

Axis & Allies EUROPE

(Osa & spojenci EVROPA)

POČET HRÁČŮ: 2 až 4

VĚK: 12 a více

OBTÍŽNOST

Náročná

• Středně těžká

Jednoduchá

KOMPONENTY

Herní plán - mapa

369 plastových figurek

Průmyslové výrobní prostředky (IPCs)

4 přehledové tabulky - pro každý národ jedna

Pro každý národ žetony kontroly

Tabulka produkce

Bitevní plán

12 kostek

Plastové žetony (červené a šedé)

Autor hry : Larry Hartus

Překlad : Milan Kubín

-- Herní příručka --

Je jaro roku 1941 a Německo se chystá spustit operaci Barbarossa. Tou byl překvapivý útok na Sovětský svaz, kterým skončila dohoda mezi Hitlerem a Stalinem o vzájemném neútočení.

Německo již okupuje velkou část Evropy. Zásoby Velké Británie musí překonávat vlčí smečky německých ponorek, které číhají ve všech mořích. Spojené státy dodávají spojencům vojenský materiál, ale ještě dalších šest měsíců nevstoupí do války.

Pokud by se spojencům podařilo předělat mírovou průmyslovou výrobu na válečnou, bude osud Německa zpečetěn. Na druhé straně podaří-li se Německu zničit sovětskou armádu dříve než budou spojenecká vojska v plné síle, může nakonec vyhrát celou válku.

Čím se liší **AXIS & ALLIES® EUROPE**

Pokud víte, jak se hraje původní hra Axis & Allies, zvládnete naučení se pravidlům velmi rychle! Následuje krátký přehled hlavních rozdílů mezi původní hrou a touto:

1. V této hře jsou dva nové typy bojových jednotek - torpédoborce a dělostřelectvo.
2. Spojenecké IPC (peníze) podléhají německým námořním útokům.
3. Hráči se nemohou přesunovat anebo přelétávat přes neutrální země.
4. V této hře není žádný vývoj zbraní.
5. Hráči nemohou stavět nové průmyslové komplexy (továrny).
6. Bombardéry provádějící strategický bombardovací nálet mohou být doprovázeny přátelskými

stíhacími letouny a nepřátelské stíhací letouny mohou bránit.

7. Bitevní lodě a ponorky mají nové bojové hodnoty a schopnosti.

8. Pokud německá armáda obsadí země středního východu, musí spojenci platit Německu IPC.

9. Pořadí hry je pro každou zemi různé.

10. Každá země obdrží před začátkem hry mimořádnou půjčku v hotovosti.

11. Sovětský svaz má speciální kontrolu nad spojeneckými jednotkami nacházejícími se na jeho území.

-- Cíl hry --

Aby jste vyhráli válku (hru) musíte udělat jednu z následujících věcí:

- *Hrajete-li za některou ze spojeneckých mocností* (Velkou Británii, Spojené státy anebo Sovětský svaz) musíte obsadit Německo a udržet ho do vašeho dalšího kola. Současně také musíte kontrolovat svou mateřskou zemi (hráč za Sovětský svaz musí kontrolovat Moskvu). V tomto případě vyhrají spojenci jako tým a ne jen hráč, který Německo kontroluje (chcete-li hrát na jednoho vítěze, pak vyhraje ten spojenecký hráč, který má největší příjem IPC).

- *Hrajete-li za Německo*, musíte obsadit buď Velkou Británii, Spojené státy anebo Moskvu a udržet je do svého dalšího kola. Současně také musíte ovládat Německo (území s německým symbolem).

-- Strategie - hlavní pohled --

Na začátku hry je Německo vojensky velmi silné, ale ekonomicky je na tom hůř než *společná* ekonomika spojeneckých vojsk. Proto by Německo mělo zaútočit dříve, než spojenci vybudují své pozemní a námořní armády. Velká Británie musí tvrdě útočit na Německo, aby ho odvedla od soustředěného útoku na Sovětský svaz. Spojené státy musí vyložit maximální úsilí na produkci a posílání zbraní. A Sovětský svaz musí odrážet německé útoky.

Po odehrání několika her zjistíte, že k dosažení vítězství musíte být nejen dobrým vojenským stratégem, ale i chytrým ekonomem. Většina území (territories), která obsadíte zvyšuje váš příjem a poskytne vám kupní sílu na to, aby jste mohli nakoupit více bojových jednotek. Jak bude hra pokračovat bude vaše možnost útočit a síla útoku ovlivňována vaším příjmem a tím, kolik bojových jednotek budete mít ve strategických lokalitách.

-- OBSAH --

Příprava hry	???
Hrací plán	???
Průmyslové výrobní prostředky	???
Co dělat v herním kole	???
Akční krok 1 - nákup bojových jednotek	???
Akční krok 2 - bojový přesun	???
Akční krok 3 - vyřešení bitev	???
Výsledky bitvy	???
Zvláštní druhy bitev	???
Obojživelné útoky	???
Armády několika hráčů	???

Strategické bombardování - nálet	???
Bitva o Atlantik	???
Akční krok 4 - nebojový přesun	???
Vlastenecká válka sovětů	???
Akční krok 5 - umisťování nových jednotek	???
Akční krok 6 -	???
Vynoření ponořených ponorek	
Opravení poškozených bitevních lodí	
Akční krok 7 - výběr příjmů	???
Střední východ	???
Bojové jednotky	???

-- Příprava hry --

1. Vyberte si světovou mocnost

při hře ve 4 hráčích

1. hráč: Německo
2. hráč: Sovětský svaz
3. hráč: Velká Británie
4. hráč: Spojené státy

při hře ve 3 hráčích

1. hráč: Německo
2. hráč: Sovětský svaz
3. hráč: Velká Británie a Spojené státy

při hře ve 2 hráčích

1. hráč: Německo
2. hráč: Sovětský svaz, Velká Británie a Spojené státy

Poznámka: pokud hrajete za víc než jednu světovou mocnost (world power), musíte mít IPC a zbraně každé mocnosti odděleny od sebe. V celé této příručce jsou světové mocnosti někdy označovány také jako "země (countries)".

2. Rozdejte přehledové tabulky

Každá světová mocnost má svou vlastní přehledovou tabulku. Tyto tabulky poskytují rychlý přehled rozmístění bojových jednotek na začátku hry, pohybové schopnosti jednotek, jejich sílu útoku a obrany a jejich cenu. Na každém diagramu je také uveden seznam akčních kroků, které můžete v průběhu kola provést. Stejně tak je zde uveden průběh pozemní a námořní bitvy.

3. Rozdělte žetony kontroly (NCM) podle národů

Před začátkem první hry opatrně vymačkejte NCM (žetony kontroly) z kartónových archů. Každá mocnost má své vlastní žetony kontroly, jak je vidět na obrázku dole.

 Sovětský svaz Německo Velká Británie Spojené státy

NCM se používají ke znázornění toho, která země (mocnost) vlastní - kontroluje - jaká území. Je to velmi užitečné, protože území často mění svého majitele. Žetony kontroly se kromě toho používají také jako bodovací ukazatele na tabulce produkce ke sledování státních příjmů (které se mění podle toho, jak získáváte anebo naopak ztrácíte kontrolu nad územími).

4. Připravte tabulku produkce

Pro každou mocnost umístěte na tabulku produkce na odpovídající políčko jeden žeton kontroly daného národa. Označená hodnota určuje počáteční příjem každé země včetně konvojů. Všimněte si, že Spojené státy a Německo začínají na stejném políčku.

Vyberte jednoho hráče, který bude sledovat body produkce (scorekeeper). Jeho úkolem bude přesouvat žetony kontroly nahoru a dolů po stupnici tabulky produkce podle toho, jak budou území měnit své majitele.

Poznámka: pokud se vám NCM pomíchají anebo sklouznou ze svých políček na tabulce, je snadné vrátit je zpět. Spojenecké mocnosti sečtou každá zvlášť území a konvoje, které kontrolují (kromě zemí středního východu). Německo sečte všechny území pevniny, které kontroluje. Hráči najdou políčko odpovídající celkové hodnotě na tabulce a položí na něj svůj žeton. Hráč za Německo by si měl také spočítat země středního východu, které kontroluje a přemístit svůj žeton kontroly na odpovídající políčko na samostatné stupnici středního východu (sloupeček vlevo na tabulce produkce).

5. Plastové žetony

Plastové žetony se používají jako náhrada za figurky bojových jednotek, aby se ušetřilo místo na přeplněných územích anebo v mořských oblastech. Šedý žeton představuje 1 jednotku a červený žeton představuje 5 jednotek.

Příklad: máte-li na území umístit sedm jednotek pěchoty (infantry), položte na něj jeden červený žeton, jeden šedý žeton a na ně postavte figurku pěchoty.

Důležité upozornění: na žetonech musí být vždy položena figurka, aby bylo poznat, o jaký typ jednotek se jedná.

6. Na hrací plán umístěte počáteční jednotky

Podívejte se do přehledové tabulky vašeho národa. Na hrací plán do svých území musíte umístit uvedený počet a typ bojových jednotek. Podívejte se na níže uvedený příklad Velké Británie.

*

Všichni hráči nyní umístí do svých území jednotky (figurky v barevně jejich země). Pokud v nějakém území potřebujete ušetřit místo použijte místo figurek bojových jednotek plastové žetony (viz výše).

- Velké Británie ovládá figurky žlutohnědé barvy.
- Spojené státy ovládají figurky zelené barvy.
- Sovětský svaz ovládá figurky hnědo-červené barvy.
- Německo ovládá figurky černé barvy.

Poznámka: protiletadlová děla a průmyslové komplexy (továrny) nejsou podle země barevně

rozlišeny. Všechny země používají stejnou barvu - šedou.

+++++

BOJOVÉ JEDNOTKY

Detailní profil každé bojové jednotky - to, jak se pohybuje, jak útočí, jak brání a jak spolupracuje s ostatními jednotkami - je uveden na konci této příručky v kapitole Bojové jednotky na straně ???.

Pozemní jednotky

Pěchota (Infantry)

Dělostřelectvo (Artillery)

Spojenci - 105mm houfnice

Německo - 88mm

Obrněné jednotky (Armor)

U.S. a Britové - tanky Sherman

Sověti - T-34

Němci - Pantery

Protiletadlová děla

Námořní jednotky

Letadlové lodě (Aircraft carrier)

U.S. lodě třídy Wasp

Britové a Sověti lodě třídy Illustrious

Němci lodě třídy Graf Zeppelin

Bitevní lodě (Battleship)

U.S. lodě třídy Iowa

Britové a Sověti lodě třídy Royal Oak

Němci lodě třídy Bismark

Torpédoborce (Destroyer)

Spojenci lodě třídy Johnston

Němci lodě třídy Friedrich Eckholt

Ponorky (Submarine)

Spojenci ponorky třídy Ray

Němci U-Boat typu VII

Nákladní lodě (Transport)

Spojenci lodě Liberty

Němci lodě třídy Danzig

Letecké jednotky

Bombardéry (Bomber)

U.S. B-17

Britové Halifaxy

Němci JU 88

Sověti Petlayakov PE 8

Stíhací letouny (Fighter)

U.S. P-38 Lightning

Sověti Yaky

Němci Stuky

Britové Spitfire

WWW.BLACKFIRE.CZ

Továrny (Industrial Complex)

+++++

7. Herní kostky (Game Dice)

Kostky se používají ve všech bojových situacích k útoku, k obraně i při strategickém bombardování. Hod kostkami je často označován jako "střelba (firing)".

8. Bitevní plán (Battle Board)

Bitevní plán vám pomáhá sledovat jednotky zúčastněné v bitvě, stejně tak výsledky hodů potřebné k tomu, aby byl útok a protiútok úspěšný (zasáhl).

9. Peníze (Money)

Hráč, který bude sledovat body produkce by měl také vykonávat úlohu bankéře, který se bude starat o IPC (Průmyslové výrobní prostředky), označované také jako *peníze*. IPC jsou pohonným prostředkem válečných programů všech zemí. Roztřídte bankovky IPC podle hodnoty. Přidělování IPC je vysvětleno v odstavci *Průmyslové výrobní prostředky* na straně ???.

+++++

HRACÍ PLÁN

Hrací plán vyobrazuje Evropu, severní Afriku, střední východ (orient) a část Severní Ameriky na jaře roku 1941. Na čtyřech hlavních městech (územích) jsou nakresleny národní symboly představující Německo, Velkou Británii, Spojené státy a Sovětský svaz (Moskvu).

Význam barev

Některá území (země) jsou barevně odlišena. Jedná se o následující země:

- Německo je zvýrazněno hnědou barvou
- Ostatní země Osy (okupantů) jsou žlutohnědé.
- Kanada, Velká Británie (U.K.) a její území jsou zvýrazněny zeleně.
- Vlastní území Sovětského svazu je zvýrazněno červenou barvou.
- Území připojená k Sovětskému svazu díky dohodě o vzájemném neútočení mezi Hitlerem a Stalinem z roku 1939 jsou zvýrazněna světle růžově.
- Spojené státy jsou zvýrazněny modrou barvou.
- Neutrální země jsou zvýrazněny bílou barvou
- Země středního východu jsou žluté.

Pevnina (území), mořské oblasti a konvoje

Mapa je rozdělena na území pevniny a na mořské oblasti. Hranice mezi každou z těchto oblastí jsou vyznačeny černými čarami. V některých mořských oblastech jsou ostrovy. Ostrovy jsou považovány za samostatné území pevniny a nejsou součástí mořských oblastí (nemohou na ně tedy námořní jednotky). Přesun z nebo na ostrov nacházející se v mořské oblasti je považován za jeden pohyb.

V některých mořských oblastech je nakresleno celkem sedm obrázků U.S., Britských anebo Sovětských konvojů. Tyto oblasti jsou označovány jako **konvoje** (Convoy centers) a představují četné zásobovací konvoje směřující z a do Velké Británie, Sovětského svazu a Spojených států. Všechny mohou být napadeny německými ponorkami a válečnými loděmi, jak bude vysvětleno později.

U většiny území na pevnině a u všech konvojů je uvedeno v červeném čtverečku číslo. To představuje hodnotu průmyslových výrobních prostředků, které toto území / konvoj přináší tomu, kdo je kontroluje.

