ANTTI LEHMUSJÄRVI

VELI VELJEÄ VASTAAN

1918

BROTHER AGAINST BROTHER

LINDEN LAKE GAMES

LudiCreations

2p 120-180 12+

SISÄLLYSLUETTELO

1. Yleiskuvaus pelistä 2

2. Pelin osat 3
   2.1. Pelilauta 3
   2.2. Kortit 4
   2.3. Yksiköt 4
   2.4. Kontrolli- ja aktivointinappulat 5

3. 3. Alkuasetelma 5

4. Pelin kulku 6
   4.1. Korttien pelaaminen 6
   4.2. Liike 8
   4.3. Taistelut 10
   4.4. Huolto 14
   4.5. Lisäjoukot 15

5. Pelin päättyminen 16

1. YLEISKUVAUS PELISTÄ

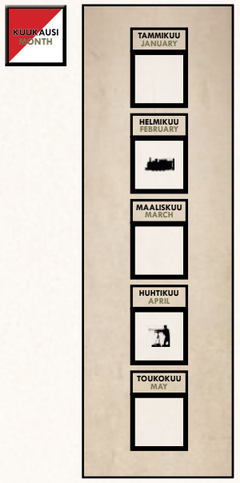
Peli on kahdelle pelaajalle, jotka kontrolloivat vuoden 1918 sisällissodan eri puoli. Valkoinen pyrkii voittamaan valtaamalla punaisen hallussa olevia strategisia kaupunkeja. Punainen pyrkii voittamaan pitämällä kaupunkeja itsellään tai valtaamalla valkoisten pääkaupungin Vaasan.

Pelissä on viisi pelikierrosta. Kukin pelikierros kuvaa yhtä kuukautta vuoden 1918 keväällä tammikuusta toukokuuhun.

Aloitustilanteessa laudalla olevat joukot ja niiden sijainti käyvät ilmi **Alkuasetelma ja täydennykset**-liitetaulukosta.

Kullakin kierroksella kumpikin pelaaja pelaa kahdeksan pelivuoroa, paitsi tammikuussa, jolloin vuoroja on vain kolme. Valkoinen pelaaja aloittaa kunkin kierroksen pelaamalla ensimmäisenä kortin ja tekemällä pelivuoronsa. Tämän jälkeen pelaajat pelaavat vuorotellen, kunnes punainen pelaaja on pelannut viimeisen korttinsa. Tämän jälkeen tarkistetaan kaikkien yksiköiden huolto (*katso kohta 4.4. Huolto*).

Pelikierrosmittari on pelilaudan ylälaidassa. Aina kun pelikierros loppuu, siirretään siinä kuukausinappulaa seuraavan kuukauden eli kierroksen kohdalle.



Uuden kierroksen alkaessa kummankin pelaajan pakkaan lisätään sillä kierroksella tulevat uudet kortit (*katso kohta 4.1 Korttien pelaaminen*).

Helmikuun alusta lähtien pelaajat saavat kunkin pelikierroksen alussa myös lisäjoukkoja ennen kummankaan pelaajan pelivuorojen alkua (*katso kohta 4.5 Lisäjoukot*).

PELIVUORON RAKENNE
Jokainen vuoron koostuu:
1. Kortin pelaamisesta tapahtumana tai toimintapisteinä.
2. Pelatun kortin aikaansaamista toiminnoista.

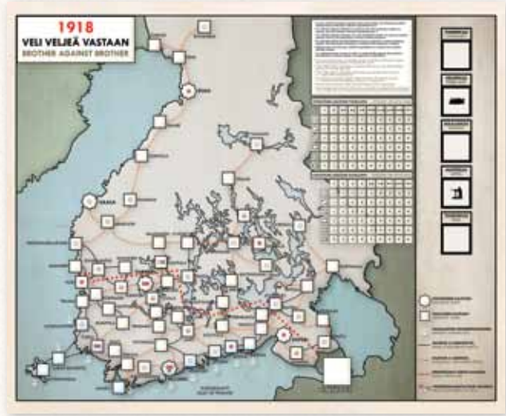
Jos kortti pelataan toimintapisteinä, vuoro etene seuraavasti:
1. Joukkojen aktivointi.
2. Joukkojen liikuttaminen halutussa järjestyksessä.
3. 3. Taistelut hyökkääjän valitsemassa järjestyksessä.

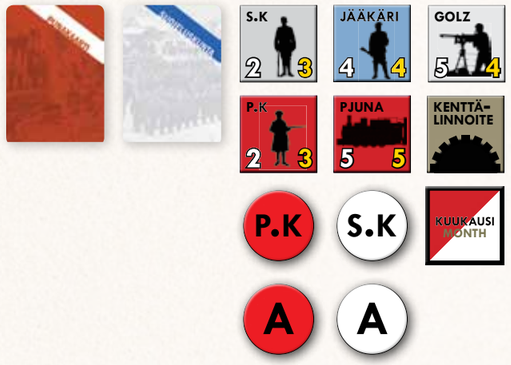
Mikäli kortti pelataan tapahtumana, pelivuorossa ei tapahdu muuta kuin kyseinen tapahtuma.

2. PELIN OSAT

Veli Veljeä Vastaan pelin laatikko sisältää:

- Pelilaudan
- 206 pelinappulaa
  - 68 Suojeluskuntalaista
  - 86 Punakaartilaista
  - 10 Saksalaista
  - 10 Jääkäriä
  - 4 Panssarijunaa
  - 3 Kenttälinnoitetta
  - 14 Kontrollinappulaa
  - 10 Aktivointinappulaa
  - 1 Kuukausinappulan
- 55 korttia englanniksi ja 55 korttia suomeksih
- Sääntökirjan englanniksi ja suomeksi
- Taulukon “Alkuasetelma ja täydennykset”
- Kaksi kuusi sivuista noppaa





2.1. PELILAUTA

Pelilautana on Suomen kartta vuodelta 1918. Laudalla ovat myös pelikierroksia kuvaava taulukko, pelin muut tärkeimmät taulukot ja merkkien selitykset.

Kartalla on kaupunkeja ja niitä yhdistäviä maan- ja rautateitä. Maantiet on merkitty mustalla ja rautatiet ruskealla. Viisi kaupunkia on merkitty kahdeksankulmiolla (Helsinki, Viipuri, Tampere, Vaasa ja Oulu); nämä ovat strategisia kaupunkeja. Tavalliset kaupungit on merkitty neliöllä. (Kaikkia peliin merkittyjä alueita kutsutaan kaupungeiksi, vaikka osa niistä ei vielä ollut varsinaisia kaupunkeja vuonna 1918). Jos säännöissä puhutaan pelkästään kaupungista, sillä tarkoitetaan sekä strategisia että tavallisia kaupunkeja.

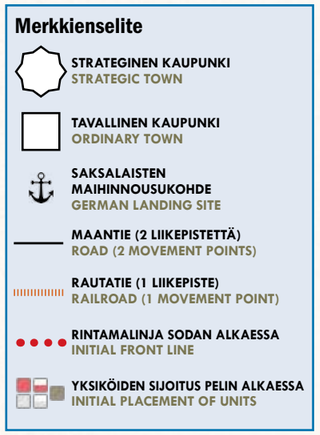
Pelilaudalla oleva punainen linja kuvaa rintamalinjaa pelin alussa. Kaikki kaupungit linjan pohjoispuolella ovat valkoisia paitsi Oulu, Varkaus ja Kuopio. Linjan eteläpuolella punaisia ovat kaikki kaupungit paitsi Loviisa, Porvoo ja Uusikaupunki.

Kun pelaaja valloitta kaupungin toiselta pelaajalta, kaupungin hallinta voidaan merkitä kontrollinappulalla. (Pelaaja voi valloittaa kaupungin ilman että siirtää sinne joukkoja, esimerkiksi jos huoltolinja kaupunkiin on katkennut, *ks. kohta 4.4 Huolto*).

Kartalle on merkitty myös Venäjää kuvaava ruutu. Se vaikuttaa ainoastaan eräiden korttien pelaamiseen tapahtumana.

Eräiden kaupunkien nimen vieressä on ankkuri. Nämä ovat kaupunkeja, joihin valkoisen pelaajan saksalaiset joukot voivat tehdä maihinnousun.

Yksiköiden sijoitus pelin alkaessa on merkitty karttaa neliöillä (kaksiväriset neliöt kuvaavat vajaavahvuisia yksiköitä).



