

АУСТ

А

ШНА
ДНУ



БЕЧКЕРЕК

ПЕТРОВАРАДИН

ВРШАЦ

СРЕМСКА МИТРОВИЦА

ПАНЧЕВО

ШАБАЦ

ПОЖАРЕВАЦ

ПРВИ СВЕТСКИ РАТ

Р
У
М
У
Н
И
Ј
А

ТУЗЛА

ВАЉЕВО

НЕГРЕВ

МАРШ НА ДРИДНУ

БРАЦА

Б
У
Г
А
Р
С
К
А

ЦРНА

ПОДГОРИЦА

СОФИЈА

СТРАТЕШКА ИГРА

БОРЊА ЦУМАГА

УПУТСТВО

А
Н
И
Ј
А

БИТОЉ

ГРЧКА



МАРШ НА ДРИНУ

Нашем оцу, Дарку Нишавићу

Можда ниси достигао звездане висине славних српских војсковођа,
али за нас ћеш увек бити херој,
чијих праведних речи ћемо се вечно сећати
и којег ћемо бескрајно волети.

Твоји синови,
Вукашин и Јанко

МАРШ НА ДРИНУ

Аутор:
Вукашин Нишавић

Развојни тим:
Вукашин Нишавић
Јанко Нишавић
Ненад Томин

Графичка обрада:
Ненад Мирковић

Стручни консултант за историју:
Александар Иванов

е-пошта:
mars.na.drinu.igra@gmail.com

МАРШ НА ДРИНУ

Садржај:

1. Увод	5
2. Како се постаје победник.....	6
3. Играчи	6
4. Садржај кутије.....	7
4.1. Табла за игру.....	7
4.2. Картице држава.....	7
4.3. Јединице	7
4.4. Генерали и Картице генерала.....	9
4.4.1. Посебне способности генерала (<i>опционо</i>).....	10
4.5. Календар	10
4.6. Контролни маркери.....	11
4.7. Табела Националног Војног Капацитета и Новчанице војног капацитета.	11
4.8. Картице среће	12
4.9. Мини-мапе	12
4.10. Албанска споменица.....	12
5. Поставка игре	13
5.1. Почетни распоред снага.....	13
5.2. Редослед играња	14
6. Померање јединица	15
6.1. Решавање исхода напада.....	15
6.1.1. Напад пешадије и коњице	15
6.1.2. Напад артиљерије	17
6.2. Повлачење преко Албаније и Солунски фронт.....	18
7. Куповина нових јединица	19

МАРШ НА ДРИНУ

1. Увод

Почетком двадесетог века политичка ситуација у Европи је почела озбиљно да се компликује. Британија, Француска, Шпанија, Португалија, Холандија и Белгија, као старе европске државе су већ имале остатак Света подељен на њихове колоније и интересне сфере. Након уједињења Италије и Немачке у другој половини деветнаестог века, у централној Европи нашле су се две велике државе које су заједно са већ постојећим Аустроугарским царством напросто чезнуле за јефтином радном снагом и ресурсима које су остале европске силе добијале из својих колонија.

Таква ситуација је довела до стварања Тројног савеза између Немачке, Италије и Аустроугарске 1882.године. Као противтежа, 1907.године, потписивањем руско-енглеског споразума створена је Антанта, савез између Енглеске, Русије и Француске. Позорница за рат је постављена, чекао се само повод.

До повода за рат није прошло дуго. Дана 28.јуна 1914.године, у Сарајеву, Гаврило Принцип, члан организације Млада Босна, чији је циљ био ослобађање од аустроугарске власти, је извршио атентат на аустроугарског престолонаследника Франца Фердинанда. Аустроугарска је за то окривила Краљевину Србију, пославши јој ултиматум у десет тачака. Како су постављени услови били неприхватљиви, српска влада је о томе обавестила Аустроугарску, која је незадовољна одговором, објавила рат Србији 28.јула 1914.године. Сматрајући за своју часну дужност да помогне Србији, Црна гора објављује рат Аустроугарској 6.августа 1914.године.