Poznámka: v rámci těchto pravidel jsou někdy území na pevnině a mořské oblasti označovány jako "políčka (spaces)". Pokud toto území ovládáte (kontrolujete) vy anebo váš spojenec je označováno jako "přátelské (friendly)".

ZEMĚ STŘEDNÍHO VÝCHODU

Země středního východu jsou nezávislé státy a to i v případě, že jsou obsazeny spojeneckými vojsky. Spojenci z těchto oblastí využívají zdroje ropy, ale jak bude vysvětleno později, příjem těchto zdrojů může být Německem přerušeno.

NEUTRÁLNÍ ÚZEMÍ

Na hracím plánu je sedm území zvýrazněných bílou barvou. Tato území jsou neutrální a hráči do nich nemohou přesouvat své jednotky, ani přes ně létat. Dokonce ani námořní jednotky nemohou proplouvat přes neutrální mořskou oblast Turecka. Letecké jednotky však mezi Černým (Black Sea) a Egejským mořem (Aegean Sea) přelétávat mohou.

Pohyb po hracím plánu

Jednotky se přesouvají mezi jednotlivými územími a mořskými oblastmi. Některé jednotky se mohou v průběhu jednoho kola přesunout jen na sousední políčko (území), zatímco jiné se mohou přesunout až o šest políček. Pohyb se uskutečňuje v průběhu akce *Bojový přesun* (Combat Movement) a *Nebojový přesun* (Non-Combat Movement). Možnosti pohybu každé jednotky jsou uvedeny v přehledové tabulce národa.

Pozemní jednotky (Land units) a protiletadlová děla (antiaircraft guns) se samostatně mohou pohybovat pouze po pevnině. Na moře mohou pouze jsou-li doprovázeny nákladními loděmi.

Námořní jednotky (Naval units) se mohou pohybovat pouze po mořských oblastech.

Letecké jednotky (Air units) se mohou pohybovat přes oba typy políček (tzn. jak přes pevninu, tak přes mořské oblasti). Přistát však mohou jen na pevnině (stíhací letouny mohou přistát i na letadlových lodích).

Přesun jednotky z jednoho území anebo mořské oblasti na sousední území anebo oblast se počítá jako jeden pohyb. Například pochod z Německa do Polska se počítá jako jeden pozemní pohyb. Plavba z Jižního Atlantiku (South Atlantic) do Středního Atlantiku (Central Atlantic) se počítá jako jeden mořský pohyb.

+++++

+++++

PRŮMYSLOVÉ VÝROBNÍ PROSTŘEDKY (PENÍZE)

Hráč, který sleduje body produkce (scorekeeper) by měl také plnit úlohu bankéře IPC (prům. vyr. prostředků). IPC představují pohonnou jednotku válečného programu všech mocností.

Mimořádná peněžní záloha

Před začátkem hry, ale poté co jsou na hrací plán umístěny figurky vydá bankéř všem hráčům jednorázově IPC. Hráč Osy (za Německo) dostane 12 IPC, které může buď utratit anebo si je ponechat do hry, podle toho co se mu zdá výhodnější. Hráči za spojence dostanou (dohromady, ne každý) také 12 IPC a stejně jako hráč za Německo je mohou utratit anebo si je ponechat do hry.

Obě strany mohou nakoupit a umístit jednotky do těch území anebo mořských oblastí, ve kterých již mají alespoň jednu jednotku (a ne jako ve zbytku hry jen do těch území, ve kterých jsou průmyslové komplexy). Nejprve jednotky nakupuje a umísťuje hráč Osy a teprve pak spojenci.

Obě strany si mohou ponechat část anebo všechny tyto mimořádné IPC a přidat je ke svým počátečním příjmům IPC pro první kolo. Spojenci si mohou tyto peníze rozdělit mezi sebe anebo je dát všechny jednomu národu (mocnosti). Poté co dostaly obě strany příležitost k tomu, aby si nakoupily a umístily jednotky za tyto mimořádné zálohy, obdrží každá země počáteční příjem IPC následujícím způsobem:

Počáteční příjmy

Na začátku prvního kola vydá bankéř každému hráči další IPC podle níže uvedené tabulky:

Světová mocnost	Počáteční příjem
Spojené státy	40
Velká Británie	25
Německo	40
Sovětský svaz	24

Zbývající peníze zůstávají v "bance" - na hromádkách vedle hracího plánu.

Počáteční příjem každé světové mocnosti je založen na tom, kolik území a konvojů kontroluje.

Poznámka: IPC položte vedle přehledové tabulky svého národa. Hráči hrající za více než jednu mocnost položí IPC každé mocnosti zvlášť - pod příslušnou přehledovou tabulku.

+++++

-- Co dělat v herním kole --

Ve svém kole provádíte sedm akcí v přesně daném pořadí - viz níže "Sled akcí". Jakmile dokončíte všechny uvedené akce, vaše kolo končí. Pokračuje další hráč v pořadí, který také provede všech sedm akcí. Jakmile dokončí všech sedm akcí všichni zúčastnění hráči, končí jedno herní kolo. K určení vítězné strany budete muset zcela určitě odehrát víc než jedno herní kolo ☺.

Pořadí ve hře

1. začíná hráč Německa
2. jako druhý hraje Sovětský svaz
3. třetí hraje Velká Británie
4. poslední hrají Spojené státy

Uvedené pořadí hráčů v herním kole platí po celou dobu hry.

Sled akcí (Action Sequence)

Ve svém kole může hráč provést některé nebo i všechny ze sedmi akcí v následujícím pevně daném pořadí:

1. Nákup bojových jednotek
2. Bojový přesun
3. Vyřešení bitev
4. Nebojový přesun
5. Umístění nových jednotek na hrací plán
6. Vynoření ponořených ponorek; opravení poškozených bitevních lodí
7. Výběr příjmů

Všimněte si, že hráči mohou provést jen některé, ale i všechny akce z tohoto sledu. Musí však dodržet pořadí akcí - tzn. nemohou např. provést akci nebojový přesun před akcí bojový přesun. Ne vždy budou hráči moci vykonat všech sedm akcí.

Každá z uvedených akcí je blíže popsána v následující části:

-- Nákup bojových jednotek (Purchase Combat Units) --

V této akci můžete za své IPC, které máte k dispozici nakoupit nové bojové jednotky. Zakoupené jednotky jsou ale na hrací plán umisťovány až v průběhu 5. akce! Cena každé jednotky je uvedena v přehledové tabulce každého národu ve sloupečku CENA (COST). Například stíhací letoun stojí 12 IPC.

Předtím, než začnete nakupovat bojové jednotky by jste si měli projít kapitolu Bojové jednotky začínající na straně ????. Najdete v ní detailní popis každého typu jednotky - jak se pohybuje, jak útočí, jak se brání a jak spolupracuje s ostatními jednotkami.

Při nákupu bojových jednotek postupujte podle těchto tří kroků:

1. Vyberte si jednotky, které si přejete nakoupit, pokud nějaké chcete.
2. Sečtěte jejich cenu a do banky zaplaťte odpovídající množství IPC.
3. Jednotky nakoupené v této akci jsou umístěte do levého dolního rohu hracího plánu. Zůstanou tam až do 5. akce vašeho kola.

Poznámka: pokud vyčerpáte zásobu figurek můžete danou jednotku i nadále kupovat. Jednoduše použijte kousek papíru, na který napíšete o jaký typ jednotky se jedná.

-- Bojový přesun (Combat movement) --

V této akci můžete přesunout jednotky, které jsou již umístěny (položeny na hracím plánu do nějakého území anebo mořské oblasti) do jiného území anebo mořské oblasti, které je již obsazené anebo kontrolované nepřítelem. Tento přesun vyvolá bitvu. V průběhu této akce se můžete přesunout do tolika území obsazených nepřítelem do kolika si přejete. Avšak každá útočící jednotka se může v jednom kole zapojit jen do jedné bitvy. Spojenecká mocnost nemůže nikdy zaútočit na jinou spojeneckou mocnost!

Počet políček (území/oblastí) o kolik se může každá jednotka v jednom kole přesunout je uveden v přehledové tabulce národa ve sloupečku Pohyb (Movement).

V této akci platí následující pravidla pro pohyb (detailněji budou popsána později v této příručce).

- V této akci se pohybují letecké jednotky účastníci se strategického bombardování (náletu). Strategické bombardování je vysvětleno na straně ???.
- V této akci se pohybují jednotky účastníci se obojživelných útoků (Amphibious Assaults). Obojživelné útoky jsou vysvětleny na straně ???.
- Můžete přesunout jednotky do sousedního, neobsazeného, avšak *nepřítelem kontrolovaného* území (území s žetonem kontroly nepřítele) a *bez boje* nad tímto územím převzít kontrolu.
- Můžete přesunout jakoukoliv z vašich námořních jednotek z mořské oblasti, ve které jsou nepřátelské jednotky (pokud byly vaše jednotky v mořské oblasti na začátku vašeho kola), a to dokonce i když pohyb zamezí bitvě. Zjednodušeně řečeno, námořní jednotky se mohou přesouvat z nepřítelům obsazené mořské oblasti do další mořské oblasti, ať již je ta obsazena anebo ne.
- V mořské oblasti, ve které jsou nepřátelské jednotky nesmíte na nákladní loď naložit nebo z ní vyložit pozemní jednotky. Pokud se nákladní loď přesune do přátelské anebo prázdné mořské oblasti smíte jednotky nažít i vyložit.
- Obrněné jednotky mají zvláštní schopnost "Bleskový útok (blitzing)", která jim dovoluje pohybovat se přes prázdná, nepřítelům kontrolovaná území do dalšího sousedního území. Bleskový útok je vysvětlen na straně ???.
- Při přesunu leteckých jednotek v průběhu této akce se musíte ujistit, že všechny jednotky mají kde bezpečně přistát, jinak nemohou být přesunuty.
- Libovolné letecké jednotky, které v průběhu akce *Bojový přesun* přeletí přes nepřátelské území s protiletadlovým dělem mohou být cílem protiletadlové palby. Přeletí-li jednotka přes víc než jedno území, na kterém jsou nepřátelská protiletadlová děla je cílem vícenásobných útoků (jednoho za každé takové území).

Důležité upozornění: předtím, než budou řešeny vyvolané bitvy musí být dokončeny všechny bojové přesuny.

-- Vyřešení bitev (Resolving combat) --

Předtím, než mohou být řešeny bitvy, musí být kompletně dokončena akce bojový přesun. Bitvy jsou řešeny hodem kostek. Tento krok je často označován jako "střelba (firing)". Jakmile začne akce "*Vyřešení bitev*" nemohou být do bitvy přesunuty žádné další jednotky jako posily. Každá bitva je řešena samostatně, tzn. jedno území po druhém (anebo mořské oblasti) v pořadí zvoleném útočником (hráčem na tahu). Jako první jsou však provedeny a řešeny nálety - více podrobností na straně ???.

ŘEŠENÍ POZEMNÍCH BITEV (Land Combat)

Pokud se pozemní a letecké jednotky přesunou do nepřítelům obsazeného území, postupujte při řešení bitvy podle následujícího postupu:

1. Přesuňte bojové jednotky na bitevní plán.

Jak útočící hráč, tak bránící hráč položí své jednotky zapojené do bitvy (tzn. všechny jednotky z území, ve kterém došlo k bitvě) na příslušnou stranu bitevního plánu. Jednotky umístěte na odpovídající políčka. Útočná a obranná síla každé jednotky je uvedena jednak na bitevním plánu

a jednak na přehledové tabulce národa.

2. Protiletadlové (AA) dělo střílí na všechna letadla.

Při řešení bitvy obvykle začíná útočící hráč. Avšak pokud jsou na napadeném území AA děla a útočící hráč má mezi svými jednotkami letadla (bombardéry anebo stíhací letouny), může bránící hráč pálit jako první svými AA děly. Zde je uvedeno jak:

- AA děla obránce hází proti každému útočícímu letadlu 1 kostkou.
- Za každou hozenou "1" je sestřeleno a ihned odstraněno jedno letadlo (které záleží na útočnickovi). Odstraněné letadlo nemá možnost protiútoků.
- **Bez ohledu na to, kolik je v území AA děl je proti každému letadlu za toto území hozeno jen jednou kostkou.** Bitva pak pokračuje podle dále uvedeného postupu.

3. Útočník střílí.

Začíná útočník. Všimněte si, že bitevní plán je rozdělený na čtyři části. Zjistíte, že je výhodné vyřešit boje postupně pro každou část - nejprve se vyřeší všechny boje v části 1, pak v části 2 atd. Nicméně není to podmínka. Za každou útočící jednotku hází útočící hráč jednou kostkou a zaznamená počet zásahů - porovná hozené číslo s útočnou silou dané jednotky.

Příklad: útočící pěchotou hozená, "1" (je v části 1 bitevního plánu) udělí obráncově jednotce jeden zásah (které určí obránce).

Příklad: stíhacím letounem hozená, "3", "2" anebo "1" udělí obráncově jednotce jeden zásah (které určí obránce).

Jakmile jsou určeny zásahy všech jednotek útočníka (pokud nějaké padly) vybere si obránce, které z jeho jednotek budou zasaženy a přesune je do oblasti *Ztrát* (Casualties) u spodního okraje bitevního plánu. Zasažené jednotky (oběti) budou mít předtím, než budou odstraněny, příležitost opěťovat palbu (fire back). Bitva totiž probíhá současně, a proto mají zasažené bránící se jednotky možnost palbu opěťovat.

Důležité upozornění: protiletadlová děla a továrny nemohou být vybrány jako zasažené jednotky!

4. Obránce opěťuje palbu.

Po střelbě útočníka hází bránící se hráč jednou kostkou, za každou bránící se jednotku (včetně jednotek, které byly přesunuty do oblasti *Ztrát - Casualties*). Jednotky umístěné v oblasti ztrát mají jejich normální hodnotu obrany: pěchota anebo obrněné jednotky mají obranu "2" a méně, bombardéry "1" a tak dále.

Příklad: každá, bránící pěchotou hozená, "2" anebo "1" (je v části 2 bitevního plánu) udělí útočnickově jednotce jeden zásah (které určí útočník).

