



WORLD OF TANKS

ČESKÉ
VYDÁNÍ

RUSH



PRAVIDLA HRY

Úvod

World of Tanks, známá online hra, přichází na váš stůl! Stolní variantu hry vytvářeli stejní ilustrátoři, je v ní použita totožná grafika, terminologie i některé další prvky jako v dnes již legendární online předloze.

Každý hráč se chopí role velitele tankové roty. Hlavní výzvou je z desítek karet vybrat ty nejvhodnější a vytvořit z nich silnou rotu. Hráči vedou své tanky do boje, brání své základny, získávají posily a v případě úspěchu jsou odměněni získkem medailí.

Cílem je získat v průběhu hry více medailí než soupeři. Medaile se dají získat třemi způsoby:

1. Jednu medaili získáte za každé zničené nepřátelské vozidlo.
2. Tři medaile získáte za zničenou nepřátelskou základnu.
3. Pět medailí získáte na konci hry za každou získanou kartu úspěchu.

Herní materiál

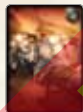
100 karet vozidel, po 25 ks vozidel každé národní příslušnosti (SSSR, Německo, USA a Francie)

02

1 karta začínajícího hráče



1 karta vrakoviště



15 karet základen (5 sad po 3 ks)



5 oboustranných přehledových karet



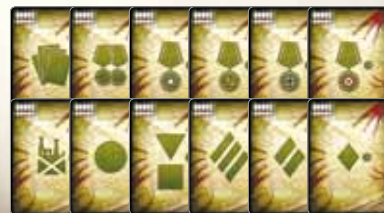
48 karet medailí, po 12 ks pro každý národ (SSSR, Německo, USA a Francie)



30 týlových karet (5 sad po 6 ks)