DRAFT

2.2. KORTIT

Pelin perustana ovat kortit, joiden avulla peli etenee. Kummallakin pelaajalla on oma korttipakkansa. Punaisen pelaajan korttien selkäpuoli on punainen ja varustettu tekstillä Punakaarti, valkoisen pelaajan puolestaan valkoinen ja varustettu tekstillä Suojeluskunta.

Jokaisessa kortissa on kuusi ominaisuutta:

1. Väriviiva kortin ylälaidassa, joka kertoo missä kuussa kortti lisätään peliin.
2. Toimintapistemäärä, jonka perusteella pelaaja voi aktivoida joukkoja.
3. Nimi, joka yksilöi kortin. Nimen perässä voi olla tähti (*).
4. Tapahtuma, joka saa aikaan kortissa kerrotun vaikutuksen.
5. Tapahtumaa kuvaava historiallinen teksti
6. Kortin tunnusnumero

2.3. YKSIKÖT

Jokaisella yksiköllä on:

1. Nimi yksikön ylälaidassa. Nimi ilmaisee, millainen yksikkö on kyseessä.
2. Taisteluarvo, joka on yksikön vasemmassa alalaidassa. Se ilmaisee yksikön vahvuuden taistelussa.
3. Liikepisteet yksikön oikeassa alalaidassa. Ne ilmaisevat, paljonko yksikkö voi liikkua yhden vuoron aikana.

Valkoisen pelaan yksiköt ovat:

Suojeluskunnat

Jääkäriyksiköt

Saksalaiset yksiköt

Punaisen pelaajan yksiköt ovat:

Punakaartit

Panssarijunat

Jokainen yksikkö voi olla joko täysi- tai vajaavahvuinen. Täysivahvuinen yksikkö on pelilaudalla oikea puoli ylöspäin. Vajaavahvuinen yksikkö on taustapuoli ylöspäin. Vajaavahvuisen yksikön tunnistaa siitä, että niiden yläosa on valkoinen. Vajaavahvuisten yksiköiden liikepisteet ja taisteluarvo ovat pienemmät kuin vastaavan täysivahvuisen yksikön.

Täysivahvuinen yksikkö

Vajaavahvuinen yksikkö

Yksikkö voi tulla peliin vajaavahvuisena, tai se voi muuttua sellaiseksi kärsittyään tappioita taistelussa tai jäätyään ilman huoltoa.

Vajaavahvuiset yksiköt voi täydentää täysivahvuisiksi vain, jos tapahtumakortti sen erikseen sallii.

Yhdessä kaupungissa voi olla korkeintaan kolme yksikköä. Panssarijunia saa olla samassa kaupungissa enintään kaksi. Näitä määriä ei saa ylittää liikevaiheen lopussa eikä taistelun jälkeen edettäessä. Määriä koskeva rajoitus on voimassa myös silloin, kun kaupunkiin sijoitetaan lisäjoukkoja kuukauden alussa. Samoin se on voimassa kun pelaaja pelaa kortin tapahtumana, joka tuo kaupunkiin lisäjoukkoja. Kaupungin läpi voi liikevaiheessa kulkea joukkoja, vaikka se olisi jo täyteen miehitetty.

Huom! Kenttälinnoitetta ei lasketa mukaan rajoituksia laskettaessa.

DRAFT

Kenttälinnoite - molempien puolten käytössä (*katso kohta 4.3. "Taistelut"*). Katso "Alkuasetelma ja täydennykset" -liitetaulukosta näiden yksiköiden alkuperäinen sijoitus.

Yksiköiden erikoisominaisuudet

Kaikki pelin säännöt koskevat suojeluskuntia ja punakaarteja täysimääräisesti. Muilla yksiköillä on erikoissääntöjä.

Panssarijunat

- Panssarijuna voi liikkua ja hyökätä ainoastaan rautatietä pitkin.
- Samassa kaupungissa voi olla enintään kaksi panssarijunaa.
- Panssarijuna on aina huollossa.

Jääkärit

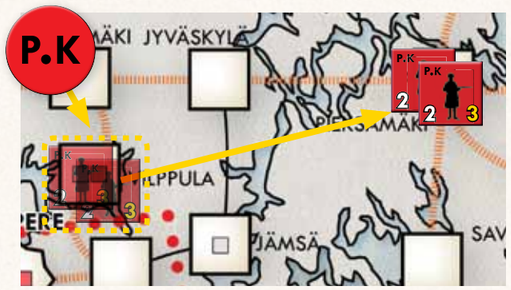
- Jos hyökkäykseen osallistuu jääkäriyksikkö, hyökkäysheitosta ei vähennetä –2, vaikka osa joukosta hyökkäisikin maantietä pitkin. Jääkäriyksikön ei tarvitse itse hyökätä maantietä pitkin.

Saksalaiset yksiköt

- Jos hyökkäykseen osallistuu saksalaisia, hyökkäysheitosta ei vähennetä - 2, vaikka osa joukosta hyökkäisikin maantietä pitkin. Saksalaisen ei tarvitse itse hyökätä maantietä pitkin.
- Punaisilta, jotka taistelevat saksalaisia vastaan, vähennetään hyökkäys- ja puolustusheitoista –2.
- Punaiset, jotka **hyökkäävät** saksalaisia vastaan, käyttävät hyökkäysheittoihin yhtä pienempää saraketta kuin heidän hyökkäysarvonsa perusteella kuuluisi.
- Saksalaiset voivat edetä taistelun jälkeen myös vajaavahvuisina.
- Saksalaiset ovat aina huollossa.

2.4. KONTROLLI- JA AKTIVOINTINAPPULAT

Pelissä on kontrollinappuloita, jotka ovat toiselta puolelta valkoisia ja toiselta puolelta punaisia. Näillä voidaan kuvata sellaisten kaupunkien haltiaa, joissa ei ole yksiköitä.



Esimerkki: *Punainen pelaaja on valloittanut Vilppulan. Seuraavalla vuorolla hän siirtää joukot sieltä Pieksämäelle. Vilppulan jäädessä tyhjäksi sinne sijoitetaan kontrollinappula punainen puoli ylöspäin muistutuksena siitä, kumman pelaajan hallussa kaupunki on.*

Aktivointinappuloilla voidaan merkitä ne kaupungit, joissa olevat yksiköt on aktivoitu.

3. ALKUASETELMA

Pelin alussa kummallekin pelaajalle muodostetaan oma nostopakka hänelle kuuluvista tammikuun korteista. Nämä sekoitetaan ja laitetaan tekstipuoli alaspäin pinoon pelilaudan viereen (ensimmäisessä nostopakassa on vain kolme korttia). Pelin kuluessa muodostetaan kummallekin pelaajalle oma uudelleen sekoitettavien pakka niistä pelatuista korteista, joita ei poisteta pelistä.

Kumpikin pelaaja sijoittaa omat aloitusjoukkonsa ja kenttälinnoituksensa kartalle taulukon "Alkuasetelma ja täydennykset" mukaisesti.

Pelikierrosnappula laitetaan ensimmäiseen laatikkoon (Tammikuu)

4. PELIN KULKU

4.1. KORTTIEN PELAAMINEN

Kunkin pelikierroksen alussa molemmille pelaajille annetaan nostopakasta kahdeksan (8) korttia. Nämä muodostavat pelaajan käden kyseiselle pelikierrokselle. Pelaaja ei näytä kädessään olevia kortteja vastustajalleen.

