

REGLER  
för  
**MANÖVER- SPELET**

Allmänna förklaringar över huru Manöver-spelet skall spelas.

Till spelet hör förutom spelplan sammanlagt 34 pjeser, 17 pjeser för vardera parten.

**Spelplanen** föreställer Finland, och är indelad i tre olika områden. Området norr om den övre blåa linjen utgör spelets norra manöver-område. Området söder om den nedre blåa linjen utgör spelets södra manöver-område. Området mellan de blåa linjerna utgör spelets neutrala område.

Kartan är upptagen av en massa cirklar förenade antingen medels brutna eller obrutna linjer. Cirklarna beteckna städer, byar m. m. De obrutna linjerna föreställa järnvägsförbindelserna mellan de olika orterna. De brutna linjerna föreställa åter landsvägsförbindelser. Endel cirklar äro omgivna av en röd ring. Dessa cirklar äro spelets strategiska punkter. De blåkantade ringarna äro viktigare järnvägsknypunkter. Å kartan finnes dessutom tvenne större punkter med en stjärnformig beteckning, den ena å norra manöver-området, den andra å södra manöverområdet. Dessa äro de respektiva manöver-områdenas Högvärter.

**Pjeserna.** Alla pjeser ha samma form och storlek.

Samtliga pjeser äro indelade i blå och gula pjeser.

De blå pjeserna tillhör det norra manöver-området, de gula åter det södra manöver-området.

Pjeserna äro fördelade i olika vapenslag, vilket medels olika färger är angivet å varje pjes särskilt.

De pjeser vilka äro kantade med blått äro infanteri,  
» » » » » rött » artilleri,  
» » » » » gult » kavalleri,  
» » » » » svart » gas-kommando-  
» » » » »      eller pansartåg,  
» » » » » vitt » flygare.

De olika vapenslagen äro indelade i olika styrkor s. s. kompani, bataljon, regemente, brigad o. s. v.

Å varje spelbricka finnes en siffra, vilken angiver huru många steg respektive pjes får flyttas framåt på kartan.

De olika pjesernas styrka i förhållande till varandra framgår av följande tabell:

|      |                      |   |              |
|------|----------------------|---|--------------|
| I.   | Infanteri-kompani.   | { | lika starka. |
| »    | Maskingev.-          |   |              |
| »    | Artilleri-batteri.   |   |              |
| »    | Pansartåg.           |   |              |
| »    | Flygar-eskader.      | } | »      »     |
| II.  | Infanteri-bataljon.  |   |              |
| »    | Artilleri-sektion.   | } | »      »     |
| III. | Gas-kommando.        |   |              |
| IV.  | Infanteri-regemente. |   |              |
| »    | Artilleri-           | } | »      »     |
| V.   | Kavalleri-brigad.    |   |              |
| VI.  | Inf. division.       |   |              |

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

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

Flygar-esk. slår inf. komp.

Flygareskader, som framflyttats till någon av motspelarens pjeser, 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 blå linjen. Samtliga pjeser skola därvid uppställas.

Därefter uppställer gul sina pjeser sålunda att samtliga tio strategiska punkter besätts. De sju återstående pjeserna 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 pjeserna det tillätna 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 pjeserna 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 pjeser 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 pjeser så långt framåt som rät linje utvisar. T. ex. Kotka—Kouvolan, Kouvolan—Pieksämäki, Kouvolan—Lahti, Kouvolan—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. pjeser (kantade med blått) har rätt att röra sig framåt å såväl brutna som obrutna linjer. Alla övriga pjeser (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. Åro 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.