може да привлачи све јединице, свих боја, укључујући и секторске команданте. Секторски команданти могу да привлаче све јединице али само своје боје: жути - жуте, наранџасти - наранџасте, црвени - црвене, итд. [види сл. 29].

Врховни комадант аустроугарско-немачких снага може да привлачи све јединице, свих боја, укључујући и корпусне команданте. Корпусни команданти, пак, могу да привлаче све јединице, али само из своје колор карте - комадант аустроугарског VIII корпуса жуте, наранџасте, розе, љубичасте и црвене, а немачког XXII резервног корпуса светло-зелене, тамно-зелене, светло-плаве, небо-плаве и тамно-плаве јединице [види сл. 30].

Пловила могу да буду привучена под условом да се комадант налази поред реке или мочваре, без обзира да ли им је пут блокиран непријатељским пловилима, инжињеријом или минама [види сл. 31].

Врховне команданте, „супертешке” артиљерије и речне мине нико не може да привлачи.

[Сл. 30]

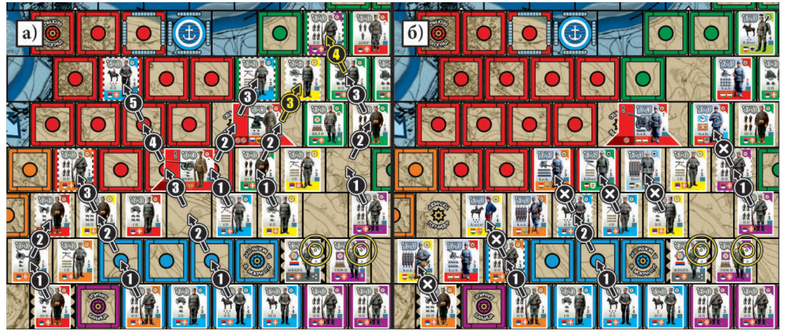


[Сл. 31]

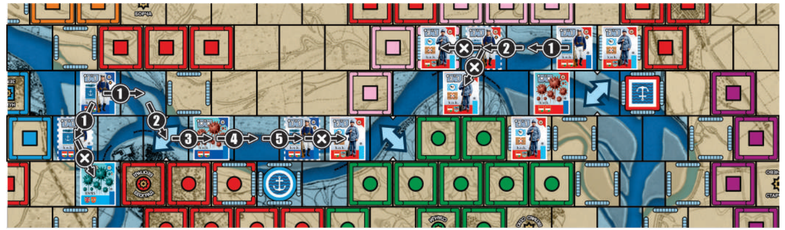
КРЕТАЊЕ КРОЗ САВЕЗНИЧКЕ И НЕПРИЈАТЕЉСКЕ ЈЕДИНИЦЕ

Све јединице могу да се крећу "кроз" своје савезничке јединице [види сл. 32/а], али не и "кроз" непријатељске [види сл. 32/б].

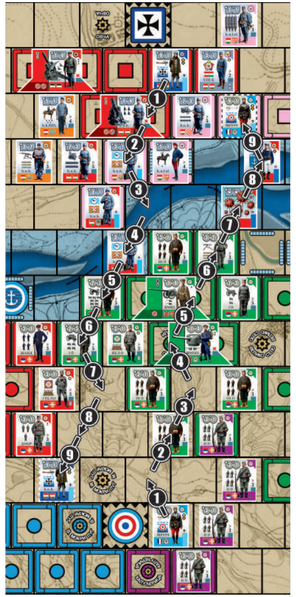
Изузетак од овог правила су јединице речне флотиле и авијације. Наиме, јединице аустроугарске речне флотиле не могу да се крећу преко својих инжињеријских јединица које формирају понтонске мостове преко мочвара, река и газова [види сл. 33], а авијација може да се креће (да "прелеће") и преко својих и преко противничких јединица [види сл. 34].



[Сл. 32]



[Сл. 33]



[Сл. 34]

СНАГА ЈЕДИНИЦЕ

Постоје четири врсте „снаге“ које јединица има: иницијална, пренешена, борбена и укупна снага јединице.

ИНИЦИЈАЛНА СНАГА ЈЕДИНИЦЕ

Иницијална снага јединице је снага коју јединица има сама по себи [види сл. 35]. Иницијална снага јединице од најмање ка највећој је:

I) а) пешадија, б) митраљесци, в) минобацачлије, г) инжињерија, д) коњица, ђ) „лака“ артиљерија и е) пловила ж) авијација = 0 борбена поена (бп);

II) з) врховни команданти, и) корпусни команданти, ј) секторски команданти, к) аустроугарска и немачка „лака“ артиљерија са 30 и више цеви (фиг. бр. 079, 084, 116, 122, 127 и 128), л) српско-савезничка „тешка“ артиљерија, = 1 бп;

III) љ) српски добровољачки одред (фиг. бр. 027) и српска жандармерија (фиг. бр. 028), м) српско-савезничка „супертешка“ артиљерија, н) аустроугарско-немачка „тешка“ артиљерија, и њ) речне мине = 2 бп и

IV) о) аустроугарско-немачка супер тешка артиљерија = 3 бп.