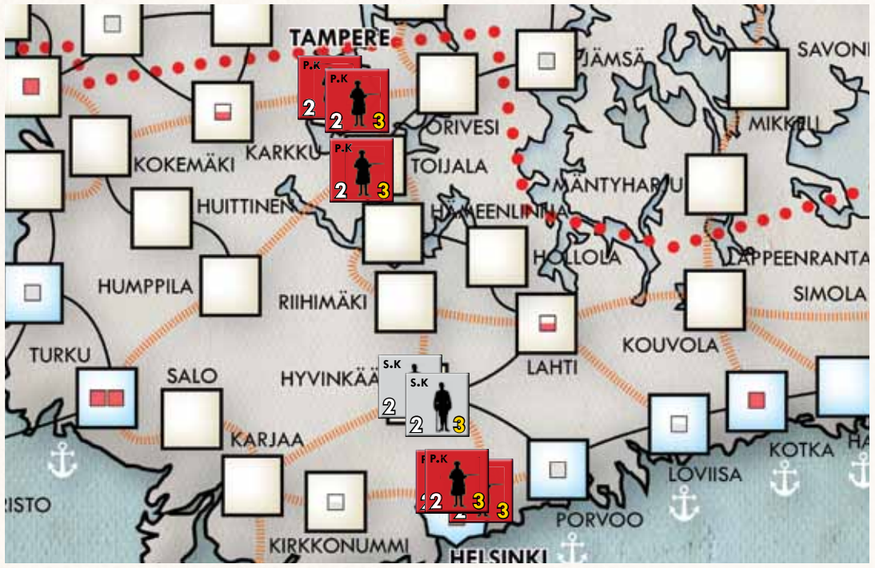
Poikkeukset:

- Tammikuussa kumpikin pelaaja saa käteensä vain kolme (3) korttia, sillä vuoden 1918 taistelut alkoivat vasta tammikuun lopussa.
- Helmikuussa punainen pelaaja saa aina käteensä kortin ”Panssarijunat tulevat” ja ottaa vain seitsemän muuta korttia nostopakasta. Jos korttia ei pelata tapahtumana helmikuussa, se laitetaan takaisin uudelleen sekoitettavien pakkaan, ja se palaa peliin satunnaisesti.
- Huhtikuussa valkoinen pelaaja saa aina käteensä kortin ”Saksalaisten maihinnousu” ja ottaa vain seitsemän muuta korttia nostopakasta. Jos korttia ei pelata tapahtumana huhtikuussa, se laitetaan takaisin uudelleen sekoitettavien pakkaan, ja se palaa peliin satunnaisesti.

Kumpikin pelaaja pelaa vuorotellen yhden kortin. Kortilla on erilaisia vaikutuksia riippuen siitä, pelataanko se tapahtumana vai toimintapisteinä. Yksi pelivuoro koostuu aina kahdesta asiasta: kortti pelataan ja sen vaikutukset (esim. liike tai tapahtuma) toteutuvat.

Mikäli kortti pelataan tapahtumana, kortissa kuvattu tapahtuma toteutuu. Jos kortin nimen perässä on tähti (*), se poistetaan tämän jälkeen pelistä. Tähdellä merkityt kortit kuvastavat sisällissodan ainutkertaisia tapahtumia, jotka voi pelata vain kerran. Mikäli kortin nimen perässä ei ole tähteä, kortti laitetaan uudelleen sekoitettavien pakkaan. Tällöin kyseessä on tapahtuma, joka saattoi toistua sodan kuluessa. Tapahtumana pelatulla kortilla voidaan saada aikaan seuraus, jonka säännöt muutoin kieltävät (esim. panssarijunan korjaaminen).

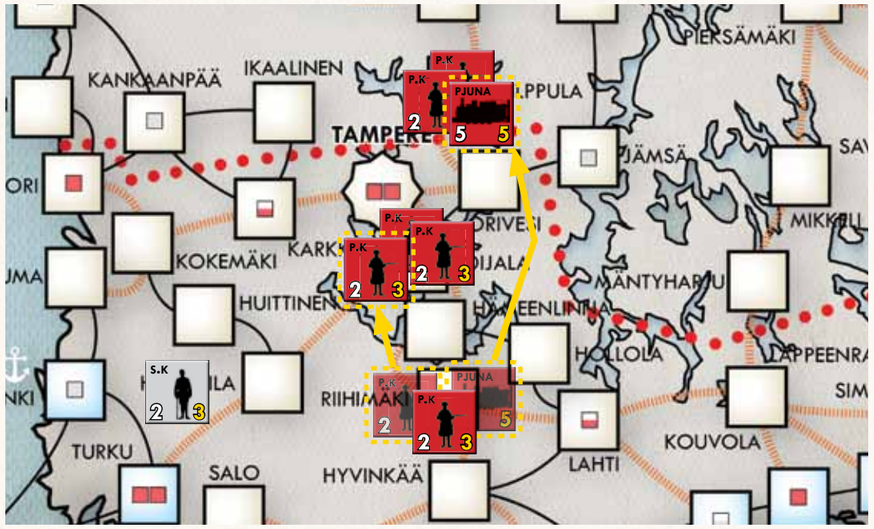
Esimerkki: *Valkoinen pelaaja pelaa kortin ”Ruotsalaiset vapaaehtoiset” tapahtumana. Hän asettaa laudalle kaksi täysivahvuista suojeluskunnan yksikköä. Lopuksi hän poistaa kortin pelistä (kortin nimen perässä on tähti *).*
Nyt on punaisen pelaajan pelivuoro ja hän pelaa kortin ”Tokoin viljajuna” kolmena toimintapisteenä. Hän aktivoi joukot Tampereella (2 yksikköä), Toijalassa (1 yksikkö) ja Helsingissä (3 yksikköä).



Osan korteista pelaaja laittaa eteensä, ja niiden käyttö on mahdollista myöhemmin kortissa kerrottuna aikana (esimerkiksi ”Punakaarti kieltäytyy hyökkäämästä”).

Mikäli kortti pelataan toimintapisteinä, pelaaja voi aktivoida joukkoja niin monessa kaupungissa kuin kortissa on toimintapisteitä. Kaikkien samassa kaupungissa olevien joukkojen aktivoiminen maksaa yhden toimintapisteen joukkojen määrästä riippumatta. **Jos joukot on aktivoitu, ne voivat sekä liikkua että hyökätä samalla vuorolla.**

Esimerkki: *Punainen pelaaja pelaa kortin ”Koulutettu kuularuiskun käyttäjä” kahtena toimintapisteenä. Hän aktivoi Riihimäellä panssarijunan ja kaksi punakaartia ja Toijalassa kaksi punakaartia.*
Panssarijuna siirtyy Riihimäeltä Vilppulaan, jossa on jo kaksi punakaartia.
Yksi Riihimäen kaarteista siirtyy Toijalaan ja toinen pysyy paikoillaan Riihimäellä. Toijalassa on nyt kolme punakaartia, jotka voivat kaikki hyökätä Humppilassa olevan suojeluskunnan kimppuun.



Kortti, joka on pelattu toimintapisteinä, laitetaan aina uudelleen sekoitettavien pakkaan, vaikka sen nimen perässä olisikin tähti (*). Kortin kuvaama tapahtuma ei tapahdu, kun kortti on pelattu toimintapisteinä.

Kun uusi pelikierros (eli kuukausi) alkaa, lisätään kummankin pelaajan sekoitettavien pakkaan kyseisen kuukauden uudet kortit. Sen jälkeen sekoitettavien pakka ja nostopakasta edellisellä kierroksella käyttämättä jääneet kortit sekoitetaan ja niistä muodostetaan uusi nostopakka. Pelistä poistettuja tähdellä (*) merkittyjä kortteja, jotka pelattiin tapahtumina, ei koskaan oteta uudelleen mukaan peliin. Kaikki pelaajan jäljellä olevat kortit sekoitetaan siis uudelleen joka kuukauden alussa.

4.2. LIIKKUMINEN

Kullakin yksiköllä on 2–5 liikepistettä. Liikepisteet ilmenevät yksikön alalaidassa olevasta oikeanpuoleisesta numerosta.

Voidakseen liikkua yksikön on oltava aktivoitu.

Aktivoidut yksiköt liikkuvat yksi kerrallaan pelaajan valitsemassa järjestyksessä. Yhden yksikön liike pitää olla kokonaan suoritettu, ennen kuin seuraava voi aloittaa liikkumisensa.

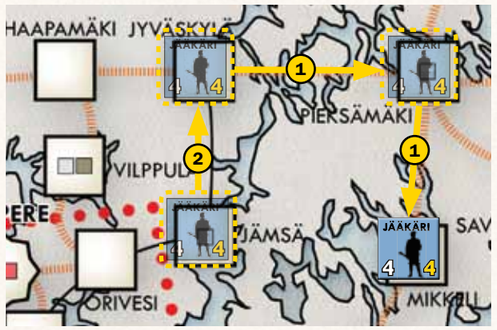
Liikkuminen tapahtuu kaupungista toiseen joko maan- tai rautateitä pitkin.

- Liikkuminen kaupungista toiseen kuluttaa maanteitse kaksi liikepistettä.
- Liikkuminen kaupungista toiseen rautateitse kuluttaa yhden liikepisteen.