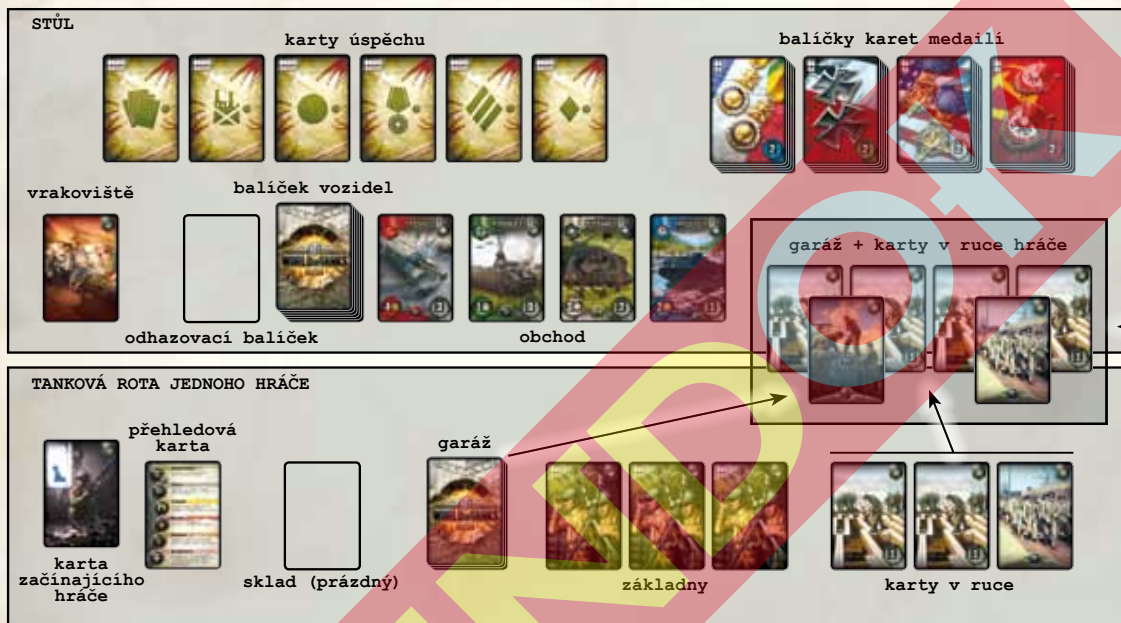


12 karet úspěchu



Příprava hry

Příprava hry pro 5 hráčů



1. Hráč, který jako poslední hrál počítačovou verzi hry World of Tanks, si vezme **kartu začínajícího hráče** a položí ji před sebe na stůl. Bude ji mít až do konce hry.
2. Každý hráč dostane **3 karty základen** a vyloží je před sebe na stůl lícem nahoru. Jakmile kterýkoliv z hráčů ztratí všechny 3 své základny, hra končí.
3. Každému hráči rozdejte počáteční sadu obsahující následujících 6 týlových karet: **4 karty ženistů**, **1 kartu opravářů** a **1 kartu dobrovolníků** (viz str. 11).
4. Všichni hráči si svou počáteční sadu pečlivě zamíchají a vytvoří balíček karet lícem dolů před sebou na stole. Tyto karty nyní tvoří **tankovou rotu** každého hráče. **Doplňovací balíček ležící lícem dolů na stole se bude dále nazývat garáž**. Odhazovací balíček karet lícem nahoru vznikající později vedle něj budeme označovat pojmem **sklad**. Hráči mohou kdykoliv během hry nahlížet do svého skladu, nikoli ovšem do své garáže.
5. Každý hráč si **dobere 3 horní karty** ze své garáže a vezme si je do ruky. Do svých karet v ruce mohou hráči pochopitelně kdykoliv nahlížet. Na **začátku svého tahu** vyloží hráč vždy všechny své karty z ruky před sebe na stůl lícem nahoru.
6. Pečlivě zamíchejte všech **100 karet vozidel**. Utvořte z nich balíček a položte ho doprostřed stolu lícem dolů. Ponechte vedle místo pro odhazovací balíček. Vyložte horní 4 karty z balíčku vozidel do řady lícem nahoru vedle doplňovacího balíčku. Této řadě vyložených karet budeme říkat **obchod**.

7. Položte kartu vrakoviště poblíž balíčku karet vozidel. Sem budou odkládány karty, které jsou z další hry vyřazeny. Dejte pozor, aby se vám během hry nepletly karty ve vrakovišti s těmi, které jsou v odhazovacím balíčku. Ty se totiž ještě do hry vrátí, jakmile bude spotřebován balíček vozidel, vytvoříte nový z karet v odhazovacím balíčku. Karty ve vrakovišti jsou naproti tomu ze hry vyřazeny trvale.
8. Roztřídte karty medailí na čtyři balíčky podle příslušnosti k jednotlivým národům (SSSR, Německo, USA a Francie) a položte je lícem nahoru na stůl. Hráči do nich mohou kdykoliv nahlížet a přepočítávat, kolik medailí v kterém balíčku ještě zbývá.
9. Zamíchejte karty úspěchu. Vezměte jich tolik, kolik odpovídá počtu hráčů plus jedna a vyložte je lícem nahoru na stůl (například ve hře pěti hráčů vyložíte 6 karet úspěchu). Pouze tyto karty budou v této partii ve hře.
10. Každému hráči rozdejte jednu přehledovou kartu.
11. Zbylé karty úspěchu, týlové karty, základny a přehledové karty můžete vrátit do krabice - nebude jich už ve hře zapotřebí.

Průběh tahu hráče

04

Hru začíná držitel karty začínajícího hráče, ostatní následují ve směru hodinových ručiček.

Hráč ve svém tahu provede následující sled kroků: oprava poškození a vyložení karet z ruky (I), zahrání karet z ruky (II), doplnění nabídky v obchodě a dobrání nových karet do ruky (III).

I. Oprava poškození a vyložení karet z ruky

Má-li hráč poškozeny některé ze svých základen* nebo vozidel (příslušná karta leží na stole na šířku - naležato viz dále), otočí je všechny opět na výšku - nastojato, čímž znázorní, že opravil veškerá poškození.

Poté hráč vyloží všechny své karty z ruky (obvykle 3) před sebe na stůl lícem nahoru. Je vícero možností, jak vyložené karty hrát.