Дипломатија сила Тројног савеза није мировала. Након тајних преговора, Османско царство је 2.августа 1914.године потписало Отоманско-немачки споразум којим је приступило Савезу. Не желећи да дозволи губљење утицаја на Балкану, Русија је наредила мобилизацију војске, што је навело Немачку да јој објави рат. Како је Немачка већ напала неутралну Белгију и није прихватила ултиматум Британије да се повуче, Британија објављује рат Немачкој 4.августа 1914.године. Европу је захватио пламен рата.

МАРИШ НА ДРИНУ

2. Како се постаје победник

На мапи су приказане Србија и земље које је окружују, заједно са већим градовима. У овој игри, Србија (заједно са Црном Гором, која нема посебну војску, нити финансије) се налази на једној страни, а на другој су Аустроугарска, Немачка и Бугарска, што значи да те три државе играју заједно против Србије и не могу нападати једна другу.

Да би играч који контролише Србију победио, мора заузети све градове који се налазе на територији Србије и Црне Горе и контролисати их до свог потеза у следећем кругу.

Да би играчи који контролишу Немачку, Аустроугарску и Бугарску победили, морају заузети све градове који се налазе на територији Србије и Црне Горе и контролисати их цео круг, при чему морају и контролисати минимум 6 од 10 градова који се налазе на територијама Аустроугарске и Бугарске.

Уколико ни једна страна не успе да заузме све градове на територији Србије на крају круга који је у *Календару* означен као *септембар - децембар 1918.године*, победник је она страна која контролише већину градова на територији Србије.

3. Играчи

Игру *Марш на Дрину* могу играти од 2 до 4 играча. Сваки играч контролише једну страну у сукобу. Уколико су у питању 3 играча, распоред је такав да један играч контролише Србију, један играч контролише Аустроугарску, а један играч контролише Немачку и Бугарску. Уколико су у питању само 2 играча, један контролише Србију, а други Аустроугарску, Немачку и Бугарску. Уколико један играч контролише 2 или 3 стране у сукобу, мора водити рачуна да финансије сваке државе води одвојено.

МАРШ НА ДРИНУ



4. Садржај кутије

Игра садржи следеће компоненте:

4.1. Табла за игру

Табла за игру представља мапу Краљевине Србије из 1914.године и делове околних држава, Аустроугарске, Румуније, Бугарске, Грчке, Албаније и Црне горе димензија 50x70 центиметара. Мапа је подељена на шестоугле који представљају засебна поља.

4.2. Картице држава

Свака држава има своју **картицу** на којој су назначени:

1. **име** државе,
2. **заставу**,
3. **имена градова** који се налазе под контролом те државе и њихов **војни капацитет**,
4. **почетни Национални војни капацитет** државе,
5. **број и врста** јединица са којима располаже држава,
6. **број генерала** са којима располаже држава са њиховим **способностима**.
7. **редослед играња**

4.3. Јединице

Свака држава има на располагању три врсте јединица: **пешадију, коњицу и артиљерију**. Свака врста јединице је представљена одређеном фигурицом која се налази у паковању. На **једном пољу** на табли за игру може стајати **само једна јединица**. Број сваких јединица са којима играч започиње игру је наведен у **картицама држава**.

Број јединица представља број армија које држава има на располагању на почетку игре. Тако, на пример, Краљевина Србија има 11 пешадијских јединица, што значи да ће она на мапи имати 11 пешадијских фигурица. Аустроугарска има 3 коњичке јединице, што значи да ће на почетку игре на мапи имати 3 фигурице коњице.

Јачина јединице се одређује помоћу **жетона**, при чему на почетку игре **свака јединица** има јачину **3**, што значи да ће на једном пољу на табли бити стављена фигурица пешадије са **2** жетона испод ње.

МАРШ НА ДРИНУ

Свака врста јединице може у једном кругу да пређе одређени број поља, што представља њен **потез**, и има одређену **вредност у нападу** и **одбрани**, помоћу којих се одређује победник у бици. Решавање исхода битке ће бити објашњено касније у посебном делу. Додатно, артиљеријске јединице имају и **домет**, што представља раздаљину изражену бројем поља са које артиљерија може пуцати на непријатељску јединицу.

Свака јединица има своју **цену**, која представља вредност коју играч мора да плати како би у игру увео појачања, при чему **цена** представља цену једног **жетона** одређене врсте јединица, о чему ће детаљније бити речи у делу који се односи на допуну јединица.