Yksiköt lähtevät aina liikkeelle kaupungista ja päättävät liikkeensä kaupunkiin.

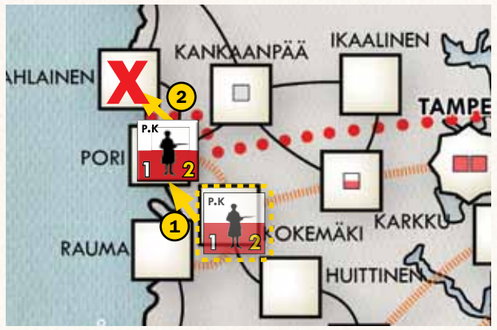
Mikäli yksikkö liikkuu vastapuolen kontrolloiman kaupungin halki, jossa ei ole vihollisen yksiköitä, se valloittaa kaupungin viholliselta.

Panssarijuna voi liikkua vain rautatietä pitkin.



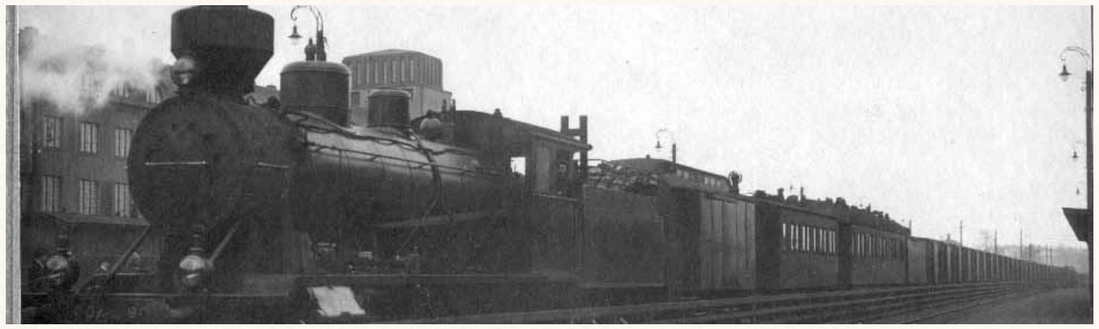
Esimerkki: *Täysivahvuinen jääkäriyksikkö (4 liikepistettä) voi liikkua seuraavasti:*

A. Maanteitse Jämsästä Jyväskylään (2 liikepistettä)
B. Rautateitse Jyväskylästä Pieksämäelle (1 liikepiste)
C. Jatkaa edelleen rautateitse Pieksämäeltä Mikkeliin (1 liikepiste).



Esimerkki: *Vajaavahvuinen punakaarti (2 liikepistettä) voi siirtyä rautateitse Kokemäeltä Poriin (1 liikepiste) muttei pääse siirtymään sieltä edelleen Ahlaisiin (siirtyminen maanteitse kuluttaisi 2 liikepistettä).*

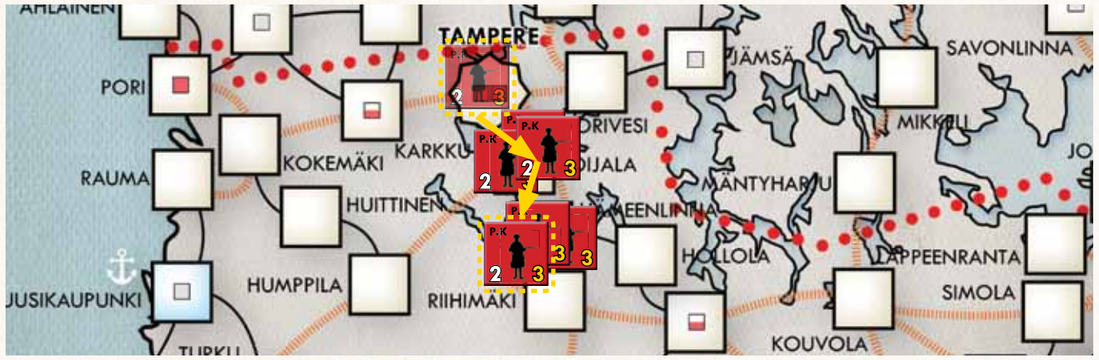
Liikepisteitä ei voi siirtää pelivuorolta toiselle.



Yksikkö ei voi siirtyä kaupunkiin, jossa on vihollisen yksikkö. (Päästäkseen sinne yksikön on taisteltava, mikä tapahtuu hyökkäysvaiheessa liikevaiheen jälkeen).

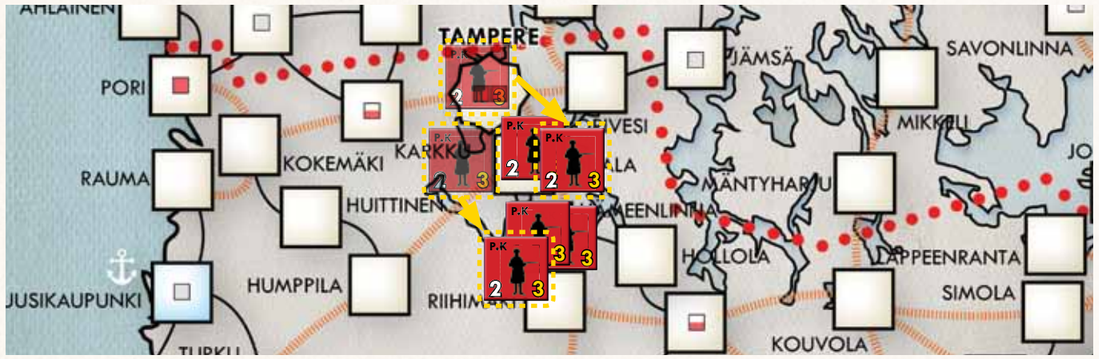
Yksikkö ei voi myöskään pysähtyä kaupunkiin, jossa on jo niin paljon omia yksiköitä, että joukkojen enimmäisvahvuus kaupungissa ylittyisi (eli kolme yksikköä tai kaksi panssarijunaa). Yksikkö voi kuitenkin liikkua tällaisen kaupungin halki pysähtymättä.

Esimerkki: *Jos Toijalassa on kolme yksikköä ja Hämeenlinnassa kaksi, yksikkö voi lähteä Tampereelta, liikkua Toijalan läpi ja päättää liikkeensä Hämeenlinnaan.*



Aktivoituja yksiköitä voi liikuttaa halutussa järjestyksessä, jolloin niitä voi siirtää pois myöhemmin liikkuvan yksikön tieltä.

Esimerkki: *Jos äskeisessä esimerkissä pelaaja olisi aktivoinut joukkonsa sekä Tampereella että Toijalassa, hän olisi voinut siirtää ensin joukot Toijalasta Hämeenlinnaan (tai edemmäs, jos liikepisteet riittävät) ja sitten siirtää joukot Tampereelta Toijalaan.*



Kummankaan puolen yksiköt eivät voi liikkua Venäjälle.

4.3. TAISTELUT

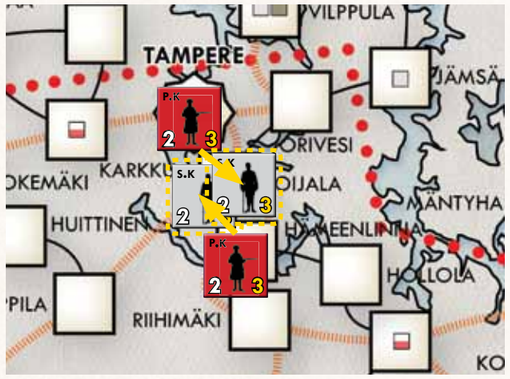
Taistelujen tavoitteena on vallata kaupunkeja vastustajalta ja vahingoittaa vastustajan joukkoja. Liikevaiheen jälkeen aktivoidut yksiköt, hyökätä vieressä olevien vihollisen yksiköiden kimppuun. Hyökkäyksen voi tehdä joko maan- tai rautatietä pitkin. Panssarijuna voi kuitenkin hyökätä vain rautatieyhteyden kautta.

