

## MANÖÖVERI- PELIN SÄÄNNÖT

Yleisiä ohjeita, joita on noudatettava Manööveri-peliä pelattaessa.

Peli käsittää, paitsi pelikenttää, yhteensä 34 pelinappulaa, 17 nappulaa kumpaakin asianosaista puoluetta varten.

**Pelikenttä** kuvaa Suomea, ja on se jaettu kolmeen eri alueeseen. Alue, joka sijaitsee ylempään sinisen linjan pohjoispuolella, käsittää pelin pohjoisen manööveri-alueen. Alimmaisen sinisen linjan eteläpuolella oleva alue käsittää taasen pelin eteläisen manööveri-alueen. Sinisten linjojen välinen alue on pelin puolueeton alue.

Pelikartalle on merkitty joukko ympyröitä, jotka ovat yhdistetyt toisiinsa pisteviivalla tai yhtäjaksoisella viivalla. Nämä ympyrät tarkoittavat kaupunkeja, kyliä y. m. Yhtäjaksoiset viivat esittävät näiden eri seutujen välisiä rautatieyhteyksiä. Pisteviivat taasen tarkoittavat maantieyhteyksiä. Osa pisteistä on ympäröity punaisella kehällä. Täten ympäröidyt pisteet ovat pelin strategisia kohtia. Sinisellä kehällä ympäröidyt pisteet ovat rautateiden yhtymispaikkoja. Karttaan on merkitty vielä kaksi isompaa pistettä, jotka ovat varustetut tähdenmuotoisilla merkinnöillä; toinen näistä sijaitsee pohjoisella ja toinen eteläisellä manööveri-alueella. Nämä ovat asianomaisten manööveri-alueiden päämajat.

**Nappulat.** Kaikki nappulat ovat samanmuotoisia sekä samansuuruisia.

Ne ovat jaetut sinisiin ja keltaisiin nappuloihin.

Siniset nappulat kuuluvat pohjoiseen manööverialueeseen, keltaiset taasen eteläiseen manööverialueeseen.

Nappulat ovat vielä jaetut eri aselajeihin, josta on eri värein tehty merkintä kuhunkin nappulaan.

Sinisellä reunustetut nappulat ovat jalkaväkeä,	
Punaisella » » » tykistöä,	
Keltaisella » » » ratsuväkeä,	
Mustalla » » » kaasujoukko- tai	
	panssarijunia,
Valkoisella » » » lentäjiä.	

Eri aselajit ovat jaetut erisuuruisiin voimiin esim. komppania, pataljoona, rykmentti, prikaati j. n. e.

Jokaisessa nappulassa on numero, joka ilmoittaa kuinka monta askelta asianomaista nappulaa saa siirtää edelleen pelikartalla.

Eri nappuloiden voimasuhteet toisiinsa verrattuina selviää seuraavasta taulukosta:

I. Jalkaväki-kompp. } » Konekivääri- » } » Tykistö-patteri } » Panssarijuna } » Lento-laivue. } II. Jalkaväki-pataljoona } » Tykistö-patteristo } III. Kaasukomennuskunta. } IV. Jalkaväki-rykmentti. } » Tykistö- » } V. Ratsuväkiprikaati } VI. Jalkav. divisioona }	samanarvoiset.  »  »
---	----------------------------------

*Huomautus N:o 1.* Kaasukomennuskunta pakottaa kaikki jalkaväki ja konekivääri nappulat (kaikki sinisellä reunustetut nappulat) takaisin sekä sulkee tien kaikilta muilta nappuloilta, paitsi lentäjiltä.

*Huomautus N:o 2.* Kaikki tykistönappulat sekä konekivääri-komppaniat lyövät lentolaivueen.

Lento-laivue lyö jalkav. kompp.

Lentolaivue, joka on siirretty jonkin vastapelaajan nappulan eteen, oikeuttaa pelaajan kysymään vastapelaajalta edessä olevan nappulan aselajista ja voimasta.