Пешадија

Потез: 2

Вредност у нападу: 2

Вредност у одбрани: 3

Цена: 6



Коњица:

Потез: 3

Вредност у нападу: 3

Вредност у одбрани: 2

Цена: 8



Артиљерија

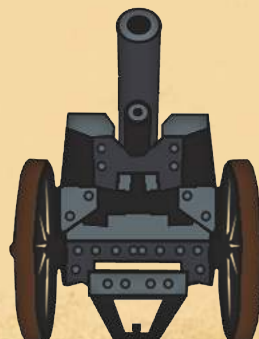
Потез: 2

Домет: 3

Вредност у нападу: 4

Вредност у одбрани: 1

Цена: 10



МАРШ НА ДРИНУ



4.4. Генерали и Картице генерала

Свака држава има одређен број **генерала**. Сваки генерал је представљен фигурицом генерала која се ставља на таблу за игру. Такође, сваки генерал има своју **картицу генерала**, на којој је назначена застава државе којој генерал припада и редни број генерала. Свака фигурица генерала такође има свој редни број, тако да се у сваком тренутку зна која фигурица на табли представља ког генерала.

На почетку игре, Аустроугарска бира 1 од 3 генерала које има на располагању, Немачка бира 1 од 2 генерала које има на располагању, Бугарска бира 1 од 2 генерала које има на располагању, док Србија бира 3 од 6 генерала (5 српских и 1 црногорски) које има на располагању. Изабрани генерали се стављају на таблу за игру, док остали остају у кутији. Нико не може имати већи број генерала на табли за игру од оног на почетку игре. Нов генерал може ући у игру као замена за постојећег генерала, у ком случају се не плаћа никаква накнада, и то у периоду у **Календару** у ком се врши допуна јединица.

Јединица може бити под командом генерала уколико се налази на удаљености до три територије од територије на којој се налази генерал. Простор од три територије у свим правцима од територије на којој се налази генерал, представља **командни простор генерала** и јединице које се налазе у том простору се налазе под командом тог генерала. Уколико се јединица налази у командном простору два или више генерала, играч чији су генерали и јединице у питању на почетку круга мора јасно назначити која јединица припада ком генералу. Сваки генерал може командовати са **максимум 8 јединица**. Уколико се у командном простору генерала нађе више од 8 јединица, играч бира 8 јединица које се налазе под командом генерала.

Сваки генерал има **потез 2** и **вредност у одбрани 4**. Генерал не може нападати, па због тога ни не поседује вредност у нападу. Јачина јединице генерала је **1**, што значи да се не могу допунити. Уколико генерал буде нападнут и изгуби битку, то аутоматски значи његово уништење, његова фигурица се склања са табле. Поражени генерал се више не може вратити у игру. Играч може купити новог генерала у периоду у **Календару** у ком се допуњују јединице. Цена генерала је **8**.

МАРШ НА ДРИНУ

4.4.1. Посебне способности генерала (опционо)

На картицама генерала је наведена и одређена **способност генерала** коју он преноси на јединице које су под његовом командом. Играчи се на почетку игре могу договорити да ли ће се у игри користити способности генерала или не. Уколико се одлуче да се игра са способностима генерала, тада је важно одабрати оне генерале чије ће способности највише одговарати стратегији за коју се играч одлучио. На пример, уколико играч планира да игра офанзивно и да осваја територије, тада треба да одабере генерала који има одређене способности у нападу, и обрнуто.

Своју способност генерал преноси на сваку јединицу која се налази у **командном простору генерала**. Уколико се у командном простору генерала нађе више од 8 јединица или се јединица налази у **командном простору 2** или више генерала, пре почетка круга, играч је дужан да јасно назначи која јединица се налази под командом ког генерала.

Уколико се играчи одлуче да играју са способностима генерала, онда је битно које ће генерале одабрати на почетку игре. Играчи могу **заменити** генерала у складу са променом стратегије и ситуације на терену и то могу учинити без икакве надокнаде у време када се јединице допуњују.