НАПОМЕНА: ово важи под условом да се црвена тачка - код српског добровољачког одреда, српске жандармерије, дела аустроугарске и немачке „лаке“ артиљерије (са 30 и више цеви), аустроугарско-немачких „тешких“ и „супертешких“ јединица као и код речних мина - рачуна као 1 поен!

КОРИГОВАНА ИНИЦИЈАЛНА СНАГА*

ОПЦИОНАЛНО*: играчи могу споразумно, уколико желе, да пре почетка меча, према сопственом афинитету, да се договоре да:

а) вредност црвене тачке износи пола поена,

б) вредност црвене тачке износи 0 поена, односно

в) да вредност и црне и црвене тачке износи нула поена, тј. да се иницијална снага код српског добровољачког одреда, жандармерије, дела аустроугарских и немачких „лаких“ артиљерија (са више од 30 цеви) и свих „тешких“ и „супертешких“ артиљерија и речних мина уопште не рачунају!

У том случају иницијалне снаге јединица би биле:

А) Црвена тачка се рачуна као пола поена: I) а) пешадија, б) митраљесци, в) минобацачлије, г) инжињерија, д) коњица, ђ) „лака“ артиљерија, е) пловила и ж) авијација 0 бп, II) з) аустроугарска и немачка „лака“ артиљерија са 30 и више

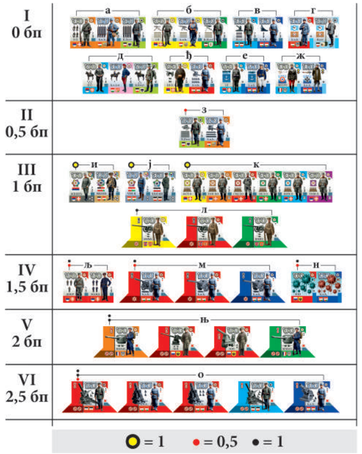
[Сл. 35]

цеви 0,5 бп, III) и) врховни команданти, ј) корпусни команданти, к) секторски командантии л) српско-савезничка „тешка“ артиљерија 1 бп, IV) љ) српски добровољачки одред, српска жандармерија, м) аустроугарско-немачка „тешка“ артиљерија и н) речне мине 1,5 бп, V) њ) српско-савезничка „супертешка“ артиљерија 2 бп и VI) аустроугарско-немачка „супертешка“ артиљерија 2,5 бп [види сл. 36/А].

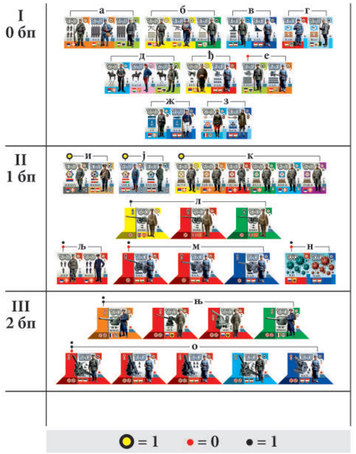
Б) Црвена тачка износи нула поена: I) а) пешадија, б) митраљесци, в) минобацачлије, г) инжињерија, д) коњица, ђ) „лака“ артиљерија е) аустроугарска и немачка „лака“ артиљерија са 30 и више цеви, ж) пловила и з) авијација 0 бп, II) врховни команданти, корпусни команданти, секторски команданти, „тешке“ артиљерије, речне мине и авијација 1 и српски добровољачки одред, српска жандармерија и III) све „супертешке“ артиљерије 2 бп [види сл. 36/Б].

В) Црвена и црна тачка износе нула поена: I) а) сва пешадија б) митраљесци, в) минобацачлије, г) инжињерија, д) коњица, ђ) сва „лака“ артиљерија, е) авијација ж) пловила и з) мине, и) и ј) „тешка“ артиљерија, к) и л) „супертешка“ артиљериј 0 бп, II) н) врховни команданти, њ) корпусни комаданти и о) секторски комаданти 1 бп [види сл. 36/В].

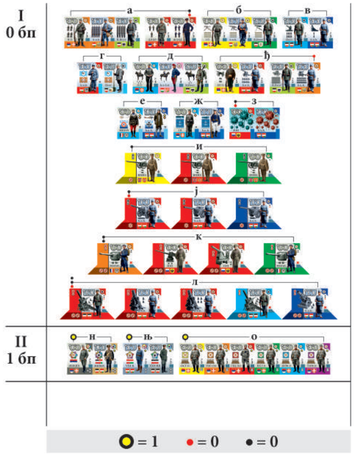
Избором под: А) смањује се доминација аустроугарско-немачке „тешке“ и „супертешке“ артиљерије над српско-саезничком „тешком“ и „супертешком“ артиљеријом; Б) поништава се доминација дела аустроугарско-немачке „лаке“ и комплетне „тешке“ и „супертешке“ артиљерије над српско-саезничком „лаком“, „тешком“ и „супертешком“ артиљеријом и В) поништава се доминација дела аустроугарско-немачке „лаке“ и комплетне „тешке“ и „супертешке“ артиљерије као и српских добровољаца и жандармерије над осталим јединицама.