II. Zahrání karet z ruky

Každou kartu z ruky můžete hrát jedním z následujících tří způsobů:

1. využít její nákupní hodnotu k nákupu;
2. využít vlastnosti karty a je-li to možné, použít ji k ochraně vlastní základny;
3. využít kartu k útoku na vozidla nebo základny soupeře.

Je-li možné kartu využít různými způsoby, můžete si vybrat podle svého uvážení. Není-li možné (nebo nechcete-li) kartu využít žádným způsobem, odložíte ji do svého skladu.

Pokračování na straně 6.

*Na rozdíl od elektronické hry zde nepřátelské základny neobsazujeme, ale poškozujeme a ničíme stejně jako vozidla. Termín jsme pozměnili tak, aby to bylo pro hráče intuitivnější.

Karty úspěchu

Získávat karty úspěchu je pro dosažení vítězství ve hře klíčové. Každá z nich má hodnotu pěti medailí, což je výrazně více, než kolik získáte za zničenou nepřátelskou základnu nebo jen vozidlo.

Na konci hry získá každou kartu úspěchu ve hře ten z hráčů, kdo nejlépe splnil podmínky pro její získání. Každou kartu může získat vždy jen **jediný hráč**. Splní-li podmínky pro získání karty více hráčů (například mají nejvyšší počet těžkých tanků ve své rotě dva hráči), nezíská ji nikdo. Velice vám doporučujeme, aby se před zahájením hry všichni hráči dobře seznámili s podmínkami získání každé karty úspěchu, která je v dané partii ve hře.

Hra obsahuje těchto 12 karet úspěchů:

1. **Zničené základny.** Tuto kartu získá hráč, jemuž se podaří zničit nejvíce nepřátelských základen.
2. **Lehké tanky.** Tuto kartu získá hráč, který má na konci hry ve své rotě nejvíce lehkých tanků, bez ohledu na jejich národní příslušnost.
3. **Střední tanky.** Tuto kartu získá hráč, který má na konci hry ve své rotě nejvíce středních tanků, bez ohledu na jejich národní příslušnost.
4. **Dělostřelectvo.** Tuto kartu získá hráč, který má na konci hry ve své rotě nejvíce samohybných děl, bez ohledu na jejich národní příslušnost.
5. **Těžké tanky.** Tuto kartu získá hráč, který má na konci hry ve své rotě nejvíce těžkých tanků, bez ohledu na jejich národní příslušnost.
6. **Pomocné jednotky.** Tuto kartu získá hráč, který má na konci hry ve své rotě nejvíce pomocných jednotek, bez ohledu na jejich národní příslušnost.
7. **Sovětské medaile.** Tuto kartu získá hráč, který během hry získá nejvíce sovětských medailí - Řádů Rudého praporu.
8. **Německé medaile.** Tuto kartu získá hráč, který během hry získá nejvíce německých medailí - Železných křížů.
9. **Americké medaile.** Tuto kartu získá hráč, který během hry získá nejvíce amerických medailí - Medailí cti.
10. **Francouzské medaile.** Tuto kartu získá hráč, který během hry získá nejvíce francouzských medailí - Médailles Militaires.
11. **Dvojitě medaile.** Tuto kartu získá hráč, který během hry získá nejvíce karet dvojitých medailí, bez ohledu na jejich národní příslušnost.
12. **Největší rota.** Tuto kartu získá hráč, který má na konci hry ve své rotě nejvíce karet, včetně karet medailí a zničených nepřátelských základen.



Máte-li si během svého tahu dobrat kartu z garáže a v ní už nemáte žádnou kartu, zamíchejte pečlivě karty svého skladu, vytvořte novou garáž a z ní si chybějící kartu(-y) doberte. Karty můžete hrát v libovolném pořadí. Tutéž konkrétní kartu vozidla však můžete v jednom tahu hrát pouze jednou. Pokud tedy ve svém tahu z jakéhokoliv důvodu odložíte kartu vozidla do skladu, v rámci tahu dojde k jeho zamíchání a vytvoření nové garáže a karta vám znovu přijde do ruky, není možné ji stále ještě v témže tahu zahrát podruhé. Jinak by totiž hrozila teoretická možnost vytvoření nekonečné smyčky stálého opakování, aniž by tah hráče kdy skončil.