5. Odstranění všech ztrát.

Jakmile obránce určí zásahy všech svých jednotek, musí útočící hráč zničit odpovídající počet svých jednotek (podle jeho volby) a odstranit je z bitevního plánu (ze hry). Po dokončení protiútoků odstraní z bitevního plánu (ze hry) i obránce všechny své zasažené jednotky (jednotky z oblasti ztrát).

6. Opakování kroků 3 až 5.

Bitva pokračuje tak dlouho, dokud nenastane jedna z následujících čtyř situací:

A. Útočník ustoupí. Poté co útočník i obránce hodili za své jednotky může útočník ustoupit, čímž dojde k ukončení této bitvy. Pozemní jednotky útočníka mohou ustoupit jen na sousední přátelské území, které útočník kontroloval na začátku svého kola, a ze kterého útočící pozemní jednotky přišly. Všechny jednotky musí ustoupit společně a do stejného území. Přesuňte tedy pozemní jednotky z bitevního plánu na dané území na hracím plánu.

Letecké jednotky mohou ustoupit na kterékoliv přátelské území, ostrov anebo letadlovou loď útočníka, které kontroloval na začátku svého kola, a které je v doletu (není vzdáleno víc polí než je zbývající počet bodů pohybu letecké jednotky). Ustupují-li letecké jednotky přes nepřátelské území s AA děly mohou být stále cílem nepřátelských protiletadlových děl.

Bránící se jednotky vraťte z bitevního plánu zpět na hrací plán do území, ve kterém bitva probíhala.

Poznámka: ustoupit může pouze útočník!

B. Útočník je zničen. Pokud obránce zničí všechny útočící jednotky, je konec bitvy. Všechny zničené jednotky odstraňte ze hry a přeživší jednotky obránce vraťte zpět na hrací plán do území, ve kterém se bojovalo.

C. Obránce je zničen. Pokud útočník zasáhne všechny bránící se jednotky, je po protiútok obránce konec bitvy. Všechny zničené jednotky odstraňte ze hry a jednotky útočníka, které přežily, vraťte zpět na hrací plán do území, ve kterém se bojovalo.

D. Útočník i obránce jsou zničeni. Jestliže jsou v průběhu útoku a následného protiútok obránce, zničeny všechny jednotky, je konec bitvy. Odstraňte všechny zničené jednotky. Území, ve kterém se bitva konala bude prázdné a nadále ho kontroluje obránce.

ŘEŠENÍ NÁMOŘNÍCH BITEV (Naval Combat)

Pokud se námořní a letecké jednotky přesunuly do nepřítel obsazené mořské oblasti, postupujte při řešení vyvolané bitvy podle následujících pravidel:

1. Přesuňte bojové jednotky na bitevní plán.

Jak útočící hráč, tak bránící hráč položí své jednotky zapojené do bitvy (tzn. všechny jednotky z mořské oblasti, ve které došlo k bitvě) na příslušnou stranu bitevního plánu. Jednotky umístěte na odpovídající políčka. Útočná a obranná síla každé jednotky je uvedena jednak na bitevním plánu a jednak také na přehledové tabulce národa.

Všimněte si, že na straně útočníka je v pravém dolním rohu bitevního plánu nakreslena nákladní loď a není jí přidělena žádná útočná hodnota. Na toto místo položte nákladní loď útočníka. Ačkoliv nemá nákladní loď žádnou útočnou sílu, může být útočníkem vybrána jako zasažená jednotka, pokud musí přidělit zásah.

2. Útočící ponorky provedou "první úder (first-strike)" nebo se ponoří.

Útočící ponorky mohou obvykle v každém kole boje útočit před všemi ostatními jednotkami. Tento útok je označován jako první úder (First-strike) (*pozor - ponorky nikdy nemohou střílet / útočit na letecké jednotky*). Ke spuštění prvního úderu hodte za každou útočící ponorku jednu kostkou. Za každou hosenou, "2" anebo "1" utrpí obránce jeden zásah a vybere si jednotku, která bude zničena. Takto zničené jednotky **nejsou** přesunuty do oblasti *Ztrát* (Casualties) u spodního okraje bitevního plánu, ale jsou okamžitě odstraněny ze hry. Tyto jednotky nebudou

moci provést protiútok!

Výjimka z pravidla "první úder": má-li nepřítel v bitvě torpédoborce je schopnost prvního úderu všech ponorek zrušena (avšak ne jejich schopnost ponořit se - viz níže).

Místo útoku se ponorky mohou ponořit. K označení skutečnosti, že je ponorka ponořena je její figurka otočena na stranu. Figurka ponorky zůstává otočena na stranu a v tomto kole již nesmí znovu útočit ani být napadena. Ponořené ponorky jsou do vzpřímené polohy vráceny až v 6. kroku sledu akcí.

Ve hře je ještě celá řada dalších pravidel týkajících se ponorek - podívejte se na část Bojové jednotky - Ponorky na straně ???.

3. Útočník střílí.

Útočník nyní hází 1 kostkou za každou útočící jednotku (kromě ponorek, které již útočily anebo se ponořily). Padne-li číslo rovné nebo menší než je číslo uvedené na útočnickové straně bitevního plánu v části, ve které se útočící jednotka nachází, uděluje útočník obránci jeden zásah.

Jakmile jsou určeny zásahy všech jednotek útočníka (pokud nějaké padly) vybere si obránce, které z jeho jednotek budou zasaženy a přesune je do oblasti *Ztrát* (Casualties) u spodního okraje bitevního plánu. Zasažené jednotky (oběti) budou mít předtím, než budou odstraněny, příležitost opětovat palbu (fire back). Bitva totiž probíhá současně, a proto mají zasažené bránící se jednotky možnost opětovat palbu.

Důležité upozornění: je-li zasažena nákladní loď, jsou všechny jednotky na palubě zničeny spolu s touto lodí (jednotky na palubě nemohou být nikdy vybrány jako zasažené jednotky).

Poznámka: ve hře jsou i pravidla pro útok stíhacích letounů z letadlových lodí. Tato pravidla jsou vysvětlena v části Bojové jednotky - Letadlové lodě na stranách ??? - ???.

4. Obránce opětuje palbu anebo se ponořuje.

Jakmile útočící hráč dokončí střelbu všech svých jednotek na bitevním plánu, hází bránící se hráč jednou kostkou za každou svou jednotku, včetně všech jednotek, které byly přesunuty do oblasti *Ztrát* (Casualties) u spodního okraje bitevního plánu. Jednotky nacházející se v oblasti ztrát mají stejnou obrannou hodnotu, která je uvedena na bitevním plánu v příslušné části.

Bránící se ponorky se mohou místo opětování palby ponořit (submerge).

K označení toho, že je ponorka ponořena otočte její figurku na stranu. Ponořená ponorka zůstává otočená na straně a v tomto kole již nesmí znovu útočit ani být napadena. Ponořené ponorky jsou do vzpřímené polohy vráceny až v 6. kroku sledu akcí.

Poznámka: ponorky jsou jediné bránící se jednotky, které mohou dobrovolně ustoupit z bitvy.

+++++

Aby byla potopena bitevní loď musí dostat dva zásahy

Kromě silných útočných i obranných schopností musí být bitevní loď k tomu, aby byla zničena zasažena dvakrát ve stejné bitvě. Po prvním úderu otočte figurku bitevní lodi na stranu. Teprve po druhém zásahu je loď odstraněna. Nedostane-li loď v průběhu této bitvy druhý zásah je její poškození "opraveno" a na konci kola je figurka otočena zpět do svislé polohy.

+++++

5. Odstranění všech ztrát.

Jakmile obránce určí zásahy všech svých jednotek, musí útočící hráč odstranit z bitevního plánu (ze hry) odpovídající počet svých jednotek (podle jeho volby). Po dokončení protiútoku odstraní z bitevního plánu (ze hry) i obránce všechny své zasažené jednotky (jednotky z oblasti ztrát).

6. Opakování kroků 2 až 5.

Bitva pokračuje tak dlouho, dokud nenastane jedna z následujících pěti situací:

A. Útočník ustoupí / ponoří se. Poté co útočník i obránce hodili za své jednotky může útočník ustoupit anebo se ponořit, čímž dojde k ukončení této bitvy. Útočící námořní jednotky mohou ustoupit jen do sousední přátelské mořské oblasti, ze které "připlula" některá z útočících námořních jednotek. Všechny jednotky musí ustoupit společně do stejného území. Útočící jednotky nesmí ustoupit do mořské oblasti, ve které jsou nepřátelské jednotky a to ani v případě, že z této oblasti na začátku kola vypluly (byly přesunuty).

Výjimka #1: útočník může ustoupit do mořské oblasti, ve které jsou jen ponořené nepřátelské ponorky.

Výjimka #2: útočník nemusí ustoupit z mořské oblasti, ve které jsou jen ponořené ponorky. V tomto případě je bitva ukončena.

Výjimka #3: útočící ponorka se místo ustoupení může ponořit ve stejné mořské oblasti. Figurka ponořené ponorky je otočena na stranu, aby bylo později poznat, že je ponořená. Ponořená ponorka zůstává otočená na straně a v tomto kole nesmí znovu útočit nebo být napadena. Ponořené ponorky jsou vráceny do vzpřímené polohy až v 6. kroku sledu akcí.

Poznámka: ustoupit může pouze útočník!

Bránící se jednotky, které přežily, vraťte z bitevního plánu zpět na hrací plán do oblasti, ve které byla bitva vyvolána.

B. Útočník je zničen / ponořen. Pokud obránce zničí všechny útočící jednotky anebo se všechny útočící jednotky ponoří, je konec bitvy. Všechny zničené jednotky odstraňte ze hry a přeživší jednotky obránce vraťte zpět na hrací plán do území, ve kterém se bojovalo.

C. Obránce je zničen / ponoří se. Pokud útočník zničí všechny bránící se jednotky anebo se všechny bránící se jednotky ponoří, je po protiútoku obránce konec bitvy. Všechny zničené jednotky odstraňte ze hry a jednotky útočníka, které přežily, vraťte zpět na hrací plán do území, ve kterém se bojovalo.

D. Útočník i obránce jsou zničeni / ponořeni. Jestliže jsou v průběhu útoku a následného protiútoku obránce, zničeny všechny jednotky anebo jsou všechny jednotky ponořeny, je konec bitvy. Odstraňte všechny zničené jednotky a ponořené ponorky vraťte do území, ve kterém se bitva konala.

E. Zbývající jednotky nejsou schopny na sebe zaútočit. Pokud v bitvě zůstanou jen ponorky a letadla, je konec bitvy, jelikož na sebe tyto jednotky nemohou útočit. Všechny jednotky vraťte zpět do oblasti, ve které se bojovalo.

-- Výsledky bitvy (Combat results) --

Pozemní bitva: území je buď ubráněno, vyhraje-li bitvu obránce anebo obsazeno útočником, vyhraje-li útočnik.

- Pokud útočnik ustoupí, udržel obránce své území.
- Pokud jsou útočnik i obránce zničeni, obránce udržel své území.
- Pokud je zničen útočnik, udržel obránce své území.
- Pokud je zničen obránce obsazuje útočnik napadené území, **pokud má alespoň jednu přeživší pozemní jednotku**. Pokud útočníkovi přežily jen letecké jednotky, pak nad dobytým územím nezískává kontrolu.

Námořní bitva: většina mořských oblastí není obsazována, ale flotily jsou oslabené anebo zničené (Konvoje jsou zvláštní mořské oblasti, které mohou být obsazeny).

Letecké jednotky: pokud máte pouze letecké jednotky nemůžete obsadit území. Útočící letadla nemohou zůstat anebo přistát v území, ve kterém se právě bojovalo.

Obsazení území (Capturing a Territory)

Pokud se vám podaří obsadit území, proveďte následující:

1. Odstraňte obráncův žeton kontroly, pokud se v území nachází a položte do něj svůj žeton kontroly. *Výjimka: obsazujete-li původní území spojence, vrací se kontrola původnímu majiteli a ne osvoboditeli.*
2. Přeživší jednotky odstraňte z bitevního plánu a položte je na hrací plán na nově získané území.
3. Upravte tabulku produkce národa podle níže uvedeného postupu.

Úprava tabulky produkce národa

Ačkoliv získáváte IPC až po dokončení 6. kroku v rámci sledu akcí, tabulku produkce národa (NPC), která zaznamenává příjmy národa musíte aktualizovat ihned po vyřešení bitvy. Žeton kontroly na NPC se posouvá následovně:

Ve většině případů se úspěšnému útočnickovy zvýší úroveň produkce národa o hodnotu obsazeného území (v několika případech nemá území žádnou produkční hodnotu). Úroveň produkce národa poraženého obránce je naopak o hodnotu ztraceného území snížena.

Výjimka: je-li osvobozeno původní území spojence, získává tuto hodnotu původní majitel území a ne osvoboditel. Pokud ovšem není hlavní město tohoto spojence obsazeno nepřitelem. V tom případě přebírá kontrolu nad osvobozeným územím spojenec a získává z tohoto území IPC, do té doby, dokud není osvobozeno hlavní město spojence.

V obsazeném území zůstávají všechna protiletadlová děla a továrny, avšak nyní patří útočníkovi. Obsazená továrna smí být použita až v dalším kole nového majitele.

Poznámka: pokud bitvu vyhraje obránce a nadále kontroluje území, není potřeba NPC

upravovat.

Bitva o Atlantik a úpravy NPC : úpravy tabulky produkce v těchto situacích jsou vysvětleny v části "*Bitva o Atlantik (Battle of the Atlantic)*" na straně ???.

Střední východ a úpravy NPC : tyto úpravy jsou vysvětleny v části "*Výběr příjmů - Střední východ (Collect Income - Middle East)*" na straně ???.

Obsazování nepřátelského hlavního města

Vzpomeňte si, že hlavním cílem hry je obsadit a celé jedno kolo udržet nepřátelské hlavní město (příčemž musíte kontrolovat i své hlavní město). Obsazení hlavního města (území na hracím plánu označené symbolem národa) je stejné jako obsazení jiného území. Nepřátelské jednotky musí být zničeny a pozemní jednotky(a) útočníka musí obsadit území. Po obsazení hlavního města je upraveno NPC jak útočícího, tak i poraženého hráče. Hráč, který hlavní město obsadil, si navíc vezme všechny IPC poraženého hráče, které má momentálně v ruce (toto je výjimka z pravidel sledu akcí).