[Сл. 36/А]



[Сл. 36/Б]



[Сл. 36/В]

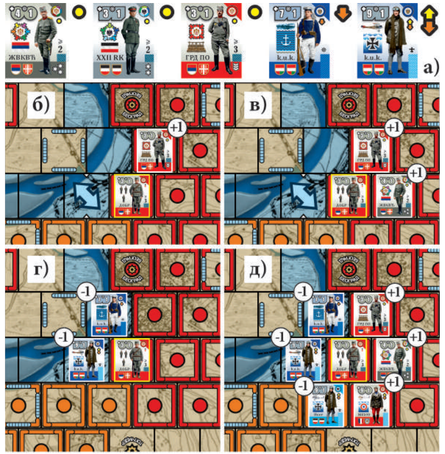
ПРЕНЕШЕНА СНАГА ЈЕДИНИЦЕ

Врховни комаданти, корпусни комаданти, секторски комаданти, пловила и авијација преносе своје бонус поене на све јединице са којима се додирују на бојишту (у даљем тексту: суседне јединице) [види сл. 37/а].

Врховни комаданти, корпусни комаданти и секторски комаданти (жути круг) - повећавају себи и својим суседним јединицама, у складу са својом колор картом, борбену снагу за један поен. Пловила (наранџаста стрелица на доле) - смањују свим непријатељским суседним јединицама борбену снагу за један поен. Авијација (жута стрелица на горе и наранџаста стрелица на доле) - повећавају свим својим, а смањују свим непријатељским суседним јединицама борбену снагу за један поен.

НАПОМЕНА: ови бонуси нису кумулативни! То значи да једна јединица не може да добија исту врсту бонуса од две суседне јединице, односно да не може да добија или да губи борбене поене од више јединица по истом основу.

НА ПРИМЕР: ако се поред српског добровољачког одреда (иницијалне снаге 2 бп) налази његов секторски комадант - он му преноси један поен за снагу - па је сад укупна снага одреда 3 поена [види сл. 37/б]. Ако се поред њега налази и врховни комадант који такође преноси снагу од 1 пб, укупна снага одреда остаје 3 поена, јер преношење није кумулативно - не може да добије пренешену снагу од оба команданта по истом основу - већ само од једног од њих [види сл. 37/в]. Исто тако, ако се поред одреда налазе нпр. непријатељска авијација и јединица речне флотиле одред не може од обе да губи по један поен за снагу (наранџаста стрелица на доле) већ само од једне од њих [види сл. 37/г]. Исто тако, ако се око одреда налази више других савезничких/непријатељских јединица које му повећавају/смањују снагу позитивне, односно негативне бп може да добије само од једне од њих [види сл. 37/д], итд...



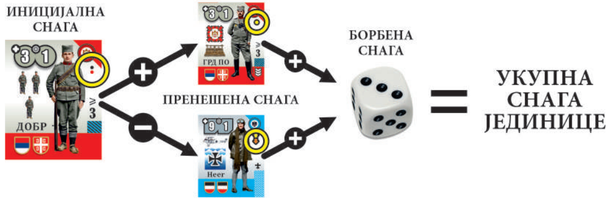
[Сл. 37]

БОРБЕНА СНАГА ЈЕДИНИЦЕ

Борбена снага јединице се одређује коцком, сваки пут изнова, приликом сваке битке у којој конкретна јединица учествује, без обзира да ли напада или је нападнута.

УКУПНА СНАГА ЈЕДИНИЦЕ

Укупну снагу јединице чини збир иницијалне снаге, пренешене снаге (ако је има) и борбене снаге - за сваку битку понаособ [види сл. 38].



[Сл. 38]