4.5. Календар

Игра се игра по круговима, с тим што је круг завршен кад сви играчи одиграју свој потез. Сваки круг у игри представља један временски период, што се прати преко **Календара**. Календар садржи 14 картица од које свака представља један временски период. Почиње од јул - август 1914.године и завршава се са септембар - децембар 1918.године. На картицама календара су описани важни догађаји који су се догодили у том временском периоду и ефекат који они имају на игру. Тако, у неким случајевима неће бити никаквог утицаја, док ће на пример, у периоду јануар - април 1915.године због епидемије тифуса која је захватила српску војску, српска пешадија изгубити 3 жетона по избору. На почетку круга се чита који ефекат доноси тај временски период, написано се одмах примењује и траје читав круг.

Допуна јединица се врши само када је то означено на картици Календара.



МАРШ НА ДРИНУ

4.6. Контролни маркери

Контролни маркери се користе да би се означило која држава контролише који град на табли за игру. Уколико играч заузме град који је припадао другом играчу, на њега ставља контролни маркер кружног облика који представља заставу државе коју контролише.

4.7. Табела Националног Војног Капацитета и Новчанице војног капацитета.



На *Табели националног војног капацитета* (Табела НВК) представљена је економска моћ државе у погледу куповине нових јединица. Сваки град који се налази под контролом неке државе носи одређени *војни капацитет*, који је на табли означен бројем поред иконице града. Почетни НВК државе је означен на њеној картици, као и на Табели НВК. На почетку игре свака држава контролише одређене градове који се називају *матични градови* и који су наведени у картици државе.

Уколико држава заузме неки матични град који се налазио под контролом другог играча, њен НВК се повећава за 1, док се НВК играча који је изгубио матични град смањује за број који је назначен поред иконице тог града. На пример, уколико Немачка заузме град Београд, њен НВК ће се повећати за 1, док ће се НВК Србије смањити за 3. Контролни маркери сваке државе који се налазе на Табели НВК се померају тако да се у сваком тренутку зна колики НВК има која држава.

Уколико држава поврати *матични град* над којим је изгубила контролу, њен НВК ће се повећати за број који се налази поред иконице тог града, док ће се НВК државе која је изгубила контролу над градом смањити за 1.

МАРШ НА ДРИНУ

Аустроугарска, Немачка и Бугарска не могу узимати контролу над међусобним матичним градовима. Уколико је Србија заузела неки матични град друге државе, његово поновно заузимање од стране било које остале три државе значи његово враћање под контролу државе чији је то матични град. На пример, уколико Србија преузме контролу над немачким матичним градом Бечкерек, па касније у току игре Аустроугарска заузме Бечкерек, она неће повећати свој НВК, већ ће то урадити Немачка, а Србија ће свој НВК свакако смањити.

На крају свог потеза, играч узима онолико **новчаница војног капацитета** колико је назначено на Табели НВК. **Новчанице војног капацитета** су вредности 1, 5 и 10.

Када на календару дође на ред период у коме се **допуњују јединице**, играчи купују онолико јединица колико имају прикупљеног војног капацитета, а на основу **цена** сваке јединице.

4.8. Картице среће

Картице среће се користе приликом решавања исхода битке о чему ће детаљније бити речи у делу који се односи на решавање битке. Картице имају вредност **0** (6 ком), **+1** (18 ком), **+2** (12 ком) и **+3** (6 ком).



4.9. Мини-мапе

Мини-мапе се користе за почетно постављање јединица на мапи, што је детаљније објашњено у делу који следи.

4.10. Албанска споменица

Албанска споменица се користи за обележавање српских јединица и генерала који су искористили могућност **Повлачења преко Албаније**.



5. Поставка игре

Након што је одлучено који играч ће контролисати коју државу, приступа се поставци игре.

5.1. Почетни распоред снага

Сваки играч припрема број јединица које су одређене у картици државе коју контролише, и након тога приступа се постављању јединица на мапу и то на следећи начин.

Како би се задржао елемент изненађења при одређивању стратегије и тактике сваке државе која учествује у сукобу, сваки играч узима по једну *мини-мапу* која се налази у кутији. Мини-мапа представља умањену верзију мапе за игру, при чему су на њој приказани основни елементи као што су шестоугаоне територије, границе и градови. На једну територију се може ставити само једна јединица (пешадија, коњица или артиљерија) или генерал.