1) Využití nákupní hodnoty karty k nákupu

Karty vozidel, ženistů a medailí mají nákupní hodnotu v rozsahu 0 až 6. Znamená to, že tyto karty lze využít k nákupu. Hráč na tahu může využít jedné nebo více karet, aby za součet jejich nákupních hodnot koupil **jednu kartu** z obchodu. Postup je následující:

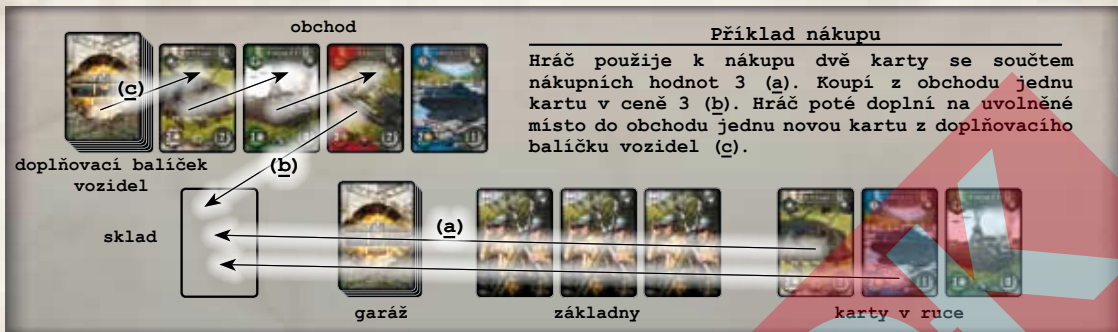
1. Hráč odloží karty použité k nákupu do svého skladu.
2. Vybere si jednu kartu z obchodu, jejíž cena je shodná nebo nižší než součet nákupních hodnot karet použitých k nákupu. Koupennou kartu rovněž odloží do svého skladu.
3. Zbylé karty v obchodě posune vpravo a vytvoří tak volné místo pro novou kartu bezprostředně vedle doplňovacího balíčku.
4. Hráč vezme horní kartu z doplňovacího balíčku karet vozidel a vyloží ji do obchodu na právě vytvořené volné místo.

Nemá-li karta žádnou nákupní hodnotu, nelze ji k nákupu využít (rozlišujte mezi kartami s nákupní hodnotou 0 a kartami zcela bez jakékoliv nákupní hodnoty). K nákupu vždy musíte použít alespoň jednu kartu s nákupní hodnotou, i když cena kupované karty je 0 (v tomto případě můžete použít k nákupu kartu s nákupní hodnotou ve výši 0). Nepoužijete-li vlastnost nábor nebo kartu s nákupní hodnotou omezenou jen na vozidla vlastní příslušnosti (viz str. 15), nemůžete ve svém tahu koupit více než jednu novou kartu.

2) Využití vlastností karty a její případné použití k ochraně vlastní základny

Většina karet vozidel a některé týlové karty mají na sobě vyznačen jeden nebo více symbolů určitých vlastností. Popis všech symbolů a příslušných vlastností najdete na str. 15. Vlastnosti se vyhodnocují jedna po druhé. Nejprve je třeba zcela ukončit vyhodnocování jedné vlastnosti, poté je možné přikročit k vyhodnocení další vlastnosti téže karty. Využití vlastností karty není povinné - karta mající nějakou vlastnost je považována za zcela zahranou, jakmile ji hráč umístí do svého skladu, na vrakoviště nebo k ochraně vlastní základny.





Každá karta vozidla má obranné číslo vyjadřující sílu pancíře. Zahrajete-li nějakou kartu vozidla s obranným číslem 1 nebo 2 tak, že využijete jejích vlastností, **musíte** ji následně použít k ochraně jedné z vašich základen. Při tom se postupuje takto:

1. Nejprve vyhodnotíte všechny vlastnosti karty, které hodláte využít,
2. poté vyberete jednu ze svých základen (máte-li nějakou bez ochrany, nesmíte si vybrat takovou, která chráněna je),
3. nakonec položíte kartu na svou základnu tak, aby její spodní okraj zůstal viditelný.