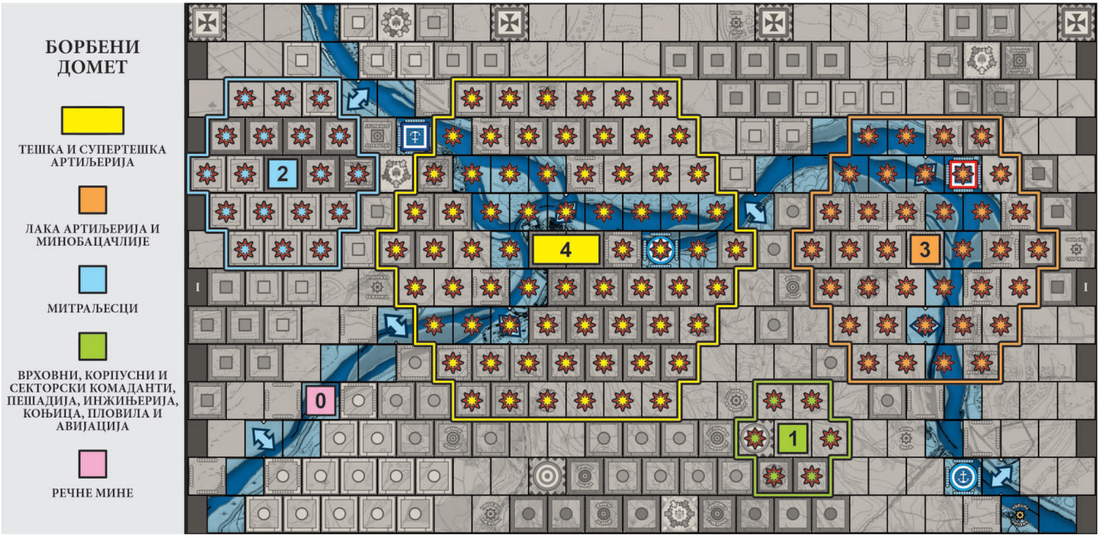
БОРБЕНИ ДОМЕТ

Параметар за борбени домет означава на колико поља "око себе" јединица може борбено да дејствује, односно "да отвара ватру". Све јединице могу да дејствују у свим правцима и смеровима, у складу са максималним борбеним дометом [види сл. 39].

Максимални борбени домети, од највећег ка најмањем су: „тешка" и „супертешка" артиљерија 4, „лака" артиљерија и минобацачлије 3, митраљесци 2, врховни, корпусни и секторски комаданти, пешадија, инжињерија, коњица, пловила и авијација 1 и речне мине 0 поља.

Јединице могу да дејствују и мање, али не и више поља од прописаног максималним борбеним дометом [види сл. 40].

[Сл. 39]



[Сл. 40]

БОЈ

Под бојем подразумевамо окршај између две јединице. Свака јединица може да напада било коју непријатељску јединицу - под условом да јој је у борбеном домету (изузетак су само речне мине; оне не могу да „нападају“ - могу само да се „бране“).

У том смислу, у игри могу да постоје само две ситуације: прва - када су обе сукобљене јединице једна другој у борбеном домету и друга - када јединица која напада није у домету нападнуте јединице.

СУКОБЉЕНЕ ЈЕДИНИЦЕ СУ ЈЕДНА ДРУГОЈ У БОРБЕНОМ ДОМЕТУ

Када борбени радијус јединице која је нападнута досеже до јединице нападача, тада кажемо да су једна другој у борбеном домету [види сл. 41].

У овом случају нападнута јединица може да „узврати ватру“ нападачу.

На пример: а) ако су две јединице са борбеним дометом од 1 поља једна до друге - онда су једна другој у борбеном домету б) ако су две јединице са борбеним дометом од 2 поља једна до друге или на растојању од два поља онда су једна другој у борбеном домету в) ако су две јединице са борбеним дометом од 3 поља једна до друге или на растојању мањем или једнаком од 3 поља онда су једна другој у борбеном домету.

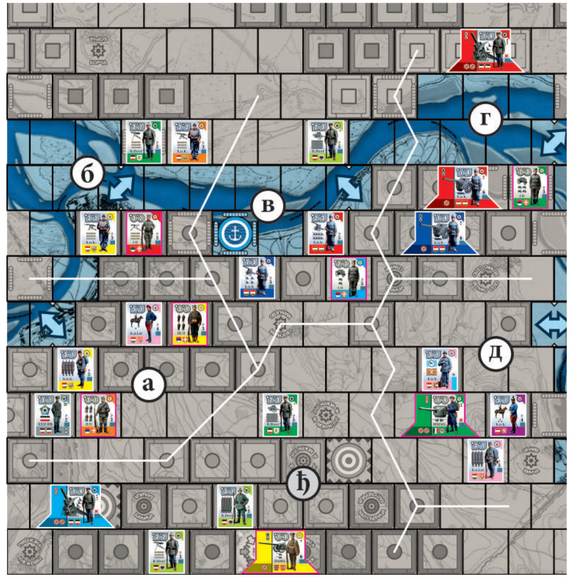
Или: г) ако се јединица са борбеним дометом од 3 поља додирује, или се налази на растојању мањем или једнаком од 3 поља са јединицом која има домет 4 поља онда су једна другој у борбеном домету д) ако се јединица са борбеним дометом од 4 поља налази до јединице са дометом од 1 поља, онда су једна другој у борбеном домету, итд.

Резултат боја када су сукобљене јединице једна другој у борбеном домету

а) Ако је укупна снага нападача већа од укупне снаге нападнуте јединице - нападнута јединица бива избачена из игре и пребацује се у у војни логор победника боја.

б) Ако је укупна снага нападача мања од укупне снаге нападнуте јединице - нападач бива избачена из игре и пребацује се у војни логор победника боја.

в) Ако је укупна снага нападача једнака укупној снази нападнуте јединице резултат је нерешен - обе јединице остају на бојном пољу.