TAISTELUN KULKU:

1. Hyökkääjä ilmoittaa, mitkä joukot hyökkäävät ja mihin kaupunkiin.
2. Pelaajat laskevat hyökkäys- ja puolustusarvot.
3. Pelaajat tarkistavat kartalla olevasta taulukosta, mitä saraketta käytetään (mahdolliset kenttälinnoitteet ja korttien vaikutus huomioidaan).
4. Molemmat pelaajat heittävät noppaa ja ottavat huomioon tarvittavat lisäykset ja vähennykset. Tarkista taistelutaulukosta montako pistettä viholliselle aiheutui modifioidusta nopan heiton tuloksesta.
5. Kumpikin osapuoli poistaa tappioidensa verran joukkoja Puolustaja poistaa tappionsa ensin.
6. Mikäli hyökkääjä aiheutti vähintään yhden vahinkopisteen enemmän kuin puolustaja, puolustajan on peräännyttävä.
7. Strategisissa kaupungeissa ja kenttälinnoitteissa puolustaja vetäytyy vain, jos hyökkääjä tulee aiheuttaa ainakin kaksi vahinkopistettä enemmän kuin puolustaja.
8. Mikäli puolustaja perääntyy tai tuhoutui kokonaan, hyökkääjä voi edetä täysivahvuisilla joukoilla kaupunkiin.

Eri kaupungeissa olevat yksiköt voivat hyökätä samaan kohteeseen.

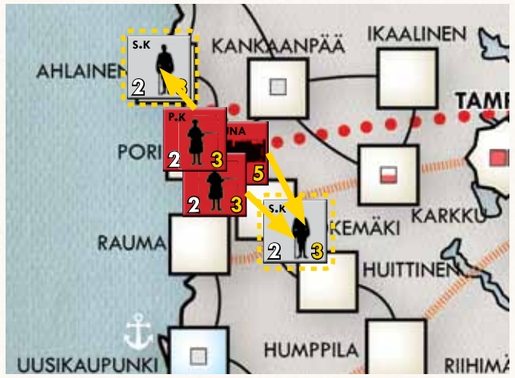
Esimerkki: *Tampereella ja Hämeenlinnassa olevat yksiköt voivat hyökätä yhdessä Toijalassa olevaa vihollista vastaan.*



Kaikki samassa kaupungissa olevat joukot puolustautuvat ko. kaupunkiin hyökättäessä.

Samassa kaupungissa olevat yksiköt voivat hyökätä eri kohteisiin.

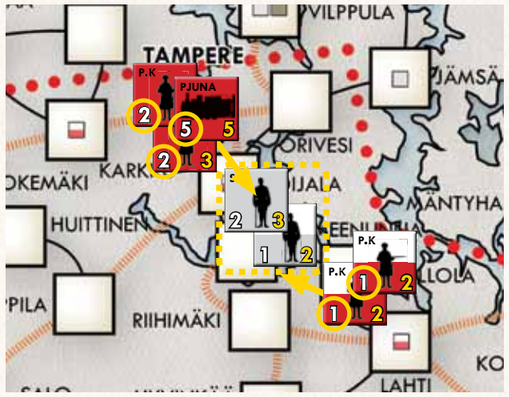
Esimerkki: *Taisteluvaiheen alussa Porissa on panssarijuna ja kaksi punakaartia. Panssarijuna voi hyökätä yhden punakaartin kanssa Kokemäelle, ja toinen punakaarti voi hyökätä Ahlaisiin.*
Panssarijuna ei voi hyökätä Ahlaisiin, koska sinne ei ole rautatietä.



Taistelu suoritetaan loppuun asti. Sen jälkeen vuorossa oleva pelaaja voi ilmoittaa seuraavan taistelun, jos hänellä on vielä aktivoituja joukkoja jäljellä. Yksi yksikkö voi hyökätä vain kerran pelivuorossa. Samaan kaupunkiin voidaan lisäksi hyökätä vain kerran pelivuorossa.

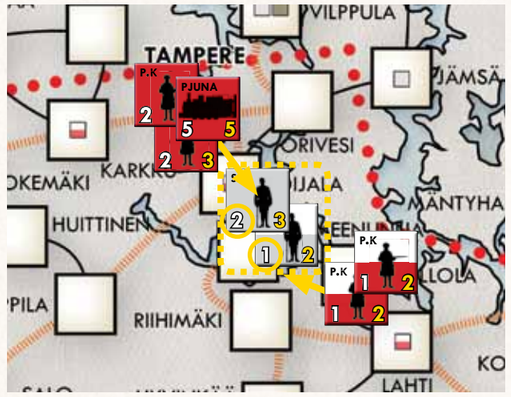
Kaikkien hyökkäävien yksiköiden taisteluarvot lasketaan yhteen. Näin saadaan hyökkäysarvo.

Esimerkki: *Toijalaan hyökkää Tampereelta panssarijuna ja kaksi täysivahvuista punakaartia sekä Riihimäeltä kaksi vajaavahvuista punakaartia. Niiden yhteenlaskettu hyökkäysarvo on 5+2+2+1+1=11.*



Puolustusarvo on kaikkien kaupunkia puolustavien yksiköiden yhteenlaskettu taisteluarvo.

Esimerkki: *Jos Toijalaa puolustaa edellisessä esimerkissä kuvattua hyökkäystä vastaan yksi täysivahvuinen ja yksi vajaavahvuinen suojeluskunta, niiden puolustusarvo on 2+1=3.*



Taistelun alkaessa pelaajat laskevat hyökkäys- ja puolustusarvonsa. Sen jälkeen kumpikin pelaaja heittää noppaa ja katsoo, paljonko aiheutti vahinkoa vastustajalleen. Hyökkääjä käyttää hyökkäystaulukkoa ja puolustaja puolustustaulukkoa. Koska puolustamien on pääsääntöisesti helpompaa, on puolustajan helpompi aiheuttaa vahinkoa hyökkääjälle kuin päinvastoin. Vaikka hyökkäys- tai puolustusarvo olisi muutosten takia pienempi kuin 1 tai suurempi kuin taulukon enimmäisarvo, käytetään tällöinkin taulukon pienintä tai suurinta saraketta. Toisin sanoen taulukon ulkopuolelle ei siis voi ”pudota”.

Taistelussa nopan heiton tulosta verrataan yksiköiden hyökkäys- ja puolustusarvoon hyökkäys tai puolustustaulukossa.

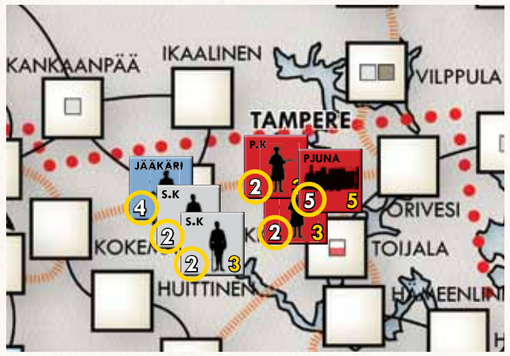
Esimerkki: *Hyökkääjän hyökkäysarvo on 7, ja hän saa nopan tulokseksi 6. Hän aiheuttaa puolustajalle siis 3 pistettä vahinkoa. Puolustajan puolustusarvo on 4, ja hän heittää 2. Näin ollen puolustaja vahingoittaa hyökkääjää 2 pisteen edestä.*

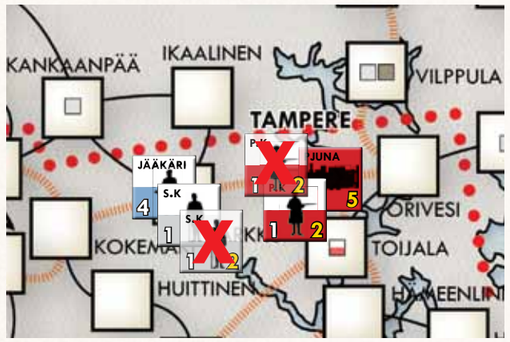
Pelaajan tulee joko kääntää yksi täysivahvuinen yksikkö vajaavahvuiseksi tai poistaa laudalta yksi vajaavahvuinen joukko kutakin kärsimäänsä vahinkopistettä kohti. Täysivahvuinen yksikkö voidaan ensin kääntää vajaavahvuiseksi ja sitten poistaa täyttämään yhteensä kahden vahinkopisteen edestä tappioita.

Mikäli saadun vahinkopisteluvun perässä on tähti (*), tappioita kärsineen pelaajan on otettava ainakin yksi vahinkopiste jääkäri- tai saksalaisyksiköstä tai panssarijunasta, jos sellainen osallistui taisteluun. Muutoin vahinkoa kärsinyt saa päättää, mihin yksikköön tappiot kohdistuvat.