K dosažení vítězství musí hráč, na začátku svého dalšího kola kontrolovat kromě obsazeného hlavního města nepřítele i své vlastní hlavní město.

Pokud jste hráčem, jehož hlavní město bylo obsazeno, ještě stále jste ve hře. Ve svém kole ale nesmíte nakupovat jednotky, ani získat příjmy IPC. Můžete však přesouvat své jednotky a bojovat. Pokud ve svém kole znovu získáte kontrolu nad svým hlavním městem, můžete ve svém kroku *Výběr příjmů (Collect Income)* získat IPC.

Osvobození původního území spojence

Pokud hrajete za spojeneckou mocnost a obsadíte území (dokonce i hlavní město), které bylo původně jiného spojeneckého hráče (viz význam barev v části "*Hrací plán*" na straně ???), nejste považován za nového majitele území, ale za osvoboditele. Majitelem tohoto území se znovu stává váš spolek. Odstraňte z území německý žeton kontroly a upravte úroveň příjmů na tabulce produkce národa (NPC) původního majitele.

Výjimka: pokud je hlavní město původního majitele v rukách německého hráče v okamžiku obsazení (osvobození) jiného jeho území, pak je upravena NPC toho hráče, který území skutečně obsadil (osvobodil). Tento hráč může také do té doby, než je hlavní město původního majitele osvobozeno, využívat továrnu v tomto území (pokud tam je). Tabulka produkce národa je poté znovu upravena - osvoboditel si sníží NPC o hodnotu spojencových území.

Obsazení hlavního města - příklad

Německo ve svém kole obsadilo Moskvu (Moscow). Jakmile byla Moskva obsazena okamžitě musel Sovětský hráč předat Německému hráči všechny své dostupné IPC.

Sovětský hráč nesmí ve svém kole nakoupit žádné nové jednotky. Může však používat figurky (jednotky), které má momentálně na hracím plánu. Přesouvá do Moskvy své dva tanky, jednotku pěchoty a jednotku dělostřelectva a pokusí se znovu získat své hlavní město. Proti jednomu německému tanku snadno uspěje.

Od této chvíle ovládá Sovětský svaz znovu své hlavní město. Příjem IPC Sovětského svazu je

zvýšen o 2 body a příjem Německa je o 2 body snížen. Kromě toho má hráč Sovětského svazu v tomto kole nárok na příjem IPC.

-- Zvláštní druhy bitev --

Obojživelné útoky (Amphibious Assaults)

Za obojživelné útoky jsou považovány útoky pozemních jednotek (které byly v průběhu 2. kroku - *Bojový přesun* přepravovány po moři nákladní lodí) na nepřátelská pobřežní území nebo na ostrov.

V průběhu bojového přesunu musí útočník ohlásit, že provádí obojživelný útok, a do kterého území. Ve 3. kroku - *Vyřešení bitev* nesmí změnit cíl. Každá nákladní loď může vyložit (vysadit) jednotky jen do jednoho území - tzn. náklad nemůže být rozdělen mezi dvě různé oblasti. Avšak dvě různé nákladní lodě ve stejné oblasti mohou vyložit svůj náklad do dvou různých území, pokud si to hráč přeje.

Obojživelného útoku se také mohou účastnit pozemní jednotky, které již jsou na území, do kterého byly jednotky právě vysazeny. Stejně tak se tohoto útoku mohou účastnit i letecké jednotky, bitevní lodě a torpédoborce, které jsou ve stejné mořské oblasti, ze které výsadek proběhl.

Obojživelný útok pak probíhá jako každá jiná pozemní bitva, až na to, že všechny vysazené jednotky (včetně těch, které byly přesunuty ze sousedních území) ztrácí možnost ústupu (tzn. pozemní jednotky útočníka nesmí ustoupit). Letecké jednotky mohou ustupovat jako obvykle.

Přesun jednotky z nebo na nákladní loď se počítá jako úplný pohyb jednotky. Díky tomu se pozemní jednotky nesmí ve stejném kole, ve kterém jsou vysazeny přesunout do dalších území, ani se nesmí nejdříve přesunout do pobřežního území a pak nastoupit.

Nákladní lodě, které se v tomto kole účastnily bitvy mohou ve stejném kole buď naložit anebo jen vyložit náklad (ne obojí).

Více informací o nákladních lodích naleznete v části *Bojové jednotky - Nákladní lodě* na straně **???**.

Řešení obojživelného útoku: všechny bojující jednotky přesuňte na bitevní plán a provedte následující :

1. Jako první střílí útočící bitevní lodě a torpédoborce. Tato střelba je považována za jednorázovou (one-shot) podporu útoku, jako krycí palba pro vysazované jednotky. Útočník hodí za každou *bitevní loď* jednu kostkou a podívá se na výsledek - každá hozená "4" anebo menší číslo znamená zásah. Poté hodí za každého *torpédoborce*, každá hozená "3" a menší číslo znamená zásah. Obránce si pak vybere, které jednotky byly zasaženy a přesune je do oblasti *Ztrát* (Casualties) u spodního okraje bitevního plánu (tyto jednotky budou moci střílet v průběhu obráncova protiútku).

2. Poté útočník odstraní útočící lodě z bitevního plánu a položí je zpět do mořské oblasti na hrací plán (zbytku bitvy se nebudou účastnit).

3. Jako první pak střílejí AA děla obránce na letecké jednotky útočnicka, jak již bylo vysvětleno.
4. Nyní střílejí útočící pozemní a letecké jednotky. Obránce pak provede protiútok jako obvykle.
5. Opakujte krok 4 do té doby, než je jedna anebo obě strany úplně zničeny. Nezapomeňte, že ustoupit mohou jen útočící letecké jednotky.

Námořní bitva předchází obojživelnému útoku: jsou-li ve stejné mořské oblasti, ze které mají být vysazeny pozemní jednotky, nepřátelské námořní jednotky, musí námořní bitva proběhnout před vysazením pozemních jednotek. Letecké jednotky, které se mají účastnit obojživelného útoku musí do území, které má být napadeno přesunuty před tím, než proběhne tato námořní bitva. Letecké jednotky se tedy nemohou zúčastnit současně námořní bitvy a výsadku. Mohou být tedy poslány do námořní bitvy, avšak ty samé jednotky se pak nemohou účastnit obojživelného útoku. Útočící námořní jednotky včetně nákladních lodí musí porazit všechny nepřátelské námořní jednotky v oblasti, ze které má být veden obojživelný útok předtím, než mohou být pozemní jednotky vysazeny. Je-li hráč přinucen v této bitvě odstranit nákladní loď, ztrácí také všechny jednotky na palubě nákladní lodi.

Poznámka: útočnick nesmí některé lodě "držet stranou" námořní bitvy, aby je mohl použít v obojživelném útoku.

Jakmile je mořská oblast prázdná (bez nepřátelských jednotek), mohou nákladní lodě vyložit svůj náklad a může začít obojživelný útok. Ve stejném kole nesmí v obojživelném útoku útočit letecké jednotky, které se účastnily námořní bitvy.

Poznámka: po dokončení námořní bitvy může útočnick odvolat ohlášený obojživelný útok. Nesmí však přesměrovat útok do jiného území.

Výjimka námořní bitvy: dojde-li před obojživelným útokem k námořní bitvě nesmí bitevní lodě ani torpédoborce provést svůj jednorázový podpurný útok (tyto jednotky poskytovaly svou krycí palbu vysazovaným jednotkám v námořní bitvě).

Obojživelný útok : Příklad 1

V kole Velké Británie naloží britský hráč obrněnou jednotku na nákladní loď v Severním moři a vyloží ji do Norska. Současně do Norska přesune také svůj stíhací letoun.

Torpédoborec v Severním moři poskytuje podpurnou palbu, protože je ve stejné mořské oblasti, ze které nákladní loď vykládá náklad a v tomto kole se neúčastnil žádné bitvy. Hodí se kostkou a padne "3" - to znamená zásah. Německý hráč přesune jednu jednotku pěchoty do oblasti *Ztrát* (Casualties), jelikož v tomto kole ještě může opětovat palbu. Dále hází hráč Velké Británie za svou obrněnou jednotku a za stíhací letoun. Hodí dvě "5", takže výsledkem obou hodů je minutí.

Potom hodí hráč Německa třemi kostkami za své tři jednotky pěchoty, které má na území Norska. Je hozena "2", "3" a "3" - to znamená, že hodil jeden zásah. Hráč Velké Británie odstraní svůj tank a Němec odstraní (již vybranou) pěší jednotku (z oblasti *Ztrát*). Bez pozemní jednotky, která by mohla Norsko obsadit se hráč Velké Británie rozhodne ustoupit. Přesune své letadlo zpět do Velké Británie a bitva končí.

Obojživelný útok : Příklad 2

Německo se pokouší o obojživelný útok do Libye (oznámí svůj záměr protihráčům). Hráč Německa tedy nakládá dvě jednotky pěchoty na nákladní loď v Jaderském moři (Adriatic) a

přesouvá ji, spolu s ponorkou a bitevní lodí, do centrálního Středomoří (Central Mediterranean).

Nejprve dojde k námořní bitvě. V prvním kole námořní bitvy hodí Německo za svou ponorku "4" (díky bránícímu torpédoborci nemá možnost "prvního úderu") a za bitevní loď také "4" - výsledkem je jeden zásah. Britský torpédoborec pak hodí "1" a zasáhne. Německý hráč přidělí zásah své bitevní lodi a otočí ji na stranu.

Poté, co obránce odstraní zasažený torpédoborec je mořská oblast bez nepřátelských lodí, nákladní loď tedy může vyložit jednotky do Libye (jak je uvedeno v pravidlech, nemůže Německo změnit plány a vysadit jednotky například v Řecku Greece). Bitevní loď, která se v tomto kole účastnila námořní bitvy nesmí střílet podpurnou palbou. Stejně tak torpédoborec ve východním Středomoří (Eastern Mediterranean) nesmí podporovat výsadek, jelikož není ve stejné mořské oblasti, ze které nákladní loď vysazuje jednotky. Nákladní loď se už nesmí přesunout o své druhé pole do východního Středomoří, protože po bitvě se jednotka již nesmí pohybovat. Nyní proběhne pozemní bitva v Libyi.

Německý hráč střílí na osamocenou pěchotu Velké Británie a hodí "3" a "4" - minul. Britský hráč hodí "2" a zasáhne. Němec odstraní z bitevního plánu (a ze hry) jednu figurku pěchoty. Teď by Němec nejraději ustoupil, ale nemůže, jelikož pozemní jednotky nesmí po obojživelném útoku ustoupit. Němec tedy znovu střílí na britskou pěchotu, hodí "1" a zasáhne. Avšak v protiútku hodí Britský hráč také "1" a obě jednotky jsou tedy odstraněny. Ačkoliv nezbyly v Libyi žádné jednotky, zůstává Libye pod kontrolou Velké Británie, protože v ní nejsou žádné německé pozemní jednotky, které by ji obsadily.

Spolupráce armád více hráčů

Pokud jsou ve stejném území anebo mořské oblasti spojenecké jednotky více hráčů, říkáme o nich, že jsou spolu (present). Takové jednotky se mohou navzájem bránit, ale **nesmí** spolu útočit.

Společná obrana: jsou-li napadeny spojenecké jednotky ve stejném území (anebo mořské oblasti) - a útočníkem je hozen zásah - mohou se obránci vzájemně domluvit, která z jednotek bude vybrána a zničena. Nemůžou-li se obránci shodnout, vybere si útočník. Při protiútku si každý z napadených hráčů hodí samostatně za své jednotky v území.

Samostatné útočení: pokud chtějí spojenecké jednotky ve stejném území (anebo mořské oblasti) zaútočit, může to každý z útočníků udělat jen se svými jednotkami a jen ve svém kole! Tzn. ve svém kole každý hráč přesune své jednotky do bitvy a řeší vyvolanou bitvu.

Doprava jednotek více hráčů: země (mocnost) může použít k přepravě svých jednotek nákladní loď jiné spojenecké země. Avšak ve svém kole mohou hráči přesouvat jen své vlastní figurky. To znamená, že přeprava jednotek více hráčů probíhá ve třech krocích:

1. Ve svém kole přesunete své pozemní jednotky na palubu spojenecké nákladní lodi.
2. Hráč, jemuž patří nákladní loď ji ve svém kole přesune (spolu s vašimi jednotkami).
3. Ve svém dalším kole můžete vysadit své pozemní jednotky.

Tyto tři kroky musíte dodržet bez ohledu na to, jestli se nákladní loď musí pohybovat anebo ne. Jinými slovy hráč Spojených států se nemůže ve stejném kole nalodit na britskou nákladní loď a

zároveň vystoupit, ať již se Britská loď pohybuje nebo ne.

Strategické bombardování - nálety

Strategické bombardování (SBR) je útok na ekonomiku nepřítele skrze průmyslové komplexy (továrny). Dovoluje "ničit (destroy)" IPC nepřítele. SBR mohou provádět jen bombardéry, i když stíhací letouny mohou bombardéry doprovázet k zajištění jejich obrany. V následující části je vysvětleno, jak bombardování probíhá:

1. Přesun a oznámení: ve svém kole v kroku *Bojový přesun* přesuňte své bombardéry do území, ve kterém je továrna a oznámte, že provádíte nálet (při tomto typu útoku se nepoužívá bitevní plán).

2. Vyslání doprovodu: spolu s vašimi bombardéry můžete poslat stíhací letouny jako "stíhací eskortu". Tyto stíhací letouny jsou do cílového území přesunuty spolu s bombardéry (musíte dodržet dolet letounů). Bombardéry a stíhací letouny nesmí být ve stejném kole použity k normálnímu útoku proti pozemním jednotkám v tomto území.

3. Obránce určí bránící stíhací letouny: stíhací letouny použité k *obraně* proti náletu nesmí ve stejném kole současně bránit v normálním pozemním útoku.

4. Nejprve stíhají AA děla obránce: předtím, než začne vlastní bombardování může nejprve vystřelit protiletadlové dělo a stíhací letouny bránící průmyslový komplex. Zde je uvedeno jak:

A. Bránící hráč stíhají svými AA děly. **Proti každému** útočícímu letadlu (bombardéru i stíhacímu letounu) hodí jednou kostkou (bez ohledu na to, kolik je v území AA děl). Každá hozená "1" znamená jeden zásah. Ihned odstraňte tolik jednotek, kolik padlo zásahů (tyto jednotky nebudou moci opěťovat palbu).