Свака страна прво на мини-мапи означава положај својих јединица. Аустроугарска, Немачка и Бугарска то чине заједно, договарајући се који положај јединица им најбоље одговара, а што зависи од стратегије коју су одабрали. Србија такође, означава распоред својих јединица на посебној мини-мапи. Када играчи буду задовољни са означеним положајем јединица, мини-мапе се показују другој страни и приступа се постављању јединица на табли на места која су означена на мини-мапама. Да би се олакшало означавање јединица играчи користе комбинацију два слова, при чему прво слово представља почетно слово имена државе, а друго слово представља почетно слово врсте јединице. На пример, аустроугарска пешадија ће бити означена словима АП (А=Аустроугарска, П=пешадија), немачка коњица ће бити означена словима НК (Н=Немачка, К=коњица), и тако даље.

Генерали су означени са комбинацијом два слова и броја, при чему је прво слово почетно слово назива државе, а друго слово је слово Г које означава да је у питању генерал, док се број користи како би се тачно знао који је генерал државе у питању. На пример, бугарски генерал ће на мини мапи бити означен са БГ1.

Играч јединице може поставити само на поља која се налазе унутар граница државе коју контролише. Јединица се може ставити само на поље које се у потпуности налази на територији државе, односно уколико се једно поље налази бар и делом на територији друге државе, на њега нико не може ставити јединицу. Ово ограничење важи само за постављање јединица на почетку игре, док се после у току игре јединице могу слободно кретати по целој мапи, у складу са правилима о кретању јединица.

МАРИШ НА ДРИНУ

Од ових правила постоје четири изузетка:

1. Аустроугарска може своје јединице постављати и на делу територије Србије који је оивичен црвеним тачкицама.
2. Пошто се Немачка не граничи са Србијом, играч који контролише Немачку своје јединице може поставати на територији Аустроугарске, у договору са играчем који контролише Аустроугарску.
3. Србија може своје јединице постављати на територији Црне Горе.
4. Јединице се не могу постављати на територије означене као непроходне (слика планине), као ни на део мапе који представља водену површину (море).

Све јединице морају бити постављене у оквиру **командног простора** једног од генерала, с тим што приликом почетног постављања под командом једног генерала може бити **максимално 6 јединица**.

5.2. Редослед играња

Марш на Дрину се игра у круговима, при чему у сваком кругу сваки играч долази по једном на ред и то по следећем редоследу:

1. Аустроугарска
2. Немачка
3. Србија
4. Бугарска

Сваки круг се одиграва по следећем редоследу:

1. Календар се помера за један временски период,
2. Примењују се ефекти које тај временски период доноси,
3. Играчи играју своје потезе по наведеном редоследу и на крају свог потеза скупљају НВК.

Када је на њега ред, сваки играч померањем својих јединица по доле написаним правилима одлучује да ли ће ступити у борбу или се само прегрупписати. Након што све јединице одиграју свој потез (играч може одлучити да са неким јединицама неће играти овај круг) он узима онолико војног капацитета колико је назначено на Табели НВК и тиме је завршио свој потез. Када сви играчи заврше свој потез, круг је завршен, календар се помера на следећи период и почиње нови круг.

МАРШ НА ДРИНУ

6. Померање јединица

Сваки шестоугаоник на табли представља једно поље. Све јединице играча се могу померити онолико поља колико им **потез** дозвољава и могу једном ступити у борбу. Кад ступи у борбу, јединица **губи остатак потеза**. На пример, уколико се коњица налази на удаљености од **2** поља од непријатељске јединице, она ће морати да пређе **2** поља да би ступила у борбу. Како је њен потез **3**, њој би остало још **1** поље које може да пређе, али се тај део потеза губи јер је ступила у борбу.

Изузетак од овог правила јесте **артиљерија**. Уколико артиљерија ступи у борбу (пуца на јединицу), она не губи потез, већ се може померити са поља на ком се налази. Међутим, уколико се артиљерија помери са поља на којем се налазила на почетку круга, она више не може ступити у борбу (пуцати). На пример, артиљерија има потез **2**, и ако се помери на суседно поље, има могућност да се помери за још једно поље, али она тада не може ступити у борбу (пуцати), јер је померањем са територије на којој се налазила на почетку круга изгубила могућност ступања у борбу (пуцања). Међутим, артиљерија може прво пуцати, па се тек онда померити и искористити свој потез.