Puolustaja päättää ensin, mistä ottaa tappionsa, ja tämän jälkeen hyökkääjä.

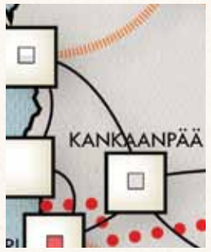
Esimerkki: *Tampereella on panssarijuna ja kaksi täysivahvuista punakaartia, jotka hyökkäävät Karkkuun. Karkkua puolustaa yksi täysivahvuinen jääkäriyksikkö ja kaksi täysivahvuista suojeluskuntaa.*
Punaisen hyökkäysarvo on 9 ja valkoisen puolustusarvo 8. Punainen pelaaja heittää 6 ja valkoinen 3. Punainen pelaaja saa aikaan tuloksen 4 ja valkoinen tuloksen 3. Valkoinen pelaaja kääntää jääkäriyksikön vajaavahvuiseksi (mikä oli pakollista, koska tuloksessa oli tähti *) [1 vahinkopiste], kääntää yhden suojeluskunnan vajavahvuiseksi [1 vahinkopiste] ja tuhoaa sen sitten [1 vahinkopiste] ja kääntää lopuksi toisen suojeluskuntansa vajaavahvuiseksi [1 vahinkopiste, yhteensä 4 vahinkopistettä]. Valkoiselle pelaajalle jää yksi vajaavahvuinen jääkäriyksikkö ja yksi vajaavahvuinen suojeluskunta. Lopuksi punainen pelaaja kääntää yhden punakaartin vajaavahvuiseksi [1 vahinkopiste], tuhoaa sen [1 vahinkopiste] ja kääntää toisen punakaartin vajaavahvuiseksi [1 vahinkopiste, yhteensä 3 vahinkopistettä].*





Nopan heittoon vaikuttavat lisäykset ja vähennykset

Maantiet



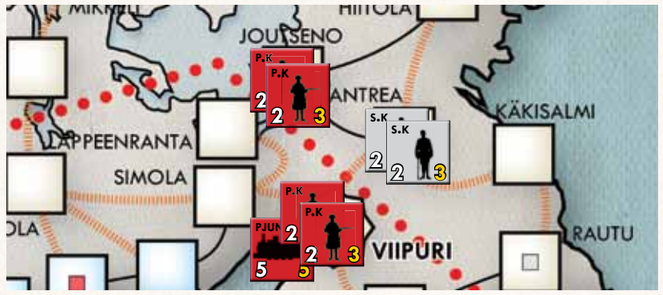
Jos joku hyökkäykseen osallistuvista joukoista hyökkää maantieyhteyttä pitkin, vähentää hyökkääjä nopanheitostaan –2. Tämä kuvaa koordinoitujen hyökkäysten vaikeutta kehittymättömiä tieverkkoja pitkin; vuonna 1918 rautatiet olivat joukkojen kuljetuksissa selvästi tärkeämmässä asemassa. Tätä vähennystä ei kuitenkaan tule, mikäli jokin hyökkäykseen osallistuvista joukoista on jääkäriyksikkö tai saksalainen yksikkö. Riittää, että ne osallistuvat samaan hyökkäykseen, niiden ei tarvitse itse hyökätä maantieyhteyden kautta. Jääkäreiden ja saksalaisten joukkojen johto ja esikuntatyöskentely paransivat joukkojen koordinointia, mikä lievensi huonon tieverkon haittoja.

Kortit
Monet korteista antavat joko puolustajalle tai hyökkääjälle vähennyksiä tai lisäyksiä nopanheittoon tai muuttavat käytettävää hyökkäys- tai puolustustaulukon saraketta.

Kaikki nämä vähennykset tai lisäykset lasketaan yhteen. Kaikista muutoksista huolimatta nopan tulos on aina vähintään 1 ja enintään 6.

Saksalaiset yksiköt
Kaikki punaiset yksiköt, jotka taistelevat saksalaisia yksiköitä vastaan vähentävät hyökkäys- ja puolustusheitostaan -2.

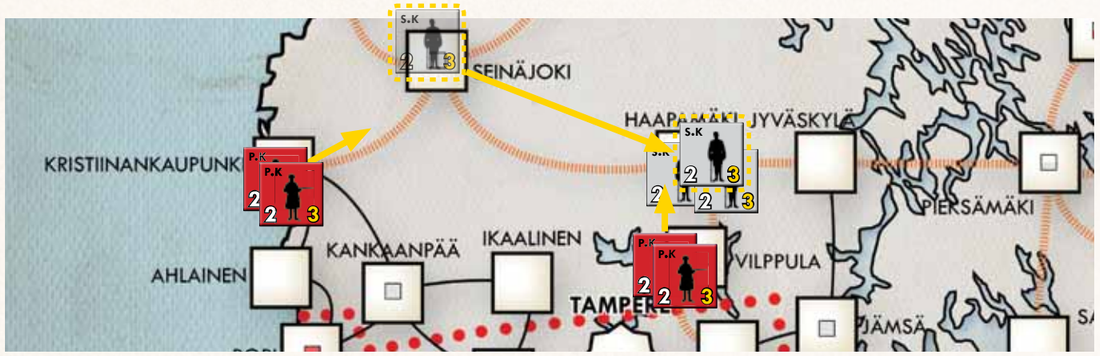
Esimerkki: *Punainen pelaaja pelaa tapahtumana kortin "Venäläiset tykistöjoukot auttavat punaisia". Hän aktivoi kortin mukaisesti kaksi täysivahvuista punakaartia Joutsenosta ja täysivahvuisen panssarijunan ja kaksi punakaartia Viipurista. Ne hyökkäävät Antreaan, jota puolustaa kaksi täysivahvuista suojeluskuntaa. Hyökkäysarvo on 13 ja puolustusarvo 4. Koska yksi yksiköistä hyökkää maanteitse, tulee tästä –2 vähennys taisteluheittoon. Kortin tapahtuman ansiosta taas heittoon tulee +2 lisäys. Valkoinen pelaaja ilmoittaa tällöin käyttävänsä aiemmin pelaamaansa korttia "Eero Haapalaisen juopottelu haittaa punaisten sodan johtamista", jonka hän on laittanut eteensä odottamaan punaisten hyökkäystä. Kortin perusteella punaisten heitosta vähennetään –3. Punaisen nopan heiton tulos on 5, joka siis muuttuu 2:ksi. Valkoinen heittää niin ikään 2. Molemmat aiheuttavat 2 pistettä vahinkoa, eikä punainen pääse etenemään.*



Eteneminen taistelun jälkeen

Jos hyökkääjä aiheutti vähintään yhden vahinkopisteen enemmän kuin itse kärsi, täytyy puolustajan perääntyä. Mikäli puolustaja on strategisessa kaupungissa tai kenttälinnoitteessa, täytyy hyökkääjän kuitenkin aiheuttaa vähintään kaksi vahinkopistettä enemmän vahinkoa. Puolustaja perääntyy kaupungista mihin tahansa omassa hallinnassaan olevaan naapurikaupunkiin. Jos useat yksiköt perääntyvät, ne voivat perääntyä eri kaupunkeihin. Jos kaupunkiin, jossa on perääntyneitä yksiköistä hyökätään myöhemmin samalla pelivuorolla, puolustavat sinne perääntyneet yksiköt kaupunkia normaalisti. Vihollisen hallinnassa olevaan kaupunkiin ei voi perääntyä, vaikka se olisikin tyhjä.

Esimerkki: *Punainen pelaaja on aktivoinut joukot Kristiinassa ja Vilppulassa kahdella toimintopisteellä. Kristiinan joukot hyökkäävät ensin Seinäjoelle ja pakottavat valkoiset vetäytymään. Valkoiset vetäytyvät Haapamäellä. Ne puolustautuvat nyt Vilppulasta hyökkääviä punaisia vastaan muiden jo Haapamäellä olleiden valkoisten kanssa.*



Mikäli mitään perääntymisreittiä ei ole, puolustaja ei peräänny, vaan hänen joukkonsa antautuvat ja poistuvat pelistä. Samoin käy niille joukoille, jotka eivät mahdu perääntymään, koska ympäröivät kaupungit ovat täynnä omia joukkoja.