B. Dále může bránící hráč hodit, **za každý** stíhací letoun v napadeném území jednou kostkou. Každá hozená "2" nebo "1" znamená jeden zásah (všimněte si, že stíhací letouny bránící strategickému bombardování mají obranu sílu jen "2" a ne "4!"). Zaznamenejte počet zásahů.

C. Doprovázející stíhací letouny (útočníci) pak opěťují palbu proti bránícím stíhacím letounům. Za každou doprovázející stíhačku hodte jednou kostkou. Každá hozená "1" znamená jeden zásah bránícím stíhacím letounům (během strategického bombardování mají stíhací letouny sílu útoku jen "1" a ne "3"). Za každý zásah okamžitě odstraňte jeden bránící letoun.

D. Nakonec útočící hráč odstraní tolik jednotek (bombardérů anebo stíhacích letounů, dle volby útočníka), kolik mu obránce udělil zásahů.

Důležité upozornění: v tomto okamžiku bitva končí (tzn. neprobíhá ve více kolech)!

5. Probíhá vlastní nálet: po předchozí letecké bitvě (střelbě AA děl a nepřátelských stíhacích letounů) hodí útočící hráč, za každý přeživší bombardér jednou kostkou. Sečtěte čísla hozená na kostkách - výsledek je počet IPC, které musí napadený hráč vrátit do banky. Pokud nemá majitel bombardovaného území dostatek IPC na zaplacení náletu, odevzdá do banky tolik IPC kolik může.

V průběhu kroku *Nebojový přesun* (Non-combat Movement) se pak přeživší útočící stíhací letouny a bombardéry vrací na přátelskou základnu v jejich doletu (vzdálené tolik polí, kolik jim

ještě zbývá bodů pohybu).

Příklad strategického bombardování

V kole Němce, oznamuje německý hráč nálet (SBR) proti Velké Británii. Přesune svůj bombardér z Německa do Velké Británie a z Francie přesune 2 stíhací letouny jako doprovod.

Britský hráč nejprve střílí AA dělem. Hodí třemi kostkami (za každé letadlo jednou) a hodí "1", "3" a "4". Protiletadlové dělo tedy udělí jeden zásah a Němec obětuje stíhačku A (ihned ji odstraňuje).

Dále Britský hráč vyšle proti náletu stíhačku z Velké Británie. Hodí "2" a udělí tedy další zásah. Německý hráč odpovídá zbývajícím stíhacím letounem a hodí "3". Za normálních okolností by to znamenalo zásah, ale při náletu je útočná síla stíhaček jen "1" (a obranná "2"). Jako zničenou jednotku si Němec vybere stíhačku B.

Ačkoliv Britskému hráči ještě zbývá stíhací letoun boj končí, protože SBR bitva se hraje jen na jedno kolo. Nakonec německý hráč hodí za každý svůj bombardér jednou kostkou (v tomto případě jednou) - hodí "6". Brit tedy musí do banky vrátit 6 IPC. V průběhu kroku *Nebojový přesun* se německý bombardér vrací zpět do Německa za použití zbývajících tří bodů pohybu.

Bitva o Atlantik (The Battle of the Atlantic)

Historické pozadí: Velká Británie, jakožto ostrovní národ, musela importovat velké množství válečných zdrojů a surovin přes oceán. Spojené státy dovážely a vyvážely přes světové oceány miliony tun surovin. Také Sověti se spoléhali na zboží dovážené do jejich přístavů a továren. K narušení těchto zásobovacích řetězců spojenců byly určeny německé ponorky a pirátské lodě, které na konvoje útočily. Tyto boje byly označovány jako bitva o Atlantik.

Konvoje (Convoy centers): z mořských oblastí na hracím plánu jich je sedm označováno jako konvoje. Čtyři z nich jsou Britské, dva Spojených států a jeden Sovětský. Tyto oblasti jsou místem, ve kterém mohou německé námořní jednotky zaútočit na zásobovací cesty Velké Británie, Sovětského svazu a Spojených států. Konvoje mohou být obsazeny nebo znovu osvobozeny, stejně jako území na pevnině - loď s *bojovou hodnotou* se musí přesunout do a přes neobsazenou oblast konvojů anebo se přesunout do oblasti konvojů a bojovat s nepřítelem v oblasti. Konvoje mají číslo příjmu IPC, jak je vidět na hracím plánu (číslo v červeném čtverečku). IPC jsou vypláceny v 7. kroku sledu akcí podle pravidel vysvětlených na straně ???.

Poznámka: neplette si konvoje s nákladními loděmi (normální bojovou jednotkou). Ty slouží k převážení jednotek přes mořské oblasti.

Útok na neobsazený konvoj: v průběhu kroku *Bojový přesun* mohou do oblasti konvoje vstoupit anebo přes něj přejít ponorky a lodě (lodě s útočnou hodnotou) a převzít nad ním kontrolu. V případě, že je konvoj neobsazen je to snadné - jednoduše na daný konvoj položte německý žeton kontroly (případně ho odstraňte, pokud konvoj osvobodili spojenci).

Útok na obsazený konvoj: stejně jako nemůže útočník automaticky převzít kontrolu nad územím, ve kterém je nepřítel, nemůže automaticky převzít kontrolu ani nad konvojem, ve kterém jsou přítomny nepřátelské lodě. Musí zaútočit.

Jsou-li všechny bránící jednotky zničeny anebo se ponoří a útočník má v oblasti alespoň jednu válečnou loď (loď s bojovou hodnotou), pak může převzít kontrolu nad tímto konvojem (ponořené ponorky se považují jako že v území nejsou).

Poznámka: nákladní lodě jako neútočné námořní jednotky nemohou nad konvojem převzít kontrolu, ale samozřejmě mohou být součástí námořní armády.

Pokládání žetonů kontroly: pokládání žetonů kontroly na oblast konvoje je podobné jako pokládání žetonů na území na pevnině. Pokud Německo získá kontrolu (obsadí) nad konvojem, položí na něj svůj žeton kontroly. Původní majitel konvoje ztrácí uvedený příjem a patřičně ho upraví na své tabulce produkce (avšak Německo nezískává žádný příjem, protože konvoj je považován za potopený a nepoužitelný). Spojenecký hráč z tohoto konvoje nezískává příjem do té doby, než ho on (anebo jiný jeho spojenec) znovu neobsadí (v případě že Němec opustil konvoj se všemi jednotkami) anebo nezíská zpět útokem (pokud ho Němec brání). Po znovuzískání kontroly nad konvojem je německý žeton kontroly odstraněn a příjem původního majitele patřičně zvýšen. Příjem Němce zůstává beze změny.

Příklad převzetí konvoje

Německý hráč přesune ve svém kole čtyři své námořní jednotky. Nejprve přesune ponorku z centrálního Atlantiku do oblasti konvoje Spojených států. Pak přesune druhou svou ponorku z Azorského moře do oblasti britského konvoje a zpět do původní mořské oblasti (Azorského moře). Torpédoborec se přesune přes britský konvoj do Azorského moře a nakonec se přesune nákladní loď přes oblast konvoje do jižního Atlantiku (South Atlantic). Avšak díky tomu, že nákladní loď nemá žádnou útočnou hodnotu nezískává nad tímto konvojem Němec kontrolu. Na zbývající obsazené konvoje položí německý hráč své žetony kontroly a ostatní hráči (spojenci) si upraví tabulku IPC. Američan ztrácí 4 IPC příjmu, zatímco Brit ztrácí 8 IPC. Příjem IPC německého hráče zůstává nezměněn. Americký hráč pak ve svém kole přesune torpédoborce z mořské oblasti amerického pobřeží (U.S. Coast) přes střed Atlantiku (Mid-Atlantic) do oblasti konvoje. Jelikož v oblasti již není německá ponorka, je konvoj bez boje osvobozen. Německý žeton kontroly je odstraněn a britský příjem je zvýšen o 5 IPC. Mezitím se americká bitevní loď přesune z amerického pobřeží do oblasti amerického konvoje, kde bude bojovat s německou ponorkou. Bitevní loď mine, zatímco ponorka zasáhne. Figurka bitevní lodi je otočena na stranu. V dalším kole bitvy udělili oba, jak bitevní loď tak ponorka, zásah. Obě figurky jsou odstraněny. Jelikož v oblasti nezůstala žádná americká figurka, která by mohla konvoj obsadit, zůstává ten pod německou kontrolou.

Souhrnný příklad bitvy o Atlantik

Německý hráč přesune ve svém kole 2 ponorky z Biskajského zálivu (Bay of Biscay) do Keltského moře (Celtic Sea) a zaútočí na dvě britské lodě, které se tam nacházejí. Ponorky mají schopnost prvního úderu (first-strike) a každá jednou vystřelí - hráč hodí "1" a "2", což znamená dva zásahy. Britský hráč okamžitě odstraňuje z hracího plánu jak nákladní tak i letadlovou loď. Letadlo ze zničené letadlové lodě na ponorky nesmí zaútočit a má jen jeden pohyb (pohyb o 1 pole) na to, aby mohlo přistát. Letí tedy do Velké Británie.

Hra pokračuje kolem Velké Británie, ve kterém Brit přesouvá své dva torpédoborce do Keltského moře (spolu se stíhacím letounem, který přistál ve Velké Británii) a útočí na dvě německé ponorky. Jeden torpédoborec zasáhne a druhý mine. Stíhací letoun hodí "6" a také mine. Němec se rozhodne ponořit jednu ponorku (tu nezasaženou) a druhou opětuje palbu, protože ta bude po tomto kole bitvy tak jako tak ztracena. Hodí "1" a zasáhne - Brit odstraní jeden ze svých torpédoborců. Díky tomu, že je druhá ponorka ponořená je bitva u konce.

V průběhu *Nebojového přesunu* letí britská stíhačka na letadlovou loď ve středu Atlantiku (Mid-Atlantic). Ta se do konce kola nesmí pohybovat, jelikož na ní v tomto kole přistála stíhačka. Na konci kola Velké Británie jsou otočeny všechny ponorky do normální polohy (ne jen britské).

Americký hráč letí ve svém kole se svým stíhacím letounem přes Atlantický oceán do Keltského moře. Jelikož je v něm nepřátelská ponorka a spojenecký torpédoborec může na ponorku zaútočit. Američan hodí "5" a ponorku mine. Britský torpédoborec nesmí útočit, protože probíhá kolo Spojených států! Avšak německá ponorka se může bránit a taky tak činí - hodí "2" a zasahuje. Jelikož ponorka nemůže útočit na letadla musí zásah přijmout britský torpédoborec, který je odstraněn. Brit rozhodně nemá radost ☺. V tomto okamžiku, kdy v oblasti zůstává jen stíhačka a ponorka je konec bitvy (ani jeden z nich není schopen zaútočit na druhého). Stíhací letoun dokončuje svůj záoceaný let přistáním ve Velké Británii.

-- Nebojový přesun --

1. Všechny letecké jednotky, které se v průběhu akce *Bojový přesun* pohybovaly jsou považovány, že jsou ještě ve "vzduchu" a nyní musí "přistát" na některém z přátelských území v doletu (tzn. musí být přesunuty na přátelské území). Nezapomeňte, že část ze čtyř polí celkového doletu (u stíhacích letounů) respektive šesti polí doletu (u bombardérů) již byla spotřebována během akce *Bojový přesun*!

2. Můžete také přesunout některé, všechny anebo žádné ze svých jednotek, které se **nepohybovaly** v průběhu akce bojový přesun. Tyto přesuny vám mohou pomoci připravit silnou ofenzívu, posílit obranná postavení anebo posílit jednotky v předních liniích.

Pozemní jednotky mohou být přesunuty do libovolného přátelského území, obsazeného i neobsazeného v dosahu (vzdáleného maximálně tolik polí, kolik je hodnota pohyb dané jednotky). **Nemohou** být přesunuty na nepřítel obsazená a neutrální území. V tomto okamžiku mohou být přesunuty také protiletadlová děla (jen do přátelského území). Nemohou však být přesunuty AA děla z území, která jste obsadili v tomto kole.

Námořní jednotky: mohou být přesunuty do libovolného přátelského území, obsazeného i neobsazeného v dosahu (vzdáleného maximálně tolik polí, kolik je hodnota pohyb dané jednotky). **Nemohou** být přesunuty na nepřítel obsazené mořské oblasti anebo nepřítel kontrolované konvoje. Nákladní lodě přesunuté do (nebo se již nacházející v) mořské oblasti sousedící s přátelským pobřežním územím do něj mohou naložit anebo vyložit náklad.

Letecké jednotky: mohou být přesunuty do libovolného přátelského území, obsazeného i neobsazeného v doletu (vzdáleného maximálně tolik polí, kolik je hodnota pohyb dané jednotky). Stíhací letouny (ne však bombardéry) mohou doletět a přistát na kterékoliv přátelské letadlové lodi v doletu. Letecké jednotky nemohou přistát na, v tomto kole obsazeném území a nesmí létat přes neutrální území. Letí-li letadla v průběhu akce *Nebojový přesun* přes země s AA děly, nemohou jimi být napadeny.

Sovětská vlastenecká válka

V průběhu celé války byl Sovětský svaz do určité míry nezávislý na svých spojencích. Americká a Britská výzbroj byla na Sovětském území často kontrolována ruskými vojáky. Ve hře je tento

fakt simulován následovně:

Ruský hráč může v průběhu své akce *Nebojový přesun* převzít kontrolu nad libovolnými americkými anebo britskými jednotkami nacházejícími se na území Sovětského svazu (území označeném na hracím plánu červenou a světle růžovou barvou). Pokud se tak Sovětský hráč rozhodne, může vyřadit tyto jednotky ze hry a nahradit je stejnými figurkami ve své barvě. Ačkoliv od tohoto okamžiku sovětský hráč tyto jednotky ovládá, nesmí je přesouvat až do začátku svého dalšího kola. O tomto manévru by se však měl nejdříve poradit a domluvit s ostatními spojenci, nicméně nemusí tak učinit.

Přesune-li později ruský hráč tyto jednotky do území některého ze svých spojenců, zůstávají i nadále jeho.