Уколико се на пољу преко којег треба да пређе јединица на путу до свог циља налази друга јединица која припада истој држави или пријатељска јединица (аустроугарске, немачке и бугарске јединице се сматрају пријатељским) то не представља сметњу за кретање, али јединица не може завршити свој потез на пољу на којем се већ налази друга пријатељска јединица, а у складу са правилом да на једном пољу може стајати само једна јединица.

6.1. Решавање исхода напада

Свака јединица ступа у борбу самостално и може нападати само на једно поље.

6.1.1. Напад пешадије и коњице

Уколико је јединица која напада пешадија или коњица битка се решава на следећи начин:

1. Рачуна се **нападача вредност јединице** тако што се сабира вредност јединице у нападу и њена јачина. На пример, уколико напада пешадија која има јачину **3** (фигурица пешадије + **2** жетона), њена нападача вредност износи **5**.

3 (јачина јединице) + 2 (вредност у нападу) = 5 (нападача вредност)

МАРШ НА ДРИНУ

2. Рачуна се одбрамбена вредност јединице тако што се сабира вредност јединице у одбрани и њена јачина. На пример, уколико се брани коњица која има јачину 2 (фигурица коњице + 1 жетон), њена одбрамбена вредност износи 4.

$$2 \text{ (јачина јединице)} + 2 \text{ (вредност у одбрани)} = 4 \text{ (одбрамбена вредност)}$$

3. Додају се ефекти које доноси временски период у коме се битка одиграва (уколико су примењиви). На пример, картица календара *септембар-децембар 1914.* доноси српској пешадији +1 у нападу.

4. Оба играча вуку по једну картицу среће чију вредност додају на већ постојећу нападачку или одбрамбену вредност и тако добијају коначан резултат.

$$\text{Укупна вредност у нападу: } 5 \text{ (нападачка вредност)} + 1 \text{ (ефекат периода)} + 1 \text{ (картица среће)} = 7$$

$$\text{Укупна вредност у одбрани: } 4 \text{ (одбрамбена вредност)} + 2 \text{ (картица среће)} = 6$$

У зависности од коначних вредности јединице у нападу и јединице у одбрани, битка се може завршити на три начина:

Нерешена битка

Када је коначна вредност јединице у нападу иста као коначна вредност јединице у одбрани, битка је нерешена.

Кад је битка нерешена проверавају се способности генерала (уколико се игра са том опцијом). Уколико генерал чија јединица је нападала има способност да прелама нерешен резултат у своју корист, сматра се да је јединица која је нападала победила. Исто важи и за генерала чија јединица се брани. Уколико оба генерала имају исту способност да преломе нерешен резултат у своју корист, битка остаје нерешена.

Код нерешене битке, обе јединице губе по жетон или се склањају са табле уколико немају више жетона. Јединица која се бранила остаје на пољу на ком се и налазила. Јединица која је нападала се повлачи на поље са ког је напала.

Победа јединице која напада

Када је коначна вредност јединице у нападу већа од коначне вредности јединице у одбрани, јединица која је нападала је добила битку.

Јединица која се бранила губи 1 жетон. Уколико јединица нема више жетона, већ је у бици учествовала само фигурица, она се склања са табле.

МАРШ НА ДРИНУ

Јединица које је добила битку заузима поље на ком се битка одиграла. Јединица која је изгубила битку се повлачи једно поље, с тим да се поље на које се повлачи не сме граничити са пољем са ког је нападач дошао. Уколико не постоји могућност да се јединица повуче на такво поље из разлога што је се на том пољу већ налази друга јединица или таквог поља нема (крај табле, водена површина) јединица се може повући у смеру линије напада два поља од поља на ком се одиграла битка, као и на поља која се налазе лево и десно од тог поља. Уколико је и такво поље заузето или не постоји, сматра се да је јединица уништена и склања се са табле.



Победа јединице која се брани

Када је коначна вредност јединице у одбрани већа од коначне вредности јединице у нападу, јединица која се бранила је добила битку.

Јединица која је нападала губи 1 жетон. Уколико јединица нема више жетона, већ је у бици учествовала само фигурица, она се склања са табле.

Јединица која је нападала се повлачи на поље са ког је напала.

6.1.2. Напад артиљерије

Артиљерија као оружје које има знатно већи домет од пешадије и коњице, напада (пуца) са поља на коме се налази и може пуцати на јединице које се налазе у њеном домету од 3 поља. Битка се решава тако што се рачунају вредности у нападу и одбрани на начин који је описан горе.