Každou základnu může chránit vždy jen jedna karta vozidla. Jsou-li všechny vaše základny chráněny, musíte jedno z chránících vozidel odložit do skladu a nahradit ho vozidlem aktuálně použitým.

Na základnu chráněnou vozidlem nelze útočit (s výjimkou použití vlastnosti tankové eso, jak se dozvíte dále).



07

Příklad použití karty k ochraně základny

Hráč použije kartu tanku tak, že nejprve využije její vlastnost nábor a poté ji položí jako ochranu na kartu své základny (a). Kartu samohybného děla, která zde ležela dříve, odloží do svého skladu (b).



Některé karty vozidel s obranným číslem 1 či 2 nemají žádnou vlastnost. I tyto karty lze využít k ochraně vlastních základen. K ochraně základny je možné použít i kartu, která nějakou vlastnost má, aniž byste vlastnosti využili. V těchto případech není využití karty k ochraně základny povinné, ale dobrovolné.

Karty, které nemají žádné obranné číslo, nebo karty s obranným číslem 0 nemůžeme k ochraně základny použít. Takové karty po využití jejich vlastností umístíme do skladu nebo na vrakoviště (je-li to součástí postupu vyhodnocení vlastnosti takové karty).

Zahrajeme-li tedy kartu s nějakou vlastností,

1. použijeme ji k ochraně vlastní základny, má-li obranné číslo vyšší než 0,
2. nelze-li ji použít k ochraně základny, umístíme ji do skladu,
3. odhodíme ji na vrakoviště (pouze v případě, že to popis její použité vlastnosti výslovně uvádí).

3) Využití karty k útoku na vozidla nebo základny soupeře

Hráč může ve svém tahu vyhlásit **jeden útok**. K tomu použije jednu nebo více karet z ruky. Všechny přitom musejí splňovat následující podmínky: **útočné číslo** každé z nich musí být **1 nebo 2** (tj. vyšší než 0) a všechny musejí mít **stejnou národní příslušnost**.

Při vyhlášení útoku musí hráč oznámit, které karty k útoku používá. Poté vybere jednu z karet použitých k útoku a oznámí, která karta je cílem útoku. Cílem útoku může být buď vozidlo chránící základnu, nebo nechráněná základna kteréhokoli ze soupeřů.

Po určení výsledku útoku odloží **útočník** kartu **útočícího vozidla do svého skladu**. Poté oznámí cíl případně další karty použité k útoku atd. Cíl dalšího útoku může být totožný s cílem útoku prvního nebo jiný, může patřit témuž soupeři nebo jinému.



Útok proti nepřátelskému vozidlu

Útok lze vést i proti vozidlu s toutéž národní příslušností. Je-li útočné číslo karty použité k útoku **rovno nebo vyšší** než obranné číslo cíle, je cíl zničen. Odložte kartu zničeného cíle do skladu jeho majitele.

Je-li útočné číslo **nižší** než obranné číslo cíle, je cíl poškozen. Otočte jeho kartu o 90° - naležato. Byl-li cíl již dříve poškozen, je zničen - odložte kartu cíle do skladu jeho majitele.

Pamatujte, že karty **zničených** vozidel se odkládají do **skladu jejich majitelů**, nikoliv na vrakoviště nebo do skladu útočníka.

Útok na nechráněnou základnu

Je-li cílem útoku nepřátelská základna, je v důsledku útoku poškozena - otočte ji o 90° - naležato. Byla-li již poškozená dříve, je zničena.

Je-li k útoku na nepřátelskou základnu použit těžký tank, je základna rovnou zničena, i když ještě nebyla poškozená. Pouze **těžký tank** je schopen nepřátelskou základnu zničit jediným útokem. Kartu zničené nepřátelské **základny** si vezme **útočník a odloží ji do svého skladu**. Zničená nepřátelská základna bude mít pro útočníka na konci hry hodnotu tří medailí.