Poznámka: samozřejmě, že nedošlo k tomu, že by američtí a britští vojáci byli překonvertováni na ruské. Tuto změnu chápejte spíš tak, že si ruští vojáci vzali spojenecké zbraně a vybavení.

Příklad sovětské vlastenecké války

Britský hráč ve svém kole přesouvá své dva stíhací letouny na sovětské území - jeden do Leningradu a druhý do Pobaltských států (Baltic States). V dalším kole Sovětského hráče (v průběhu akce *Nebojový přesun*) se ten rozhodne, že se letadlo v Leningradu stane ruským. Po krátké diskuzi s britským hráčem přebírá kontrolu nad stíhačkou v Leningradu. Odstraní britské letadlo z Leningradu a nahradí ho sovětským letadlem. Nový teď již sovětský stíhací letoun se v tomto kole nesmí přesouvat a zůstane sovětským do konce hry, i když opustí území Leningradu.

-- Umístění nových jednotek --

Pozemní a letecké jednotky získané v průběhu akce *Nákup bojových jednotek* jsou v tomto okamžiku umístěny do území (nemusí být umístěny všechny do jednoho), ve kterém je továrna, kterou kontrolujete od začátku svého kola. Nově koupené stíhací letouny nesmí být umístěny přímo na letadlovou loď.

Námořní jednotky získané v průběhu akce *Nákup bojových jednotek* jsou umístěny do mořské oblasti sousedící s územím, ve kterém je továrna, kterou hráč kontroluje od začátku svého kola. Pokud se v této oblasti nachází nepřátelské lodě, dojde k bitvě až v kole nepřítele, v průběhu jeho kroku *Vyřešení bitev* (pokud ovšem nepřítel ve své akci *Bojový přesun* oblast neopustí - v tom případě se bitva nekoná).

Do svého národního území s továrnou můžete umístit tolik jednotek, kolik si jen budete přát. Ovšem do obsazeného území, ve kterém je továrna můžete umístit jen tolik jednotek, kolik dané území přináší IPC (číslo uvedené v červeném čtverečku).

Kanada

Hráč Velké Británie má možnost, umístit některé nebo všechny právě nakoupené letecké anebo pozemní jednotky do Kanady (Canada). Ty pak představují kanadské jednotky zapojené do války.

Příklad umístění nových jednotek

Na začátku svého kola Německo nakoupilo stíhací letoun, dvě obrněné jednotky a dvě ponorky. Kromě jiných území kontroluje také od začátku tohoto kola Leningrad. Ke konci kola (po bitvách a přesunech) umísťuje německý hráč leteckou jednotku do Leningradu, jelikož v Leningradu je Sovětská továrna s příjmem IPC rovným jedné. Dva tanky umísťuje do Německa a dvě ponorky umísťuje do Dánského moře (Danish Sea). V Dánském moři již je britský torpédoborec, což znamená, že ponorky a torpédoborec spolu mohou, v kole Velké Británie, bojovat (pokud se Britský hráč v průběhu akce *Bojový přesun* nestáhne).

Sovětský hráč na začátku svého kola nakoupil sedm jednotek pěchoty. Ke konci svého kola umístí dvě jednotky do Archangelu, čtyři do Moskvy a jednu do Stalingradu. Sovět není při umísťování jednotek do těchto území omezen příjmem IPC, jelikož jsou to území Sovětského svazu (viz *Hrací plán - Význam barev* na straně ???).

-- Vynoření ponořených ponorek; opravení poškozených bitevních lodí

--

Figurky všech ponorek a bitevních lodí, které byly otočené na stranu (ponořené resp. poškozené) jsou vráceny do svislé polohy. Platí to pro figurky všech hráčů a ne jen toho, který je právě na tahu.

-- Výběr příjmů (Collect Income) --

Tato akce je poslední akcí vašeho kola. Vezměte si z banky tolik IPC, kolik je vaše aktuální hodnota příjmů. Ty jsou uvedeny na tabulce produkce (NPC), podle polohy vašeho žetonu kontroly. Tabulka produkce musí být pravidelně aktualizována, aby zachycovala aktuální příjem IPC každého národa (viz. *Úprava tabulky produkce národa* na straně ???), včetně příjmů německého hráče z obsazených území středního východu.

Střední východ - orient (The Middle East)

Území středního východu (na hracím plánu označena žlutou barvou) jsou spravována trochu jinak než ostatní území. Střední východ tvoří nezávislé země, které spojeneckým armádám poskytují ropu a další důležité suroviny. V průběhu hry může Německo obsadit tato území a získat drahocennou ropu (v podobě IPC). Tato území mohou být obsazena anebo osvobozena stejně jako všechna ostatní území, rozdíl je ve sledování příjmů IPC z této oblasti.

Úprava IPC: obsadí-li Německo země středního východu s hodnotou IPC, je upravena pozice ukazatele na oddělené stupnici středního východu (nachází u levého okraje tabulky NPC, viz obrázek na straně ???). **Ostatní žetony** v tabulce **zůstávají na svých místech**.

Stupnice středního východu má osm políček, která představují celkový příjem IPC ze zemí středního východu. Ke konci německého kola v průběhu *7. kroku - Výběr příjmů* získává německý hráč IPC ze zemí středního východu **přímo od spojenců, ne z banky!** Spojenci se mezi sebou musí domluvit, kdo Německu zaplatí. Požadovanou sumu může zaplatit buď jeden z nich anebo se mohou složit a každý zaplatit část. Pokud se spojenci nebudou moci dohodnout, kdo zaplatí vybere toho, kdo mu zaplatí německý hráč!

Příklad: kontroluje-li Německo Egypt (s hodnotou IPC rovné 1) a Trans-Jordan (s hodnotou IPC rovné 2), pak by měl jeho žeton kontroly na stupnici středního východu ležet na políčku s číslem "3". Na konci kola německého hráče by mu měli spojenci zaplatit 3 IPC navíc k penězům, které získá z banky za příjem ze svých ostatních území.

Poznámka: ztratí-li spojenci kontrolu nad zeměmi středního východu nesnižuje se jejich příjem na tabulce příjmů!

Příklad pohybu na středním východě

V současné chvíli Německo ovládá Egypt. Žeton kontroly německého hráče na stupnici středního východu je na políčku s číslem "1". V průběhu svého kola německý hráč přesune jednotku pěchoty a dělostřelectva do Sýrie (Syria), a svou obrněnou jednotku o dvě pole do Trans-Jordánu. V obou bitvách Němec vyhraje a obsadí obě území. Žeton kontroly na stupnici středního východu je přesunut z pole s číslem "1" na pole s číslem "4". Na konci kola německého hráče mu budou muset spojenci zaplatit 4 IPC navíc k příjmům, které obdrží z banky za ostatní kontrolovaná území. Američan se rozhodne, že zaplatí 3 IPC a Brit se rozhodne doplatit zbytek (1 IPC). Sovětský svaz, do kterého z jihu postupují německé jednotky neplatí nic.

-- Bojové jednotky (Combat units) --

Pochopení silných a slabých stránek každé bojové jednotky je jedním z klíčů k vítězství. V následující části je uveden detailní popis všech jednotek.

Poznámka: uvedené hodnoty útoku a obrany každé jednotky určují číslo, které musíte nejméně na kostce hodit, aby daná jednotka zasáhla.

PROTILETADLOVÁ DĚLA (Antiaircraft gun)

Pohyb (Movement) : 1 území (ne mořská oblast) za kolo

Útočná hodnota (Attack) : žádná

Obranná hodnota (Defense) : 1 (jen proti nepřátelským letadlům)

Cena (Cost) : 5 IPC

Protiletadlová děla (ve zkratce označovaná také jako AA děla) jsou zvláštní pozemní jednotky, které pomáhají bránit území proti leteckým útokům. AA děla mají neutrální barvu (šedou) a jsou získávána spolu s územím (obsadíte-li území, ve kterém byla děla, jsou děla vaše). Mohou střílet na nepřátelská letadla, která v průběhu akce *Bojový přesun* přelétávají přes území, ve kterém jsou děla umístěna.

AA děla neútočí stejně jako pěchota, tanky anebo dělostřelectvo. Nesmí být ani přesunuta do nepřitelem obsazeného území, jako ostatní pozemní jednotky. Mohou být přesunuta jen do přátelských území anebo nákladními loděmi přepravena do přátelských pobřežních anebo ostrovních území. Jsou-li děla přesunuta do spojeneckého území zůstávají nadále pod kontrolou hráče, který je do něj přesunul. Aby bylo jasné, kdo dělo kontroluje můžete pod něj položit žeton kontroly odpovídajícího národa. Obsadíte-li území, ve kterém jsou AA děla, nesmíte je v tom samém kole přesouvat!

Je-li dělo na některém z území středního východu, které kontrolují spojenci, může jej přesunout kterýkoliv ze spojenců. Nicméně každé dělo může být v jednom herním kole přesunuto maximálně jednou!

Důležité upozornění: kdykoliv přelétávají nepřátelská letadla přes území, ve kterém je AA dělo, může dělo vždy střílet jako první.

V následující části je uvedeno jak střelba probíhá:

- Hráč střílejícího AA děla hodí jednou kostkou za každé útočící letadlo (kostky jsou vrženy najednou, jakmile je letadlo přeletí anebo do něj vletí a zůstanou v něm). Každá hozená "1" znamená, že je sestřeleno a ihned odstraněno jedno letadlo (které určuje obránce). Odstraněná letadla nemají šanci opřít se palbu.
- Za každé území s AA děly je proti každému letadlu vždy hozena jen jedna kostka, bez ohledu na to, kolik AA děl se v území nachází.
- Pohybují-li se nepřátelská letadla přes území chráněné AA dělem v průběhu akce *Nebojový přesun*, nemohou na ně AA děla útočit.

Příklad použití protiletadlových děl

Německo napadlo svou obrněnou jednotkou Stalingrad. Z Východního Polska (East Poland) jako posilu posílá do bitvy své dva stíhací letouny. V Bělorusku (Belorussia), které v současné chvíli kontroluje sovětský hráč je jedno AA dělo. Jelikož stíhačky přes Bělorusko přelétávají hodí sovětský hráč dvěma kostkami (jednou za každé letadlo) a doufá že padnou jedničky. Hodí "5" a "1", takže jednou zasáhl.

Stíhačka A je odstraněna z hracího plánu. Stíhačka B dolétává do Stalingradu, ve kterém je tank a dvě AA děla pod sovětskou kontrolou. Sovětský hráč hodí jednou kostkou (AA dělo hází za každé útočící letadlo jednou kostkou, bez ohledu na to kolik děl v území je) a hodí "4". Tím pádem mine. Poté bitva pokračuje a osamělá sovětská pěchota je přemožena.

V průběhu akce *Nebojový přesun* se stíhací letoun B vrací do Východního Polska. Jelikož se jedná o nebojový přesun, nemůže AA dělo nacházející se v Bělorusku střílet. Obě děla ze Stalingradu jsou nyní pod německou kontrolou. Od této chvíle mohou být použita německým hráčem k odražení pokusu spojenců o osvobození sovětského města.

PRŮMYSLOVÝ KOMPLEX - TOVÁRNA (Industrial Complex)

Pohyb (Movement) : 0

Útočná hodnota (Attack) : 0

Obranná hodnota (Defense) : 0

Cena (Cost) : žádná

Průmyslové komplexy jsou zvláštní pozemní zařízení, které nemohou útočit, bránit se ani se pohybovat. V průběhu hry nemohou být stavěny ani zničeny. Složí jako vstupní brány pro nově nakoupené bojové jednotky (skrze ně jsou na hrací plán umísťovány nakoupené jednotky).

Bojové jednotky nakoupené v průběhu 1. akce mohou být na hrací plán umístěny až v průběhu

5. akce, ale jen do těch území, ve kterých jsou průmyslové komplexy, které hráč ovládá od začátku kola. Kontrolujete-li od začátku kola nepřátelské území s továrnou, můžete do tohoto území v průběhu 5. akce umístit jednotky. Do jednoho území však můžete umístit jen tolik jednotek, kolik IPC dané území poskytuje (číslo uvedené v červeném čtverečku). Počet jednotek, které můžete umístit do vlastního území s továrnou není nijak omezen.

Příklad: jste-li německý hráč a od začátku svého kola kontrolujete území Stalingrad (nepřátelské území), můžete do něj ke konci svého kola umístit jednu z vašich nakoupených jednotek (protože hodnota IPC Stalingradu je rovna 1). Stejně tak jako protiletadlová děla mají i průmyslové komplexy neutrální barvu a mohou padnout do rukou nepřítel.

Pozemní jednotky (Land Units)

Ve hře jsou tři typy pozemních bojových jednotek - pěchota, dělostřelectvo a obrněné jednotky. Tyto jednotky se mohou účastnit jen pozemních bitev a pouze tyto jednotky mohou obsadit nepřátelské území. Pozemní jednotky stojí méně peněz než ostatní typy jednotek a každá má své silné stránky a své slabé stránky.

PĚCHOTA (Infantry)

Pohyb (Movement) : 1 území za kolo

Útočná hodnota (Attack) : 1 (je-li podporována dělostřelectvem 2 a méně)

Obranná hodnota (Defense) : 2 a méně

Cena (Cost) : 3 IPC

Pěchota je výhodná pro bránění dosažených pozic, protože stojí jen 3 IPC a pokud se brání zasáhne pokud hodí "2" a méně.

OBRNĚNÉ JEDNOTKY (Armory)

Pohyb (Movement) : 2 území za kolo

Útočná hodnota (Attack) : 3 a méně

Obranná hodnota (Defense) : 2 a méně

Cena (Cost) : 5 IPC

Obrněné jednotky stojí víc než pěchota a přesto jsou-li napadeny úspěšně se brání (zasahují) stejně jako pěchota jen při hození "2" nebo "1". Z toho důvodu není nejvhodnější používat obrněné jednotky k obraně. Při útoku jsou ale mnohem silnější než pěchota a jsou také pohyblivější. Pokud útočí, zasáhnou hodí-li "3" nebo méně, narozdíl od pěchoty, která při útoku zasáhne jen při hození "1".