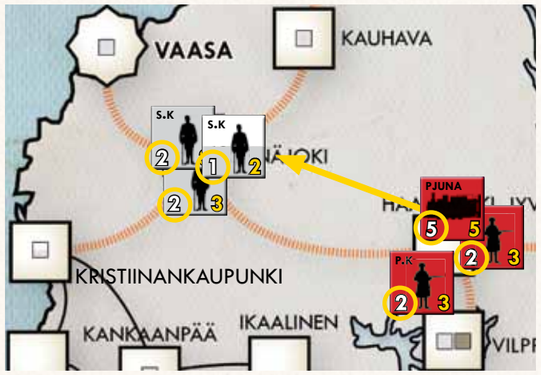
Hyökkääjä voi puolustajan peräännyttyä siirtää taistelun kohteena olleeseen kaupunkiin 1–3 hyökkäykseen osallistunutta yksikköä, jos ne ovat yhä täysivahvuisia.

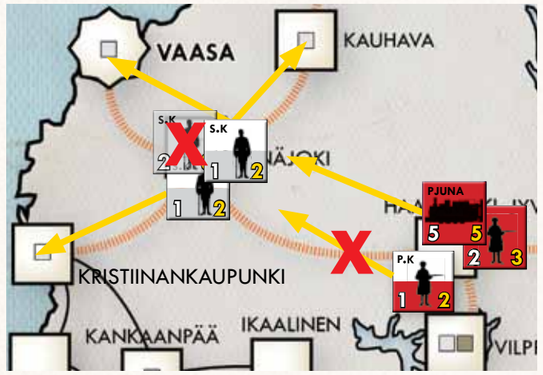
Poikkeus:
- Saksalaiset yksiköt voivat edetä taistelun jälkeen myös vajaavahvuisina.

Hyökkääjä voi myös aina edetä kaupunkiin, jos se tuhosi kaikki kaupungin puolustajat, riippumatta vahinkopisteiden eroista, kunhan joku hyökkääjistä säilyi täysivahvuisena. Mikäli hyökkääjä ei voi tai ei halua edetä kaupunkiin, josta puolustajat on tuhottu tai ne ovat perääntyneet, kaupunki jää tyhjänä puolustajan haltuun. Tarvittaessa kaupunkiin jätetään puolustajan kontrollinappula kuvaamaan omistajuutta.

Puolustaja ei koskaan etene taistelun jälkeen.

Esimerkki: *Haapamäellä on panssarijuna ja kaksi täysvahvuista punakaartia, jotka hyökkäävät Seinäjoelle, jotapuolustaa kaksi täysivahvuista ja yksi vajaavahvuinen suojeluskunta). Punainen pelaaja heittää 3 ja aiheuttaa 3 vahinkopistettä, ja valkoinen heittää 1 ja aiheuttaa 1 vahinkopisteen. Valkoinen eliminoi yhden täysivahvuisen suojeluskunnan Seinäjoelta ja muuttaa toisen vajaavahvuiseksi, niin että sillä on kaksi vajaavahvuista yksikköä. Punainen pelaaja kääntää toisen punakaartin vajaavahvuiseksi. Valkoinen pelaaja voi nyt joko vetää molemmat yksiköt samaan kaupunkiin Vaasaan, Kauhavalle tai Kristiinaan tai vetäytyä toisella yksiköllä yhteen ja toisen toiseen kaupunkiin. Punainen pelaaja voi edetä Seinäjoelle panssarijunalla ja täysivahvuisella punakaartilla. Vajaavahvuinen punakaarti ei voi edetä.*





Kenttälinnoitteet

Sisällissodassa linnoituslaitteilla ei ollut erityisen merkittävää roolia. Kriittisiä rintaman osia kuitenkin vahvistettiin jonkin verran, ja lähinnä punaiset joukot käyttivät hyväksi Venäjän armeijan linnoitusjärjestelmää.

Pelin alkaessa kenttälinnoitteita on Vilppulassa (missä rautatielinjan puolustaminen oli valkoisten kannalta kriittisen tärkeää) ja Helsingissä (missä oli Venäjän rakentama maalinnoitusjärjestelmä). Tapahtumakorttien perusteella peliin voi tulla lisää kenttälinnoitteita. Kaupunkeihin, joissa on kenttälinnoite, sijoitetaan sitä kuvaava merkki.

Kenttälinnoite auttaa pelaajaa puolustamaan kaupunkia. Mikäli hyökkäyksen kohteeksi joutuneessa kaupungissa on kenttälinnoite, heittää hyökkääjä yhtä pienemmästä sarakkeesta, kuin mitä hänen hyökkäys arvonsa perusteella pitäisi. Puolustaja yhtä suuremmasta sarakkeesta kuin puolustusarvon perusteella pitäisi.

Esimerkki: *Tampereelle on rakennettu kenttälinnoite. Hyökkäävien joukkojen hyökkäysarvo on 13, mutta kenttälinnoitteen vuoksi pelaaja joutuu käyttämään saraketta 11–12. Puolustajan puolustusarvo on 7, mutta hän saa käyttää saraketta 9–11.*

Kenttälinnoitteet tuhoutuvat, jos niiden sijaintipaikka vallataan. Kenttälinnoitteen lisäksi kaupungissa voi olla enintään kolme muuta yksikköä.

4.4. HUOLTO

Pelikierroksen (eli kuukauden) lopuksi tarkastetaan joukkojen huolto. Kaupunki ja kaikki siellä olevat joukot ovat huollettuja, jos kaupungista on maantie- tai rautatiereitti johonkin omaan strategiseen kaupunkiin. Strategisten kaupunkien huolto on aina kunnossa.

Kaupungit, jotka jäävät huollotta ja joissa ei ole omia yksiköitä, siirtyvät toisen pelaajan haltuun. Huollottomassa kaupungissa olevat täysivahvuiset yksiköt muuttuvat vajaavahvuisiksi. Vajaavahvuisiin yksiköihin huollon puutteella ei ole vaikutusta (vuonna 1918 joukot kykenivät yleensä hankkimaan ainakin jonkin verran elintarvikkeita ja muuta tarpeellista lähiseudulta). Kaupunkiin, joka ei ole huollossa, ei voida sijoittaa lisäjoukkoja (*ks. kohta 4.5."Lisäjoukot"*).

Poikkeus:

- Panssarijuna ja saksalaisyksiköt eivät häiriinny huollon puutteesta. (Panssarijunassa henkilöstön määrä oli toissijainen tulivoimaan nähden ja polttopuuta oli saatavissa kaikkialla. Saksalaisilla oli oma huoltojärjestelmänsä).

Esimerkki: *Pelin aluksi punaisella on täysivahvuiset yksiköt Varkaudessa ja Oulussa ja valkoisella Uudessakaupungissa, Loviisassa ja Kirkkonummella. Yksiköt voivat toimia normaalisti tammikuun oppuun asti.*
Mikäli niille ei avata huoltoreittiä tammikuun loppuun mennessä tai ne eivät pääse liikkumaan huollettuun kaupunkiin, yksiköt Varkaudessa, Uudessakaupungissa, Loviisassa ja Kirkkonummella muuttuvat vajaavahvuisiksi.
Oulun yksikkö pysyy täysivahvuisena, koska Oulu itse on strateginen kaupunki ja huoltolähde.

Huom! Lisäjoukkoja voi sijoittaa vain kaupunkeihin, jotka ovat huollossa niiden peliin tulemisen hetkellä.

4.5. LISÄJOUKOT

Kunkin pelikierroksen aluksi (paitsi tammikuussa), pelaajat saavat lisäjoukkoja seuraavasti:

Valkoinen pelaaja:

Helmikuu: 1 jääkäriyksikkö; Suojeluskuntia hallussa olevien strategisten kaupunkien määrä kertaa 3
Maaliskuu: 3 jääkäriyksikköä; Suojeluskuntia hallussa olevien strategisten kaupunkien määrä kertaa 3
Huhtikuu: 3 jääkäriyksikköä; Suojeluskuntia hallussa olevien strategisten kaupunkien määrä kertaa 3
Ota aina kortti "Saksalaisten maihinnousu" mukaan käteesi tässä kuussa
Toukokuu: Suojeluskuntia hallussa olevien strategisten kaupunkien määrä kertaa 3

Jääkärit on sijoitettava Vaasaan tai Ouluun, suojeluskunnat voi sijoittaa mihin tahansa valkoisten hallussa olevaan huollettuun kaupunkiin aloitusrintamalinjan pohjoispuolella.