Za normálních okolností není možné útočit na základnu, která je chráněna vozidlem. Je však možné v rámci jednoho útoku jednou kartou nejprve zničit vozidlo chránící základnu, a poté další kartou zaútočit na základnu.

Odměna za úspěšný útok

Po ukončení celého útoku získá útočník jednu medaili za každé vozidlo, které zničil. Vezme si odpovídající počet medailí z balíčku karet medailí příslušnosti vozidel **použitých k útoku**. Pokud se útočníkovi podařilo zničit více než jedno vozidlo při jediném útoku, doporučujeme brát si karty dvojitých medailí. Získané karty medailí si útočník odloží do svého skladu.

Za zničenou nepřátelskou základnu si **útočník žádné medaile nebere** - sama karta nepřátelské základny představuje získané medaile.

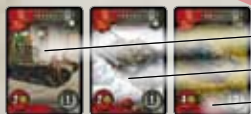
Celý průběh útoku má tedy následující kroky:

1. Útočník oznámí, které karty použije k útoku.
2. Oznámí cíl první útočící karty.
3. Poškodí nebo zničí cíl, útočící kartu odloží do svého skladu.
4. Vybere si stejný nebo jiný cíl pro svou další útočící kartu. Takto postupuje tak dlouho, dokud nevyčerpá všechny karty použité k tomuto útoku, přičemž poškodí nebo zničí zvolené cíle.
5. Na závěr útočník obdrží karty s patřičným celkovým počtem (nebo součtem) medailí a odloží je do svého skladu.

Příklad odměny za úspěšný útok

Útočník použije karty sovětských tanků a zničí během útoku 3 nepřátelská vozidla (a). Z balíčku medailí SSSR si vezme jednu kartu dvojité medaile Řádu Rudého praporu a jednu kartu jednoduché medaile (b).

Karty z ruky útočníka použité k útoku

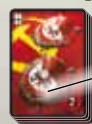


(a)



karty napadeného soupeře

balíček sovětských medailí



(b)



odměna

III. Doplnění nabídky v obchodě a dobrání nových karet do ruky

Nyní je třeba **doplnit obchod**. Aktivní hráč postupuje takto:

1. Kartu z obchodu nejdále vpravo od doplňovacího balíčku vozidel vezme a odhodí na odhazovací balíček. Po každém tahu hráče je tedy tímto způsobem odhozena jedna karta.
2. Zbylé karty v obchodě posune vpravo a vytvoří tak volné místo vedle doplňovacího balíčku.
3. Otočí horní kartu z doplňovacího balíčku a vyloží ji lícem nahoru do obchodu na právě uvolněné místo.

Pokud aktivnímu hráči ještě zbyly nějaké karty v ruce, odloží je do svého skladu. Poté si dobere do ruky tři horní karty ze své garáže. Není-li v garáži dost karet, dobere všechny zbývající, poté pečlivě zamíchá svůj sklad, vytvoří z něj novou garáž a z ní doplní zbývající karty tak, aby měl v ruce **tři karty**.

Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček.

Konec hry

10

Hra končí, jakmile je splněna jedna z následujících podmínek:

- všechny tři základny některého z hráčů byly zničeny, nebo
- některý z hráčů získal poslední (tj. devátou) kartu jednoduché (nikoli dvojité) medaile z balíčku jednoho národa.

Rozehrané kolo se ještě dohraje, aby každý z hráčů absolvoval **stejný počet tahů**.

Svůj tah odehraje zcela normálně i ten hráč, jehož všechny základny již byly zničeny - své odehrané karty vždy odloží do skladu, protože už nemá žádné základny, které by mohl chránit. I on se může stát vítězem hry.

Vítězství ve hře

Každý hráč shromáždí všechny karty své roty, tj. karty v ruce, ve skladu i v garáži. Karty základen, které hráčům zbyly, mezi ně nepatří - nechte je mimo.