[Сл. 41]

СУКОБЉЕНЕ ЈЕДИНИЦЕ НИСУ ЈЕДНА ДРУГОЈ У БОРБЕНОМ ДОМЕТУ

Када борбени радијус јединице која је нападнута не досеже до јединице нападача, тада кажемо да јединица која напада није у борбеном домету нападнуте јединице [види сл. 42].

У овом случају нападнута јединица не може да „узврати ватру“ нападачу.

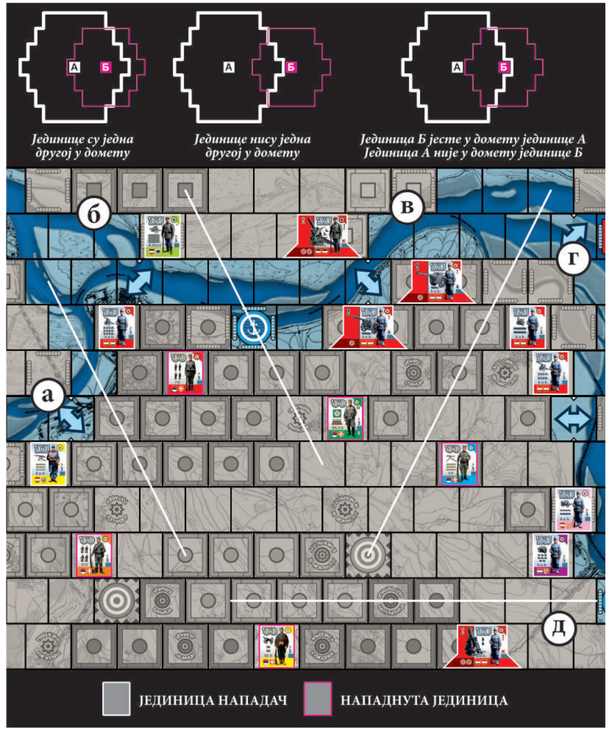
На пример: а) ако јединица са борбеним радијусом од 2 поља, са растојања од два поља, напада јединицу са борбеним радијусом од 1 поља, онда јединица која напада није у домету нападнуте јединице; б) ако јединица са борбеним радијусом од 3 поља са растојања од два или три поља, напада јединицу са борбеним радијусом од 1 поља, онда јединица која напада није у домету нападнуте јединице; в) ако јединица са борбеним радијусом од 4 поља са растојања од два, три или 4 поља напада јединицу са борбеним радијусом од 1 поља, онда јединица која напада није у домету нападнуте јединице; или: г) ако јединица са борбеним радијусом од 3 поља, са растојања од три поља, напада јединицу са борбеним радијусом од 2 поља, онда јединица која напада није у домету нападнуте јединице; д) ако јединица са борбеним радијусом од 4 поља са растојања од четири поља напада јединицу са борбеним радијусом од 3 поља, онда јединица која напада није у домету нападнуте јединице, итд...

Резултат боја када сукобљене јединице нису једна другој у борбеном домету

а) Ако је укупна снага нападача већа од укупне снаге нападнуте јединице - нападнута јединица бива избачена из игре и пребацује се у војни логор победника.

б) Ако је укупна снага нападача мања од укупне снаге нападнуте јединице - обе јединице остају на бојном пољу, јер нападнута јединица није била у могућности да „узврати ватру“ нападачу.

в) Ако је укупна снага нападача једнака укупној снази нападнуте јединице резултат је нерешен - обе јединице остају у игри.



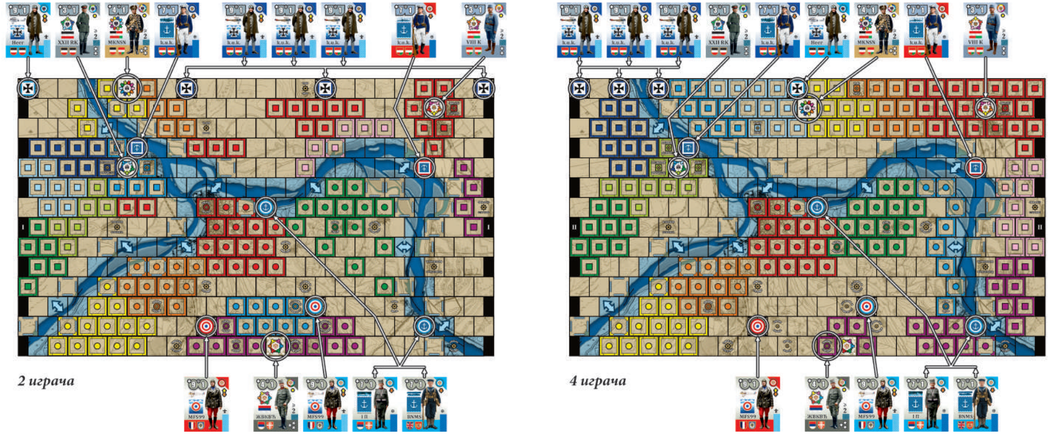
[Сл. 42]