Peliä pelataan seuraavalla tavalla:

Ennen pelin alkua asettautuvat pohjoisen manööverialueen voimat mielivaltaisesti sinisen linjan pohjoispuolelle. Kaikki nappulat ovat sijoitettavat täten paikoilleen.

Tämän jälkeen asettaa keltainen nappulansa siten, että kaikki kymmenen strategista kohtaa miehitetään. Jäljellä olevat seitsemän nappulaa ovat varalla, ja otetaan ne, vähitellen peliin harkinnan mukaan. Tämä siis koskee eteläistä manööverialuetta.

Keltaisen täten miehitettyä kyseelliset kymmenen strategista kohtaansa, on sininen siirtovuorossa, mutta on hän oikeutettu siirtämään ainoastaan yhtä nappuloistaan.

Tämän jälkeen tekee keltainen vastasiirron, samaten yhdellä nappulalla. Sitten sininen . . . j. n. e.

Nappuloita siirretään aina pisteestä pisteeseen, korkeintaan niin monta askelta eteenpäin, kuin nappula kulloinkin osoittaa. Tällöin ei pelaaja kuitenkaan ole pakoitettu siirtämään nappuloitaan koko sallittua askelmäärää, vaan on pelaajalla oikeus siirtää jotain nappuloistaan vähemmän kuin nappulassa on osoitettu. Tätä tapaa voidaan menestyksellä käyttää haluttaessa pettää vastapelaaja, joka tietenkin siirtoaskelten luvusta koettaa saada selville nappulan voimasuhteen. Nappuloita saa siirtää eteenpäin, taaksepäin sekä sivuille. Sitävastoin uhkaa tahi lyö nappula toisen nappulan kaikissa suunnissa paitsi taaksepäin. Poikkeuksen tekee kuitenkin lentäjä, joka lyö kaikissa suunnissa. Yksi nappula ei voi lyödä kahta nappulaa yhdellä kertaa, vaan tulee hyökkäävän puolen ilmoittaa, mitä nappulaa hän kulloinkin tarkoittaa. Kaasun avulla perääntymään hätyytettyä nappulaa on siirrettävä taaksepäin heti seuraavalla siirtovuorolla, muuten on se menetetty.

Lentäjä liikkuu, kaikista muista nappuloista poikkeavasti, niin pitkälle eteenpäin, kuin suora linja kulloinkin osoittaa. Esim. Kotka—Kouvola, Kouvola—Pieksämäki, Kouvola—Lahti, Kouvola—Simola j. n. e. Lentäjä on oikeutettu liikkumaan sekä piste- viivoja, että yhtäjaksoisia viivoja myöten. Panssarijana saa liikkua lentäjän tavoin, ainoastaan sillä eroituksella, että panssari- juna ei saa liikkua piste- viivoja myöten.

Kaikki jalkaväki- sekä konekivääri nappulat (sinisellä reunustetut) voivat edetä sekä piste- viivoja, että yhtäjaksoisia viivoja myöten. Kaikki muut nappulat (paitsi lentäjä) saavat käyttää ainoastaan yhtäjaksoisia viivoja. Kun jollain nappulalla halutaan hätyyttää toista nappulaa, on ensinmainittu siirrettävä vastustajaa lähinnä olevaan pisteeseen. Tällöin kysyy hyökkääjä, miten voimakas nappula hänellä on vastassa. Voimakkaampi nappula jää peliin, heikompi poistetaan pelistä. Molempien nappuloiden ollessa samanvoimaiset, poistetaan ne molemmat pelistä. Jos joku haluaa pelin kestäessä siirtää jonkun nappulan rintama-alueelta toiselle, on hänen siirrettävä tämä nappula ensin lähimpään strategiseen pisteeseen, josta se sitten siirretään kokonaan pois pelistä. Tämän jälkeen se harkinnan mukaan osallistutetaan peliin sijoittamalla se johonkin toiseen kohtaan, jonka myös tulee olla strateginen piste.

Se puoli, joka ensinnä valtaa vastustajan **päämajan** tahi miehittää samanaikaisesti viisi (5) vastustajan **strategista pistettä** on voittanut pelin.