Уколико је победила јединица која је нападала (артиљерија), јединица која се бранила губи 1 жетон или се склања са табле. Не долази до никаквог повлачења.

Уколико је победила јединица која се бранила или је резултат нерешен, **нико не губи жетон и нема никаквог повлачења.**



МАРШ НА ДРИНУ

6.2. Повлачење преко Албаније и Солунски фронт

Уколико су изложене притиску непријатеља, српске јединице имају могућност **Повлачења преко Албаније**.



Уколико српска јединица стане на једно од три поља које је на табли обојено браон бојом на северу Албаније, аутоматски се поставља на једно од поља по избору које је означено браон бојом на територији северне Грчке, при чему се његова јачина враћа на максималну. На пример, уколико је јединица имала снагу 1, односно није имала ниједан жетон већ је постојала само фигурица, **Повлачењем преко Албаније** и пребацавањем на **Солунски фронт** њена снага се аутоматски враћа на 3, значи додају јој се 2 жетона.

Уколико српски генерал искористи могућност **Повлачења преко Албаније** аутоматски му се додају две пешадијске јединице које се постављају на **Солунски фронт** (територије са браон бојом на територији Грчке).

Сваки српски генерал који на овај начин дође на **Солунски фронт** добија наведене јединице.

Све српске јединице, укључујући и генерале, ову могућност могу искористити **само једном** у току целе игре.

Ова могућност се **најраније** може искористити у периоду који је у **Календару** означен као **Јануар - Април 1916.године**.

Све јединице које се нађу на Солунском фронту, било да су добијене уз прелазак генерала или су већ постојале у игри, поред враћања на максималну снагу, добијају још две способности:

1. Потез свих јединица и генерала се повећава за 1 поље.
2. Све јединице добијају **способност другог напада**. То значи да српска јединица не може нападати две различите непријатељске јединице у истом кругу, али ако српска јединица нападне и добије битку, непријатељска јединица се повлачи једно поље, а српска јединица може још једном напасти ту непријатељску јединицу у том кругу. Уколико прва битка буде нерешена или српска јединица изгуби, не може користити **способност другог напада**.

Сви српски генерали и све српске јединице које искористе могућност **Повлачења преко Албаније**, као и нове јединице добијене приликом повлачења српских генерала, означавају се **Албанском споменицом**, на начин што се она ставља измеђи фигурице и жетона.

МАРШ НА ДРИНУ

7. Куповина нових јединица

Када у календару дође период у ком је назначено да се врши допуна јединица сви играчи пре почетка круга купују нове и допуњују старе јединице.

Цене јединица су наведне раније у делу који се односи на јединице.

Играч може допунити јединицу која се већ налази на табли, тако што ће купити жетоне. Јединице се могу допунити само до максималне јачине која је постојала на почетку игре, значи до јачине 3.

Могу се допуњавати само јединице које се налазе у командном постору неког од генерала.

Играч може оформити нову јединицу, при чему плаћа **накнаду за формирање нове јединице** у износу од 2 војна капацитета (ВК).

На пример, уколико жели да оформи нову артиљеријску јединицу играч ће купити 2 жетона и фигурицу по **10 ВК = 30 ВК**, плус накнаду за формирање нове јединице (**2 ВК**), што чини укупно **32 ВК**. Играч може одлучити да не купи пуну јединицу (јачина 3), већ да купи само фигурицу или фигурицу и 1 жетон, али су сваком случају плаћа накнаду за формирање нове јединице од **2 ВК**.

Поступак допуне јединица се одвија по следећем редоследу:

1. На почетку круга сви играчи допуњују јединице које се већ налазе на мапи и које су у **командном простору** неког од генерала.
2. Такође, на почетку круга сви играчи купују **нове јединице**, али их не стављају одмах на таблу, већ се купљене јединице постављају **на крају потеза играча**. На пример, аустроугарски играч ће на почетку круга допунити своје јединице на табли, али ће нове јединице поставити на таблу тек након што одигра свој потез, а пре потеза следећег играча. Новоформирана јединица се може поставити на таблу само на једно од поља која се граниче са пољем на којем се налази генерал, с тим што се мора водити рачуна да један генерал не може командовати са више од 8 јединица.