ФОРМИРАЊЕ ИГРЕ

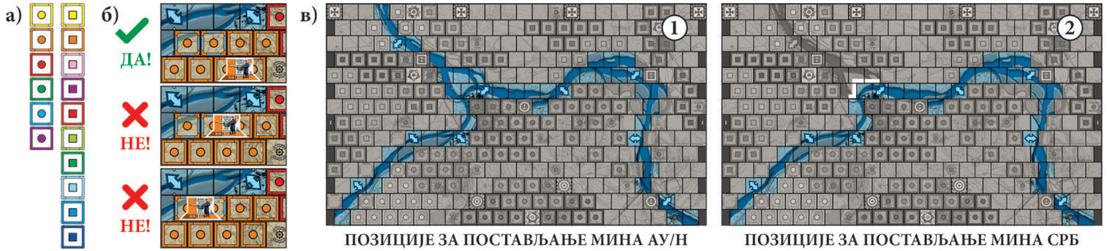
Пре иницијалног распоређивања трупа, играчи најпре развијају мапу, постављају ратне логоре, посуде за бацање коцкице и врше одвајање супарничких војски.

ПОСТУПАК РАСПОРЕЂИВАЊА ТРУПА

Играчи симултано постављају најпре своје врховне команданте (аустроугарски играч поставља и корпусне команданте), а затим пловила и ваздухоплове на њихова зборна места. Три „тамно-плаве“ ваздухопловне јединице аустроугарске и светло-плаве“ јединице речне флотиле српске војске се постављају на одговарајућа места произвољним редом [види сл. 43]. Затим, сходно својим стратешким и тактичким плановима, симултано се постављају све остале јединице на “почетне позиције” и то у складу са њиховом бојом (жуте јединице на жута поља, наранџасте на наранџаста, итд.) при чему се српско-савезничке јединице постављају на поља са уписаним круговима, а аустроугарско-немачке на поља са уписаним квадратима [види сл. 44/а]. НАПОМЕНА: „Тешка“ и „супертешка“ артиљерија ни једним својим делом не сме да буде на пољу означеном као мочвара [види сл. 44/б]). На крају се постављају речне мине - најпре их поставља аустроугарско-немачка [види сл. 44/в1], а затим српско-савезничка страна [види сл. 44/в2].



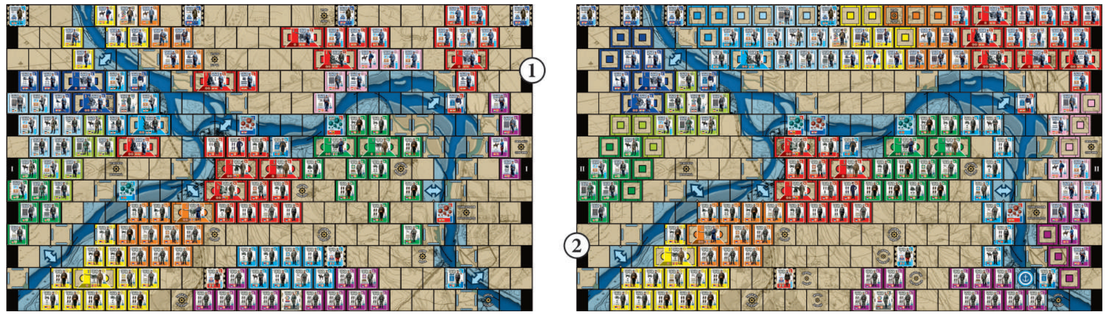
[Сл. 43]



[Сл. 44]

Иницијални распоред трупа

Поступак иницијалног распоређивања трупа, било да играју 2 или 4 играча, је практично исти. Разлика је у томе што када се заврши распоређивање трупа на мапи за два играча (I) сва поља предвиђена за јединице бивају попуњена [види сл. 45/1], а када се заврши распоређивање трупа на мапи за четири играча (II) нека поља предвиђена за јединице аустроугарско-немачке стране остају непопуњена (тиме се играчима аустроугарско-немачке стране оставља могућност да организују напад у мање или више офанзивном духу, односно да трупе иницијално распореде ближе или даље од „прве линије фронта“) [види сл. 45/2].



[Сл. 45]

ТУРНУСИ

Игра се одвија у турнусима. У току једног турнуса играч може, генерално, три пута да помери/привуче јединице, а затим три пута да нападне.