Pokud jsou obě území přátelské mohou se tanky přesunout o dvě území. Je-li však první území, přes které se tank pohybuje pod nepřátelskou kontrolou, ale nepřítel v něm nemá jednotky, mohou vaše tanky provést tzv. "bleskový útok". Zde je vysvětleno jak probíhá:

Bleskový útok (The Blitz):

1. Přesuňte tank do neobsazeného území, které kontroluje nepřítel.

2. Položte do území svůj žeton kontroly a případně odstraňte nepřítelův.

3. Upravte tabulku produkce národů podle současné situace.

4. Přesuňte tank do dalšího území. Toto může být obsazené nepřítelem, pod jeho kontrolou anebo pod vaší kontrolou (přátelské území).

Tanky provádějící bleskový útok mohou být také přesunuty do území pod nepřátelskou kontrolou a zpět do území, ze kterého v tomto kole vyjžděly.

Poznámka: nepřítelem kontrolované území, ve kterém jsou pouze AA děla se stále považuje za obsazené, a proto přes něj tanky nemohou projet! V každém případě v průběhu akce Vyřešení bitev přebírá tank (který přešel přes nepřátelské území) automaticky kontrolu nad tímto územím, bez hození kostkami.

DĚLOSTŘELECTVO (Artillery)

Pohyb (Movement) : 1 území za kolo

Útočná hodnota (Attack) : 2 a méně (a podporuje útok pěchoty na 2 a méně)

Obranná hodnota (Defense) : 2 a méně

Cena (Cost) : 4 IPC

Útočí-li dělostřelecké jednotky musí hodit "2" a méně, aby zasáhly; brání-li se musí také hodit "2" a méně. Nicméně za každou dělostřeleckou jednotku, kterou má útočník v bitvě zasáhne **jedna** útočící **jednotka pěchoty** také při hození "2" anebo "1" (místo obvyklé "1"). Toto párování funguje na principu jedna k jedné. Například dvě dělostřelecké jednotky útočící spolu se šesti jednotkami pěchoty by zvýšily útočnou hodnotu jen dvou pěšáků. Výsledkem by tedy byly čtyři útočná čísla rovné "2" a čtyři rovné "1". Pokud se však dělostřelecké jednotky spolu s pěchotou **brání**, nezvyšují jejich obranu sílu.

Příklad pohybu dělostřelectva

Sovětský svaz přemísťuje do Rumunska dvě jednotky pěchoty a jednu dělostřelectva, aby zaútočil na německé jednotky. Sovětská dělostřelecká jednotka útočí, takže jedna z jednotek pěchoty zasáhne i při hození "2". Druhá jednotka pěchoty musí doufat, že hodí "1" (aby zasáhla), protože se útoku neúčastní další jednotka dělostřelectva, se kterou by se mohla spárovat. Německá pěchota a dělostřelectvo se brání a doufají, že hodí "2" a méně.

Příklad pohybu pozemních jednotek

Německá pěchota a dělostřelectvo se pohybují o 1 území z Polska do Pobaltských států (Baltic States). Německá obrněná jednotka provádí bleskový útok, přesouvá se přes Východní Polsko (East Poland) - území Sovětského svazu, ve kterém momentálně nejsou žádné nepřátelské jednotky. Německý tank obsazuje Východní Polsko bez boje a může se připojit k bitvě v Pobaltských státech.

Letecké jednotky (Air Units)

Ve hře jsou dva typy leteckých jednotek - stíhačky a bombardéry. Tyto jednotky nemohou obsadit nepřátelské území, ale mohou se připojit k bitvě a pak se vrátit do přátelského území. Letecké jednotky jsou jediné jednotky schopné útočit a bránit se jak na pevnině, tak v mořských oblastech.

BOMBARDÉRY (Bombers)

Pohyb (Movement) : 6 území / mořských oblastí za kolo

Útočná hodnota (Attack) : 4 a méně

Obranná hodnota (Defense) : 1

Cena (Cost) : 25 IPC

Bombardéry mohou létat nejdále, ale stojí také mnohem víc IPC než stíhací letouny. Pokud v průběhu akce *Bojový přesun* vzlétnou a zaútočí, musí v průběhu akce *Nebojový přesun* přistát. Mohou také provádět nálety (viz strana ???). V jednom kole však nesmí provést obojí (útok a nálet).

Bombardéry musí vždy přistát na přátelském území (včetně ostrova), v rámci jejich doletu. Nemohou přistát v územích, které jste obsadili v tomto kole ani nemohou přistát na letadlových lodích. Nesmíte je vysílat na "sebevražedné mise", při kterých je pošlete do bitvy a oni pak nebudou mít kde přistát (nebudou-li mít kde přistát, nesmí být vysláni do bitvy).

STÍHACÍ LETOUNY (Fighters)

Pohyb (Movement) : 4 území / mořské oblasti za kolo

Útočná hodnota (Attack) : 3 a méně

Obranná hodnota (Defense) : 4 a méně

Cena (Cost) : 12 IPC

Stíhací letouny jsou velmi silné při obraně, avšak jejich dolet je omezen jen na čtyři políčka. Pokud v průběhu akce *Bojový přesun* (ve 2. akci sledu akcí) vzlétnou a zaútočí, musí v průběhu akce *Nebojový přesun* (ve 4. akci sledu akcí) přistát. Stíhačky mohou mimo jiné doprovázet přátelské bombardéry anebo útočit na letecké jednotky nepřítele, při jeho pokusu o strategické bombardování (viz strana ???).

V následující části jsou uvedena další pravidla týkající se stíhaček:

- Stíhací letouny na ostrově nemohou bránit napadenou mořskou oblast sousedící s ostrovem, protože ostrov je samostatné území.

- Nemohou být vysláni na "sebevražedné mise", při kterých jsou posláni do bitvy a pak nebudou mít kde přistát. Nicméně mohou být vysláni na "riskantní mise (risky missions)", při kterých jejich přesun a následné přistání vyžaduje spolupráci letadlové lodě - ať již její pohyb anebo jen to, aby přežila. Je-li v průběhu bitvy letadlová loď zničena, musí stíhací letouny dokončit svůj pohyb (přistát) v jiném bezpečném území anebo na jiné letadlové lodi v doletu. Není-li to možné jsou všechny takové stíhačky ihned ztraceny (odstraněny ze hry).

- Přesunete-li stíhací letoun o všechny čtyři pole přímo do bitvy se záměrem přistát na letadlové lodi, pak se později nesmíte rozhodnout ustoupit s ostatními jednotkami. Pokud s jednotkami ustoupíte, je letadlo zničené - nemůže přistát na letadlové lodi, když ta ustupuje.

- Pouze stíhací letouny mohou přistávat a vzlétat z letadlových lodí. Na jedné letadlové lodi nemohou být současně víc než dva stíhací letouny. Pokud chce stíhačka vzlétnout a zaútočit, musí tak učinit z místa, ve kterém se letadlová loď nachází na začátku kola. Když vzlétá z letadlové lodi, **nepočítá** se mořská oblast, ve které je letadlová loď jako jedno pole!

Poznámka: pro stíhačky na palubě letadlových lodí platí ještě další pravidla, ty jsou však vysvětlena až v části věnované námořním jednotkám na straně ???.

Důležité upozornění: nezapomeňte, že při přistání už nemají letecké jednotky k dispozici všechny body pohybu. Část z nich již spotřebovaly při přesunu do bitvy!

Příklad pohybu leteckých jednotek

V průběhu akce *Nebojový přesun* jsou přesunuty čtyři různé britské letecké jednotky. Stíhací letoun A nacházející se na letadlové lodi se přemísťuje do Azorského moře (protože opouští letadlovou loď, nepočítá se mořská oblast, ve které loď je), pak se pohybuje o další tři pole a přistává v Alžírsku (Algeria). Území, ve kterém letadlo přistává se počítá jako jeden pohyb.

Stíhací letadlo ve Velké Británii se přesouvá o jeden pohyb do Keltského moře (Celtic Sea). Letadla opouštějící kontinent anebo ostrov musí k přesunu do mořské oblasti použít jeden bod pohybu. Pak se přesouvá o tři pole a přistává v Gibraltaru. Bombardér ve Velké Británii používá všech šest bodů pohybu k přesunu do Tuniska (Tunisia).

Stíhací letoun na Maltě používá své tři body pohybu k tomu, aby se přesunul do Sardinie - jeden k přesunu do Sicilského moře (Sicilian Sea), druhý k přesunu do Tyrhénského moře (Tyrrhenian Sea) a třetí k přistání v Sardinii. Všimněte si, že Brit musel obsadit Alžír, Tunisko a Sardinii před začátkem tohoto kola, jinak by na těchto územích letadla nemohla přistát.

Námořní jednotky (Naval Units)

Ve hře je pět typů námořních jednotek - letadlové lodě, bitevní lodě, torpédoborce, ponorky a nákladní lodě. Námořní jednotky se mohou v jednom kole přesunout o 1 nebo 2 mořské oblasti. Každá loď má své silné stránky.

LETADLOVÉ LODĚ (Aircraft carrier)

Pohyb (Movement) : 2 mořské oblasti za kolo

Útočná hodnota (Attack) : 1

Obranná hodnota (Defense) : 3 a méně

Cena (Cost) : 18 IPC

Nosnost (Cargo capacity) : maximálně 2 stíhací letouny

Letadlové lodě jsou silné při obraně. Mohou útočit a bránit se jen v mořských oblastech.

Na své palubě mohou nést až dva spojenecké stíhací letouny (nebo jim poskytnout přistávací plochu). Spojenecké stíhačky mohou ve svých kolech vzlétnout a přistát na libovolnou přátelskou letadlovou loď. Letadlové lodě se mohou přesunout v průběhu akce *Nebojový přesun* a umožnit tak stíhačkám, které by jinak neměly kde přistát, přistát na jejich palubě.

Letadlové lodě a stíhací letouny "spolupracují" v závislosti na tom, zda probíhá anebo neprobíhá kolo vlastníka letadlové lodě:

Vlastníte-li letadlovou loď a jste právě na řadě: aby jste mohli vzlétnout se stíhacím letounem z paluby vaší letadlové lodě anebo s ním zaútočit, musí vám stíhací letoun patřit (nesmí být spojence). Stíhací letouny musí vždy vzlétnout předtím, než je letadlová loď přesunuta.

Nevzlétne-li stíhačka předtím, než je letadlová loď přesunuta, je do konce kola považována za náklad a nesmí letět, bojovat anebo být vybrána jako zasažená jednotka. Spojenecká stíhačka smí z letadlové lodě vzlétnout až v kole odpovídajícího spojence.

Přistane-li v průběhu vašeho kola na vaší letadlovou loď stíhací letoun, nesmíte se do konce kola s touto lodí pohybovat.

Vlastníte-li letadlovou loď a právě probíhá kolo nepřítel: brání-li se vaše letadlová loď nepřátelskému útoku, je stíhacím letounům povoleno bránit a mohou být vybrány jako zasažené jednotky, místo lodě (neplatí při úspěšném útoku ponorky). Je-li vaše letadlová loď zničena, mohou se vaše stíhačky přesunout o jedno pole a vyhledat tam přátelskou letadlovou loď, ostrov anebo pobřežní území na kterém by mohly přistát. Místo přistání musí být od začátku kola pod vaší (anebo spojeneckou) kontrolou. Není-li v dosahu jednoho pole od potopené letadlové lodě bezpečné místo k přistání, jsou stíhačky považované za zničené (odstraněny ze hry).

Příklad pohybu letadlové lodě

Hráč Spojených států chce přesunout letadlovou loď z Keltského moře do Biskajského zálivu (Bay of Biscay), aby tam zaútočil na německé námořní jednotky. Americký stíhací letoun se připojí k útoku, tzn. musí do Biskajského zálivu vzlétnout předtím, než se letadlová loď začne pohybovat. Stíhací letoun britského hráče se v tomto kole nesmí pohybovat, jelikož není kolo Velké Británie. V tomto kole je tedy považován za náklad.

V prvním kole bitvy hodí letadlová loď "6" a míjí, avšak stíhací letoun hodí "2" a zasahuje. Němec musí určit zasaženou jednotku. Jelikož stíhačka nesmí zaútočit na ponorku, není-li v oblasti současně přátelský torpédoborec, musí Němec přidělit zásah nákladní lodi. Spolu s nákladní lodí jsou zničeny také obě jednotky pěchoty. Němec s nákladní lodí opětuje palbu a hodí "2" - tzn. že mine. Avšak ponorka hodí také "2" a zasahuje. Jelikož ponorka nemůže zaútočit na letadla, musí americký hráč jako zasaženou jednotku vybrat letadlovou loď. Spolu s letadlovou lodí je zničen také britský stíhací letoun.

Ve druhém kole bitvy zůstává v oblasti už jen americký stíhací letoun a německá ponorka. Jelikož na sebe letadla a ponorky nemohou útočit je konec bitvy a stíhačka musí najít místo k přistání. Může se přesunout o zbývající tři pole, takže by se mohla přesunout do Velké Británie. Rozhodne se ale přistát na britské letadlové lodi.

Ve svém kole přesune německý hráč své dvě ponorky do Azorského moře a zaútočí na britskou letadlovou loď. Díky své schopnosti první úder se jedné z ponorek podaří letadlovou loď potopit (při útoku ponorek musí být jako zasažená jednotka vybrána letadlová loď). Dva stíhací letouny se jako že brání ve vzduchu, ale nemohou na ponorky zaútočit. Bitva je tedy u konce a letouny musí přistát do sousední oblasti na přátelskou loď anebo přátelské pobřežní území. Protože kolem oblasti je jen voda a neutrální území, nemají kde přistát a oba stíhací letouny jsou zničeny.

BITEVNÍ LODĚ (Battleships)

Pohyb (Movement) : 2 mořské oblasti za kolo

Útočná hodnota (Attack) : 4 a méně

Obranná hodnota (Defense) : 4 a méně

Cena (Cost) : 24 IPC

Nosnost (Cargo capacity) : 0

Mohou útočit a bránit se jen v mořských oblastech. Tyto silné (a drahé) lodě úspěšně útočí a brání se při hození "4" anebo menšího čísla. Navíc musí být ve stejné bitvě zasaženy *dvakrát*, aby byly potopeny (zničeny). Po prvním zásahu je figurka lodě otočena na bok - může stále útočit a bránit se jako obvykle. Teprve je-li podruhé zasažena je zničena a odstraněna ze hry. Nedostane-li v této bitvě další zásah je na konci kola považována za opravenou a její figurka je otočena zpět do přímé polohy.

