

Anm. N:o 1. Gas-kommando tvingar alla infanteri o. maskingevärs pjäser (alla med blått kantade pjäser) tillbaka, samt stänger vägen för alla andra pjäser, utom för flygare.

Anm. N:o 2. Flygar-eskader blir slagen av alla artilleri pjäser samt av maskingev.-kompanier.

Flygar-esk. slår inf. komp.

Flygareskader, som framflyttats till någon av motspelarens pjäser, berättigar spelaren att utfråga motståndaren angående den framförstående pjesens vapenslag och styrka.

Spelet tillgår på följande sätt:

Före spelets början uppställas de till det norra manöver-området hörande blå styrkorna efter gottfinnande norr om den övre blåa linjen. Samtliga pjäser skola därvid uppställas.

Därefter uppställer gul sina pjäser sålunda att samtliga tio strategiska punkter besättas. De sju återstående pjäserna bli i reserv, och insättas i spelet undan för undan, efter gottfinnande. Detta gäller det södra manöver-området.

Då gul sålunda besatt de tio strategiska punkterna, är det blå som gör följande drag, men endast med en pjes.

Därpå är det gul som gör ett motdrag, likaså med en pjes. Sedan blå . . . o. s. v.

Pjeserna flyttas alltid från punkt till punkt, högst så många steg som finnes angivet å varje pjes. Man är ej tvungen att flytta pjäserna det tillåtna antalet steg utan har man även rätt att flytta en pjes färre steg än som finnes angivet. Detta kan man med fördel använda om man vill »lura» sin motståndare som naturligtvis söker av stegantalet utlista vad han har för en motståndare emot sig. Förflyttningen av pjäserna får ske såväl framåt, bakåt som åt sidorna. Däremot hotar eller slår en pjes en annan i alla riktningar, utom bakåt. Undantag härvid är dock flygare som slår i alla riktningar. Pjes kan icke slå tvenne pjäser samtidigt, utan bör den part som angriper, ange vilken pjes han åsyftar. Pjes som av gas-tvingats att draga sig tillbaka, bör göra det i följande drag, annars går pjesen förlorad.

Flygare rör sig i motsats till andra pjäser så långt framåt som rät linje utvisar. T. ex. Kotka—Kouvola, Kouvola—Pieksämäki, Kouvola—Lahti, Kouvola—Simola o. s. v. Flygare har rätt att röra sig såväl å streckade som hela linjer. Pansartåg rör sig lika som flygare, blott med den skillnaden att pansartåg ej får använda sig av streckade linjer.

Alla infanteri- o. maskingev. pjäser (kantade med blått) ha rätt att röra sig framåt å såväl brutna som obrutna linjer. Alla övriga pjäser (utom flygare) äro hänvisade endast till obrutna linjer. När en pjes vill hota en annan bör den framflytta till punkten närmast motståndaren. Därvid frågar den angripande huru stark pjes han har emot sig. Den starkare pjesen blir kvar, den svagare tages bort ur spelet. Äro båda lika starka, gå vardera ur spelet. Om någon under spelets gång vill ha en pjes flyttad från ett frontavsnitt till ett annat, bör han först flytta pjesen till närmaste strategiska punkt, därefter flytta den ut ur spelet, för att därpå återinsätta den efter gottfinnande på någon annan punkt, vilken även bör vara en strategisk punkt.

Den part som tidigast lyckats intaga motståndarens **högkvarter** eller samtidigt besätta fem (5) av motspelarens **strategiska punkter**, har vunnit spelet.