ПОМЕРАЊЕ И ПРИВЛАЧЕЊЕ ТОКОМ ЈЕДНОГ ТУРНУСА

Под померањем се подразумева самостално кретање јединице (у складу са њеним максималним радијусом кретања, тереном, распоредом савезничких и непријатељских снага, итд.) док се под привлачењем јединица од стране врховних, корпусних и секторских комаданата (у складу са њиховим колор картама) подразумева прелазак јединице са било ког места на мапи до поља непосредно поред јединице која је привлачи. Наравно, све ово под условом да јединица уопште може да се привлачи, те да на то поље (или поља) јединица може да ступи (да се подсетимо: врховни комаданти, „супертешке" артиљерије и речне мине не могу да се привлаче, „тешке" и „супертешке" артиљерије не могу на мочваре, јединице речне флотиле не могу на копно, копнене јединице не могу на реке, итд...) Јединица која је привучена не може више да се креће током тог турнуса, јер се сматра да се привлачењем већ померила и обрнуто - јединица која се померила не може након померања да се привлачи... Са друге стране, команданти могу да најпре привуку једну јединицу, па да се помере, па опет затим да привуку неку другу јединицу, али не могу два пута да се помере па да трећи пут привуку неку јединицу... Дакле, самостално кретање и привлачење могу да се комбинују. На пример играч може сва три пута да помера различите јединице, три пута да привлачи различите јединице, два пута да помера различите јединице, а једном да привуче неку трећу јединицу и обрнуто - једном да помери јединицу, па два пута да привуче друге две јединице, итд. Играч ове радње може, ако хоће, да врши и мање, али не може више од три пута током једног турнуса (само једно померање, само једно привлачење, једно померање и једно привлачење, једно привлачење па једно померање, два привлачења, два померања...) Играч може, ако хоће, да сасвим прескочи кретање/привлачење и да одмах крене да напада непријатељске јединице, а све у складу са својом тактиком и стратегијом.

Изузетак представља померање "тешких" и "супертешких" артиљерија.

Да се подсетимо: 1) "тешке" артиљерије могу, а "супертешке" артиљерије не могу да се привлаче; 2) ако се "тешка" артиљерија помери или привуче, остале јединице током тог турнуса не могу да се померају, али могу да нападају; ако се "супертешка" артиљерија помери остале јединице током тог турнуса не могу нити да се померају, нити да нападају! Важи и обрнуто: ако се било која јединица помери, "тешке" и "супертешке" артиљерије не могу да се померају, а "супертешке" артиљерије не могу ни да дејствују у том турнусу!

НАПАДАЊЕ ТОКОМ ЈЕДНОГ ТУРНУСА

Тек након померања, јединице могу да нападају. Било која јединица може да нападне било коју непријатељску јединицу, која јој је у борбеном домету (уколико игру играју 4 играча играч може да напада јединице оба противника, а не само оног који седи непосредно преко пута њега).

Једном те истом јединицом играч у току турнуса може да нападне само једном! Дакле, генерално узев, играч може да нападне највише три пута (може и мање али не и више од тога) у току једног турнуса, са три (или мање) различите јединице.

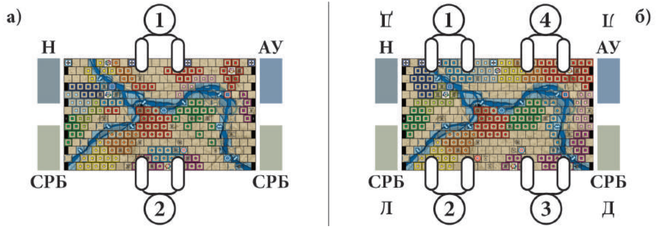
Изузетак од овог правила представљају напади "тешким" и "супертешким" артиљеријама.

Да се подсетимо: 1) уколико након кретања/привлачења нападне "тешком" артиљеријом, играч више не може да напада ни са једном другом јединицом. И обрнуто, ако је напао са било којом другом јединицом након кретања/привлачења у том турнусу не може да напада нити са "тешком" нити са „супертешком" артиљеријом; 2) Ако је играч прескочио кретање/померање, да би противника напао "супертешком" артиљеријом (што је услов за отварање ватре из „супертешких" топова), након тог напада не може да напада било којом другом јединицом у том турнусу.

Напад се врши на тај начин што нападач најпре покаже на своју јединицу којом напада, а затим на непријатељску јединицу коју напада и каже: "овом јединицом нападам ову јединицу", затим играчи бацају коцкице (најпре нападач па нападнути), рачунају укупне снаге својих јединица и одређују победника и пораженог, односно закључују да је резултат боја нерешен.

КО ПРВИ ИГРА

Уколико игру играју два играча, [види сл. 46/а] напад почиње играч аустроугарско-немачких снага (бр. 1). Након завршетка његовог турнуса, на ред долази турнус играча српско-савезничких снага (бр. 2) и тако, наизменце, до краја партије. Уколико играју четири играча [види сл. 46/б], игру започиње аустроугарско-немачки "десни" играч (бр. 1). Затим игра српско-савезнички "леви" (бр. 2), па српско савезнички "десни" (бр. 3) па аустроугарско-немачки "леви" (бр. 4), и тако, наизменце, до краја партије.



[Сл. 46]

РАТНИ ЦИЉ

Ратни циљ играча на аустроугарско-немачкој страни је да да било којом копненом јединицом ступи на поље на коме се пре почетка битке налази штаб српско-савезничких трупа, односно врховни комадант генерал Михаило Живковић.

Ратни циљ играча на српско-савезничкој страни је да то место одбрани [види сл. 47].