Bitevní lodě mohou také podporovat útoky na nepřítelem obsazená pobřežní území anebo ostrovy (více informací naleznete v části *Obojživelné útoky* na straně ???).

PONORKY (Submarines)

Pohyb (Movement) : 2 mořské oblasti za kolo

Útočná hodnota (Attack) : 2 a méně (a zvláštní schopnost "první úder" - viz str. ???)

Obranná hodnota (Defense) : 2 a méně

Cena (Cost) : 8 IPC

Nosnost (Cargo capacity) : 0

Mohou útočit a bránit se jen v mořských oblastech. Jsou relativně levné, ale jejich útok a obrana je úspěšný jen pokud padne "2" anebo "1".

V této části jsou uvedena nejrůznější pravidla vztahující se k ponorkám:

- Útočící ponorky mají smrtící schopnost první úder (first-strike), která může být zrušena jen přítomností nepřátelského torpédoborce. Napadené ponorky schopnost prvního úderu nemají.

- Letecké jednotky nemohou na ponorky zaútočit pokud se bitvy současně neúčastní také přátelský torpédoborec. Ponorky na letecké jednotky nemohou nikdy útočit (ale mohou se ponořit).

- Ponorky jsou jediné jednotky, které mohou, jsou-li napadeny, ustoupit a stáhnout se z bitvy.

- Pokud ponorka zasáhne letadlovou loď, nesmí být jako zasažená jednotka vybrán stíhací letoun na palubě této lodi.

- Útočí-li spojenecký hráč na německou ponorku a v té samé oblasti jsou i další spojenecké námořní jednotky, pak je-li protiútok německé ponorky úspěšný, mohou spojenci vybrat jako zasaženou jednotku libovolnou ze svých lodí v oblasti (tedy ne jen jednotku hráče jehož kolo právě probíhá).

- Útočící i bránící se ponorky se mohou ponořit a uniknout tak z bitvy. Mohou tak učinit ve stejné mořské oblasti v průběhu té samé bitvy. Aby bylo poznat, že jsou ponorky ponořené jsou jejich figurky otočeny na bok. Ponořené ponorky zůstávají otočené na stranu a v průběhu tohoto kola již nemohou znovu útočit ani být napadeny. Vynořují se (a jejich figurky se vrací zpět do vzpřímené polohy) až v 6. kroku sledu akcí.

- Ponořené figurky se nepovažují za jednotky přítomné v mořské oblasti, ve které jsou ponořeny. Díky tomu se mohou nákladní lodě do tohoto území anebo přes něj přemísťovat a naložit / vyložit náklad v průběhu akce *Nebojový přesun*.

Německé ponorky versus spojenecké lodě

Zaútočí-li jeden ze spojenců na německou ponorku a v té samé mořské oblasti jsou námořní jednotky dalších spojenců, mohou se spojenecká vojska dohodnout, která z jejich lodí bude zasažena úspěšně-li ponorka při svém protiútoku.

***Příklad:** probíhá kolo britského hráče, který útočí na německou ponorku. Ta se po útoku místo protiútoku ponoří. Na konci kola britského hráče se ponorka vynořuje mezi britské lodě.*

*V kole Spojených států v průběhu akce **Bojový přesun** se Američan přesune do stejné mořské oblasti jako je německá ponorka a britské lodě a zaútočí na ponorku. Po útoku Spojených států může ponorka udělat jednu z následujících věcí:*

A. *Byla-li zasažena, může ještě provést "rozlučkový protiútok" proti přítomným spojeneckým lodím.*

(nebo)

B. *Nebyla-li ponorka zasažena může se buď znovu ponořit anebo opětovat palbu.*

V každém případě, pokud by byl protiútok ponorky úspěšný museli by se spojenci domluvit, která u jejich přítomných jednotek bude zasažena a odstraněna.

Příklad pohybu ponorek

Německý hráč hodí dvěma kostkami a doufá že hodí "2" anebo méně. Hodí a má štěstí - padnou dvě "2" nebo-li dva zásahy! Hráč Spojených států otočí svou bitevní loď na znamení toho, že dostala jeden zásah. Druhý zásah přidělí svému torpédoborci a přesune ho (na bitevním plánu) do oblasti ztrát. Díky tomu, že je v oblasti přítomen torpédoborec není tento útok považován za "první úder", a proto není torpédoborec ihned odstraněn. Američan tedy hodí dvěma kostkami a doufá že hodí "3" pro svůj torpédoborec a "4" pro svou bitevní loď. Torpédoborec mine - hodí "5", ale bitevní loď zasáhne - hodí "4". Němec přichází o jednu z ponorek.

Začíná druhé kolo bitvy a protože již v oblasti není žádný torpédoborec, může ponorka použít svou schopnost první úder. Ponorka hodí "5" a mine. Bitevní loď zahajuje protiútok, ale hodí "6" a také mine. Němec se rozhodne nepokoušet štěstí a ponoří zbývající ponorku - otočí její figurku na stranu.

Ponořením ponorky bitva končí. Na konci kola německého hráče jsou obě figurky - ponorka i bitevní loď - vráceny do svislé polohy. V kole hráče Spojených států bude bitva v této oblasti pokračovat, pokud Američan v akci *Bojový přesun* neodpluje se svou bitevní lodí do jiné oblasti.

TORPÉDOBORCE (Destroyers)

Pohyb (Movement) : 2 mořské oblasti za kolo

Útočná hodnota (Attack) : 3 a méně

Obranná hodnota (Defense) : 3 a méně

Cena (Cost) : 12 IPC

Nosnost (Cargo capacity) : 0

Mohou útočit a bránit se jen v mořských oblastech. Mohou také podporovat útoky na nepřítelem obsazená pobřežní území anebo ostrovy (více informací naleznete v části *Obojživelné útoky* na straně ???). Torpédoborce jsou zvláště účinné proti ponorkám. Eliminují schopnost první úder útočících ponorek a leteckým jednotkám umožňují útočit na nepřátelské ponorky.

Jsou-li v bitvě zasaženy a odstraněny všechny torpédoborce, ztrácejí stíhačky možnost útočit na ponorky a ponorky znovu získávají možnost použít svou schopnost první úder, pokud je proti komu ji použít.

NÁKLADNÍ LODĚ (Transports)

Pohyb (Movement) : 2 mořské oblasti za kolo

Útočná hodnota (Attack) : 0

Obranná hodnota (Defense) : 1

Cena (Cost) : 8 IPC

Nosnost (Cargo capacity) : 2 pozemní jednotky (v libovolné kombinaci kromě obrněných jednotek)

Nákladní lodě mohou přepravovat pozemní jednotky přes mořské oblasti do jiných území na pevnině (pobřežních anebo ostrovních). Mohou převážet buď jednu obrněnou jednotku anebo dvě libovolné jiné pozemní jednotky (včetně AA děl).

Nákladní lodě mohou v průběhu akce *Nebojový přesun* vyložit jednotky do libovolného přátelského pobřežního území. Pokud nákladní loď vyloží jednotky v průběhu akce *Bojový přesun* do nepřátelského území je tato akce označována jako obojživelný útok (viz strana ???).

Nákladní loď se může přesunout o 0, 1 anebo 2 mořské oblasti a v tom samém kole může vyložit naložené pozemní jednotky. Pozemní jednotky mohou být naloženy před, v průběhu anebo poté co nákladní loď dokončí svůj přesun. Kdykoliv jsou jednotky naloženy na nákladní loď jsou umístěny přímo do mořské oblasti, ve které je nákladní loď.

Příklad: nákladní loď by mohla v rámci jednoho přesunu naložit jednu jednotku pěchoty, přesunout se o jednu oblast tam nabrat další protiletadlovou jednotku, přesunout se do další oblasti a tam obě jednotky vyložit.

Nákladní lodě mohou také nabrat 2 jednotky ze 2 různých území, které sousedí se stejnou mořskou oblastí. Jednotky nemusí být vyloženy - nákladní loď se tedy může přesunout o 2 mořské oblasti a zůstat na moři i s nákladem na palubě. Jakmile však loď jednotky vyloží, její pohyb končí (nesmí se dále pohybovat). V jednom kole nesmí loď vyložit jednotky do dvou různých území a to ani v případě, že obě pobřežní území sousedí se stejnou mořskou oblastí. Při vykládání nemusí loď vyložit všechny naložené jednotky.

Nákladní lodě mohou převážet i pozemní jednotky spojenců. Tato přeprava je však třífázový proces:

1. Jednotky se musí nalodit v kole daného spojence.
2. V kole majitele nákladní lodě jsou jednotky spolu s lodí přesunuty (anebo zůstanou na místě).
3. V dalším kole odpovídajícího spojence mohou být jednotky vyloženy.

V následující části jsou uvedena další pravidla týkající se nákladních lodí a jednotek na palubě:

- Jednotky mohou být naloženy a vyloženy v jednom kole pouze tehdy, jsou-li ze stejné země, které patří nákladní loď a pouze pokud se nákladní loď v tomto kole neúčastnila bitvy.
- Pohyb pozemní jednotky na a z nákladní lodě se počítá jako úplný pohyb jednotky. To znamená, že se po vyložení nemůže ve stejném kole přesouvat do dalších území ani se nesmí přesunout do pobřežního území a ihned být naložena.
- Nákladní loď nesmí naložit nebo vyložit náklad přímo do jiné nákladní lodi.
- Je-li na začátku kola nákladní loď v oblasti, ve které jsou také nepřátelské lodě nesmí v této oblasti nakládat ani vykládat. Může se ale přesunout z nepřítel obsazené oblasti do přátelské anebo prázdné oblasti, ve které pak může nakládat i vykládat jako obvykle. Nákladní loď, která se pohybuje tímto způsobem není považována za účastníka bitvy.
- Nákladní loď, která se účastnila bitvy může po bitvě naložit **nebo** vyložit svůj náklad, ne však obojí. Po bitvě se nesmí pohybovat.
- Všechny přepravované jednotky musí být vyloženy do stejného území. Není možné jednotky rozdělit a vysadit každou do jiného území.
- Nákladní loď nesmí útočit, ale je-li napadena může se bránit.
- Pozemní jednotky na palubě napadené nákladní lodi nesmí opětovat palbu. Je-li nákladní loď zničena, jsou všechny pozemní jednotky na palubě také zničeny a odstraněny ze hry.

Příklad pohybu nákladních lodí

Ve svém kole používá Brit několik svých nákladních lodí. Nákladní loď vedle Kanady nakládá dvě kanadské jednotky pěchoty, přesouvá se o dvě oblasti do Keltského moře a vykládá obě jednotky do Velké Británie.

Nákladní lodě vedle Dánska (Denmark) jsou na začátku kola v oblasti, ve které je nepřátelský torpédoborec. To znamená, že ani jedna z lodí v této oblasti nemůže nakládat ani vykládat. Mohou se však přesunout jinam. Jedna se přesouvá do Lamanšského průlivu (English Channel), kde nakládá dvě jednotky pěchoty ze dvou různých území sousedících s Lamanšským průlivem. Ve stejném kole je může vyložit do stejného území (v tomto případě do Velké Británie). Druhá nákladní loď se přesunula spolu s britským torpédoborcem do Severního moře (North Sea), kde na ně čeká německá ponorka. Torpédoborec potápí německou ponorku a bitva končí.

Jelikož se nákladní loď účastnila bitvy (a nyní je v prázdné mořské oblasti), může buď naložit nebo jen vyložit - ne však obojí. Naloží pěchotu z Norska, avšak již ji nesmí ve stejném kole vyložit. Nákladní loď se v tomto kole nesmí dále pohybovat, protože se účastnila bitvy.

+++++

Budeme rádi, pokud nám napíšete své otázky anebo komentáře k této hře.

Pište na:

Avalon Hill, Hasbro Games
zákaznické oddělení.

P.O. Box 200, Pawtucket, Rhode Island 02862

Tel.: 888 836- 7025 (bezplatný)

Zákazníci v Kanadě mohou volat na 450-670-9820.

Navštivte také naši webovou stránku:

www.avalonhill.com

www.hasbro.com

© 1999 Avalon Hill Games, a.s., pobočka Hasbro.

© 1999 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Všechny práva vyhrazena.

-- Slovníček pojmů --

AA (zkratka Antiaircraft) - protiletadlové

Action Sequence - sled akcí

Air unit - letecké jednotky

Allies - spojenci

Amphibious Assaults - obojživelné útoky

Antiaircraft - protiletadlový

Armor - obrněné jednotky

Artillery - dělostřelectvo

Axis - osa, okupanti

Banker - bankéř

Battleships - bitevní lodě

Board - nalodění se, naložení na loď

Capital - hlavní město

Capture - obsadit

Casualties - ztráty, oběti

Control Markers - žetony kontroly

Convoy centers - konvoje

Cost - cena

Countries - země, ve významu národ (stát, mocnost)

Destroyers - torpédoorbci

Enemy - nepřítel

Fighters - stíhací letouny

Fire back - opětování palby

First-strike - první úder, schopnost ponorek

Germany - Německo

Great Britain - Velká Británie

Gun - dělo

Industrial - průmysl

Industrial production Certificates - průmyslové výrobní prostředky; ekvivalent peněz

Infantry - pěchota

IPC - průmyslové výrobní prostředky; ekvivalent peněz

Island - ostrov

Land territories - území (pevnina)

Land unit - pozemní jednotky

Liberation - osvobození

Middle East - střední východ

National Production Chart - tabulka produkce národa

Naval unit - námořní jednotky
NCM - zkratka pro žetony kontroly
NPC - zkratka pro tabulku produkce
Production Charts - tabulky produkce
Scorekeeper - hráč sledující body produkce
Sea zones - mořské oblasti
Soviet Union - Sovětský svaz
Starting income - počáteční příjmy
SBR - zkratka pro nálet
Strategic Bombing - strategické bombardování
Submarines - ponorky
Submerge - ponoření
Territories - území
United States - Spojené státy (Amerika)
Unload - vyložení nákladu, vysazení jednotek
Withdraws - ustoupení se z bitvy
World power - světová mocnost



WWW.BLACKFIRE.CZ