Punainen pelaaja:

Helmikuu: Punakaarteja hallussa olevien strategisten kaupunkien määrä kertaa 4
Ota aina kortti "Panssarijunat tulevat" mukaan käteesi tässä kuussa
Maaliskuu: 1 panssarijuna; Punakaarteja hallussa olevien strategisten kaupunkien määrä kertaa 2
Huhtikuu: Punakaarteja hallussa olevien strategisten kaupunkien määrä kertaa 2
Toukokuu: Punakaarteja hallussa olevien strategisten kaupunkien määrä kertaa 2

Panssarijuna täytyy sijoittaa Tampereelle, Helsinkiin tai Viipuriin. Punakaartit voi sijoittaa mihin tahansa punaisten hallussa olevaan huollettuun kaupunkiin rintamalinjan eteläpuolella.

Kaikki yksiköt tulevat peliin täysivahvuisina.

Huom! Pelaajan kannattaa huolehtia siitä, että pelikierroksen aluksi strategisissa kaupungeissa on tilaa sinne tuleville yksiköille. Jos näin ei ole, yksiköt jotka tulisi sijoittaa näihin kaupunkeihin, eivät tule lainkaan peliin.

Esimerkki: *Maaliskuun alussa valkoinen pelaaja kontrolloi Vaasaa ja Oulua. Hän saa täydennyksenä 3 jääkäriyksikköä ja 6 suojeluskuntaa. Jos kuitenkin sekä Oulussa että Vaasassa on jo kaksi yksikköä, hän ei voi sijoittaa kuin yhden jääkäriyksikön molempiin kaupunkeihin, ja yksi jääkäriyksikkö jää saapumatta peliin. (Tämä kuvastaa sitä, yksiköiden organisointi vaati toimivaa huoltoa ja esikuntia, minkä vuoksi joukot tarvitsivat kunnolliset tukialueet).*

Lisäjoukkoja voi lisäksi tulla peliin tapahtumana pelatun kortin seurauksena.

Lisäjoukot täytyy aina sijoittaa kaupunkiin, joka on huollossa.

Punaisen tulee aina sijoittaa kaikki kuun alussa saamansa lisäjoukot aloitusrintamalinjan eteläpuolelle ja valkoisten pohjoispuolelle. Tämä rajoitus ei koske tapahtumakorttien perusteella peliin tulevia lisäjoukkoja.

5. PELIN PÄÄTTYMINEN

Punainen pelaaja voittaa pelin heti, jos Vaasa on hänen hallussaan minkä tahansa valkoisen pelaajan vuoron lopussa.

Peli päättyy ja valkoinen pelaaja voittaa, jos hänen hallussaan on neljä strategista kaupunkia minkä tahansa punaisten vuoron lopussa viimeistään huhtikuun loppuun mennessä.

Mikäli peli jatkuu toukokuuhun, valkoinen pelaaja voittaa, jos pelin lopussa hänellä on hallussaan kaikki viisi strategista kaupunkia. Jos punaisen pelaajan hallussa on toukokuun lopussa yksikin strateginen kaupunki, hän voittaa. (Tällöin hän on pärjännyt selvästi historiallista esikuvaansa paremmin selvitessään valkoisen pelaajan hyökkäyksistä.)

VALOKUVIEN LÄHTEET

Kortit:
Valkoiset 1: Museovirasto, Historian kuvakokoelma, Karls Atelier
Valkoiset 2: Kansan Arkisto
Valkoiset 3: Museovirasto, Historian kuvakokoelma, Nyblin
Valkoinen 4: Kansan Arkisto
Valkoinen 5: Kirjasta Suomen vapaussota kuvissa (1934)
Valkoinen 6: Kirjasta Suomen vapaussota kuvissa (1934)
Valkoinen 7: Todd Sanders
Valkoinen 8: Kirjasta Kalmin pataljoona Suomen vapaussodassa (1919)
Valkoinen 9: Museokeskus Vapriikki
Valkoinen 10: Museokeskus Vapriikki
Valkoinen 11: Museovirasto, Historian kuvakokoelma
Valkoinen 12: Museovirasto, Historian kuvakokoelma, Atelier Apollo
Valkoinen 13: Kansan Arkisto
Valkoinen 14: Museovirasto, Historian kuvakokoelma
Valkoinen 15: Kansan Arkisto
Valkoinen 16: Museokeskus Vapriikki
Valkoinen 17: Museokeskus Vapriikki
Valkoinen 18: Kirjasta Suomen vapaussota kuvissa (1934)
Valkoinen 19: Museokeskus Vapriikki
Valkoinen 20: Kirjasta Suomen vapaussota kuvissa (1934)
Valkoinen 21: Museovirasto, Historian kuvakokoelma, Hoffman, Wolff or Zimmler
Valkoinen 22: Kirjasta Suomen vapaussota kuvissa (1934)
Valkoinen 23: Museovirasto, Historian kuvakokoelma, Tyyne Böök
Valkoinen 24: Museokeskus Vapriikki
Valkoinen 25: Museokeskus Vapriikki
Valkoinen 26: Museovirasto, Historian kuvakokoelma, Harald Natvig
Valkoinen 27: Museovirasto, Historian kuvakokoelma,
Punainen 28: Työväenmuseo Werstas
Punainen 29: Kansan Arkisto, V.A Sihvonen
Punainen 30: Kansan Arkisto
Punainen 31: Kansan Arkisto
Punainen 32: Todd Sanders
Punainen 33: Työväen Arkisto
Punainen 34: Museovirasto, Historian kuvakokoelma, Tyyne Böök
Punainen 35: Työväen Arkisto
Punainen 36: Kansan Arkisto
Punainen 37: Työväenmuseo Werstas
Punainen 38: Museokeskus Vapriikki, Matti Luhtala
Punainen 39: Kansan Arkisto
Punainen 40: Museokeskus Vapriikki, Hannu Rantakallio, Tähti
Punainen 41: Museokeskus Vapriikki, Werner Mauritz Gestrin
Punainen 42: Työväen Arkisto
Punainen 43: Kansan Arkisto
Punainen 44: Kansan Arkisto
Punainen 45: Työväen Arkisto
Punainen 46: Kansan Arkisto
Punainen 47: Museovirasto, Historian kuvakokoelma
Punainen 48: Työväenmuseo Werstas
Punainen 49: Museokeskus Vapriikki
Punainen 50: Museovirasto, Historian kuvakokoelma
Punainen 51: Kansan Arkisto
Punainen 52: Työväenmuseo Werstas
Punainen 53: Museokeskus Vapriikki, Matti Luhtala
Punainen 54: Museokeskus Vapriikki
Punainen 55: Museokeskus Vapriikki

Kansikuvan kuvitus: Museokeskus Vapriikki, Kansan Arkisto, Työväenmuseo Werstas

PELIN TEKIJÄT JA KIITOKSET

Pelin suunnittelu ja kehitys: Antti Lehmusjärvi
Graafinen suunnittelu ja pakkauksen ulkoasu: Todd Sanders
Karttojen, korttien, nappuloiden ja sääntöjen ulkoasu: Todd Sanders
Käännös englanniksi: Jenni Perälä
Historia- ja valokuva-asiantuntija: VTT Olli Kleemola
Englannin kielinen kieliasun tarkastus: Rachael Mortimer
Julkaisijat: Linden Lake Games and Ludicreations
Pelitestaajat ja sääntöjen tarkastajat: Mikko Raunio, Anselmi Helminen, Ville Hurmalainen, Eero Hurmalainen, Antero Kuusi, Jukka Parpala, Juho Malin, Miikka Rytty, Marko Tainio, Tommy Ryytty, Johannes Rimpiläinen, Tuomas Riekkinen.

Kiitokset jatkuvasta tuesta ja kestävyydestä: Niina Lehmusjärvi

Pahoitteluni kaikille jotka olen unohtanut.

Erityiskiitokset materiaali- ja muusta tuesta:
Työväenmuseo Werstas (ja erityisesti Kimmo Kestinen)
Museokeskus Vapriikki
Työväen Arkisto
Museovirasto
Suomen lautapeliseura
Suomen Simulaatiopelaajat
Kansan Arkisto

LINDEN LAKE GAMES

LudiCreations

For any questions about 1918: Brother Against Brother, visit **lindenlakegames.com**

For more unique games, visit **ludicreations.com**