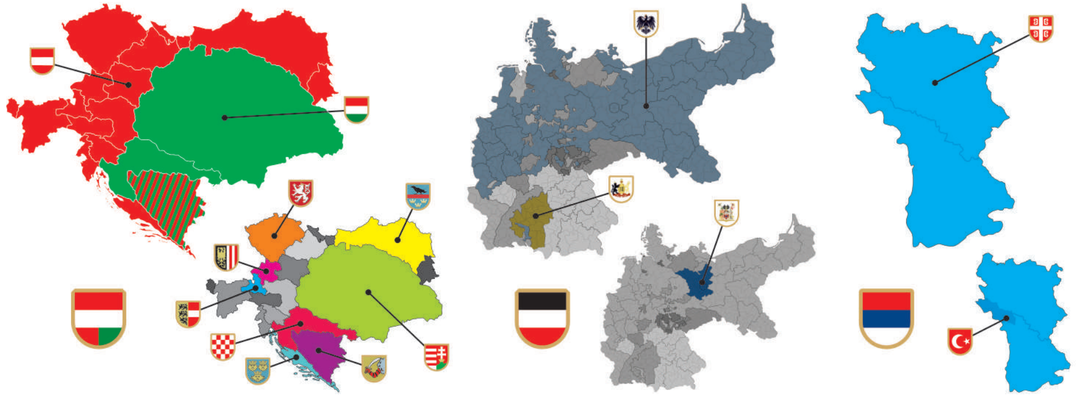
[Сл. 47]

КАД КО ПОБЕЂУЈЕ

Уколико аустроугарско-немачка страна успе да *било којом копненом јединицом* ступи на поље на коме се пре почетка битке налази штаб српско-савезничких трупа, односно врховни комадант генерал Михаило Живковић, та страна побеђује. Уколико пак аустроугарско-немачка страна не успе у тој намери (нпр. све јединице су јој уништене), или не може да успе - копнене јединице које су јој на бојном пољу не могу самотално да пређу Саву и Дунав (нпр. остале су јој само "супертешке артиљерије" и сл.) и/или су јој преостале само јединице које не могу "физички" да ступе на ово место (нпр. ако су јој остале само ваздухоловства и речена флотила) победа је на страни играча српско-савезничких снага.

ЛЕВИ ШТИТ	ДЕСНИ ШТИТ
ВОЈСКА КРАЉЕВИНЕ СРБИЈЕ	Из старих области Краљевине Србије
ВОЈСКА УЈЕДИЊЕНОГ КРАЉЕВСТВА	Из нових области Краљевине Србије - Санџак
ВОЈСКА ФРАНЦУСКЕ РЕПУБЛИКЕ	Са територије Велике Британије
ВОЈСКА ЦАРСКЕ РУСИЈЕ	Са територије Француске Републике
ВОЈСКА АУСТРОУГАРСКЕ МОНАРХИЈЕ	Са територија Руског царства
ВОЈСКА АУСТРИЈСКИХ ЗЕМАЉА	Са територије Аустроугарске монархије
ВОЈСКА МАЂАРСКИХ ЗЕМАЉА	Са територије аустријских земаља - Салцбург
ВОЈСКА ЦАРСКЕ НЕМАЧКЕ	Са територије аустријских земаља - Горња Аустрија
	Са територије аустријских земаља - Чешка (Бохемија)
	Са територије аустријских земаља - Галиција
	Са територије аустријских земаља - Далмација
	Са територије Мађарских земаља - Мађарска
	Са територије Мађарских земаља - Хрватска (и Славонија)
	Са територије кондоминијума Босна и Херцеговина
	Са територије Царске Немачке
	Са територије Царске Немачке - Прусија
	Са територије Прусије - Бранденбург
	Са територије Царске Немачке - Виртемберг

ТАБЕЛА «ОЗНАКЕ»



1915
2025

ФЕЛДМАРШАЛ АУГУСТ ФОН МАКЕНЗЕН, ПРЕ НАПАДА НА БЕОГРАД УПУТИО ЈЕ СВОЈИМ РАТНИЦИМА СЛЕДЕЋЕ РЕЧИ:

„Војници, ви не полазите ни на Италијански, ни на Руски, ни на Француски фронт. Ви полазите у борбу против једног новог непријатеља, опасног, жилавог и оштрог! Ви полазите на Српски фронт и на Србију, а Срби су народ који изнад свега воли слободу и који се бори и жртвује до последњег! Пазите да вам овај мали непријатељ не помрачи славу и не компромитује досадашње успехе славне немачке армије!”

После жестоких борби које су вођене од 6. до 11. октобра 1915. између српских бранилаца и надмоћних немачких освајивача, фелдмаршал Макензен је заузео Београд. Очаран храброшћу бранилаца наредио је да се погинули српски војници покопају заједно са изгинулим немцима! По његовом наређењу, на месту укопа српских бранилаца, у централном делу гробља, подигнут је споменик на коме је на српском и немачком језику уклесано:

„ОВДЕ ПОЧИВАЈУ СРПСКИ ЈУНАЦИ 1915”