Nyní přiřďte karty úspěchu. Berte je jednu po druhé a určete, kdo z hráčů splnil podmínky pro její získání (například kartu „lehké tanky“ získá ten, kdo má ve své rotě nejvíce lehkých tanků). V případě, že podmínky některé karty splnilo hráčů více (má-li například stejný nejvyšší počet lehkých tanků ve své rotě více hráčů), nezíská takovou kartu úspěchu nikdo.

Poté si každý hráč spočítá počet získaných medailí:

- medaile na získaných kartách medailí (1 za kartu jednoduché medaile, 2 za dvojitou),
- 3 medaile za získanou kartu zničené nepřátelské základny
- 5 medailí za každou získanou kartu úspěchu.

Hráč, který dosáhl nejvyššího součtu získaných medailí, se stává vítězem hry. V případě shody vítězí hráč, který zničil více nepřátelských vozidel (má více medailí na kartách medailí). Trvá-li shoda, přihlíží se dále k počtu zničených základen a nakonec k počtu získaných karet úspěchů. Trvá-li stále ještě shoda, je vítězů více.

Druhy karet

V tankové rotě se mohou vyskytovat karty různých druhů. Druh karty určuje, jak se do roty dostane a jak se ve hře použije.

Každá nová karta se do roty dostane tak, že je umístěna do skladu. Nemůže se stát, že byste ji mohli přidat do garáže nebo dokonce rovnou do ruky.

Týlové karty

Týlové karty tvoří **počáteční formaci** karet každé roty. Vyskytují se ve třech typech - ženisté, opraváři a dobrovolníci.

Ženisté mají nákupní hodnotu 1 a lze je použít jen k nákupu. Karty opravářů a dobrovolníků mají vždy po jedné vlastnosti: Výzkum (🔍), resp. nábor (👤). Těchto karet lze použít výhradně k využití příslušné vlastnosti (popis všech vlastností viz str. 15). Týlové karty nelze použít k ochraně vlastní základny.



Karty vozidel

Tyto karty můžete získat jedině nákupem z **obchodu**. Existuje pět typů vozidel: lehké tanky, střední tanky, těžké tanky, samohybná děla a pomocné jednotky. Vozidla prvních čtyř typů (všechny kromě pomocných jednotek) označujeme souhrnně jako **obrněná vozidla**.



◇ Všechny **lehké tanky** mají stejné hodnoty útočných i obranných čísel **11**.

◇ Všechny **střední tanky** mají hodnoty **12**.

▽ □ Všechna **samohybná děla** mají hodnoty **21**.

Poznámka: Symbol ▽ v online hře označuje tzv. stíhače tanků. V této hře netvoří samostatnou kategorii, ale kompletně spadají pod kategorii samohybných děl.

▣ Všechny **těžké tanky** mají hodnoty **22**. Pouze těžké tanky jsou schopny zničit nepřátelskou základnu jediným útokem. Ke zničení základny vozidla jiných typů je vždy zapotřebí použít v jednom útoku alespoň dvou vozidel. Symbol těžkého tanku má pro připomenutí této schopnosti červenou barvu.

○ **Pomocné jednotky** nejsou obrněná vozidla a mají zpravidla různé vlastnosti, hodnoty útočných a obranných čísel i nákupní hodnoty.

Karty medailí

Karty medailí přidáte do své roty vždy, když se vám podaří zničit nepřátelské vozidlo.

Každý národ má svůj balíček karet medailí: Řád Rudého praporu (SSSR), Železný kříž (Německo), Medaille cti (USA) a Médaille Militaire (Francie).



Podaří-li se vám zničit dvě vozidla v jediném tahu, můžete si vzít kartu dvojité medaile místo dvou karet jednoduchých (tedy i např. dvě karty dvojitých medailí při zničení čtyř vozidel apod.). Úspěšný útočník si vždy bere karty medailí z balíčku podle toho, jaké příslušnosti byla vozidla použita k útoku. Nejsou-li již v balíčku žádné karty dvojitých medailí, musíte i v případě zničení více vozidel vzít zavděk kartami jednoduchými.

V každém balíčku medailí je na začátku hry 9 karet jednoduchých medailí a 3 karty medailí dvojitých. Dojdou-li karty jednoduchých medailí v jednom z balíčků, je hra po dokončení aktuálního kola u konce.

Karty medailí je možné použít k nákupu. Karty jednoduchých medailí mají nákupní hodnotu 1 a karty medailí dvojitých mají nákupní hodnotu 2 (jak je na nich také vyznačeno).

Počet získaných medailí rozhoduje o vítězi hry.

Karty základen

Na začátku hry má každý hráč před sebou na stole vyloženy 3 základny. Podaří-li se hráči zničit soupeřovu základnu, přidá jí mezi karty své roty. Přijde-li některý z hráčů o všechny 3 své základny, je po dokončení probíhajícího kola hra u konce.



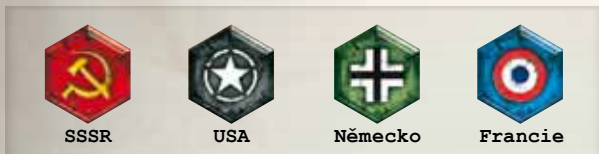
Popis karty vozidla

(a) Název karty

Každé vozidlo má svůj název uveden v originálním jazyce země původu (rusky, německy, anglicky či francouzsky)

(b) Příslušnost

Každé vozidlo přísluší jedné z mocností zastoupených ve hře:



(c) Typ vozidla

Vozidla se dělí na pět typů:

- ◇ – lehké tanky, ◇ – střední tanky,
- ▽ a □ – samohybná děla, ◆ – těžké tanky,
- – pomocné jednotky.

(d) Cena vozidla

Udává cenu, jakou je třeba zaplatit při nákupu vozidla z obchodu.

(e) Nákupní hodnota

Tato hodnota udává, jakou nákupní hodnotu má karta při nákupu nových karet z obchodu.

(f) Útočné číslo

Toto číslo vyjadřuje aktivní bojové vlastnosti příslušného vozidla, jako je ráže, kadence palby, průraznost, rychlost, výkon motoru atd. Může nabývat hodnot 0 až 2:

- 0 – vozidlo nelze použít k útoku na nepřitele;
- 1 – vozidlo v útoku způsobí jednomu nepřátelskému cíli 1 bod poškození;
- 2 – vozidlo způsobí jednomu cíli 2 body poškození.

(g) Obranné číslo

Tato hodnota vyjadřuje pasivní bojové vlastnosti vozidla, jako je síla pancíře, viditelnost, odolnost apod. Také toto číslo nabývá hodnot 0 až 2:

- 0 – vozidlo nelze použít k ochraně základny;
- 1 – vozidlo lze k ochraně základny použít, bude zničeno, utrhá-li 1 bod poškození;
- 2 – vozidlo lze použít k ochraně základny a k jeho zničení je potřeba 2 bodů poškození.

(h) Vlastnost

Každá vlastnost je znázorněna zvláštním symbolem. Všechny vlastnosti jsou podrobně popsány na str. 15.



Přijde-li vám z garáže do ruky získaná karta nepřátelské základny, nemůžete ji nijak zahrát - musíte ji zase vrátit do svého skladu. Tím jsou tyto karty ve vaší rotě nejen nepotřebné - jsou přímo na obtíž. Zdržují cirkulaci jiných užitečných karet a omezují vás ve hře. Může vám to připadat zvláštní, ale má to vyjadřovat fakt, že vojenská jednotka v boji se postupně vyčerpává, i když vítězí - trpí ztrátami, únavou, opotřebením materiálu, spotřebou munice a paliva atd. Karty medailí můžete díky jejich nákupní hodnotě využít alespoň při nákupu.

Karty medailí i zničených nepřátelských základen však ve své rotě nutně potřebujete, abyste mohli hru vyhrát.

Nejčastější dotazy

- **Jak je možné, že v jedné rotě mohou být vozidla s různou národní příslušností? To zrovna neodráží realitu 2. světové války...**
- Tato hra je karetním zpracováním počítačové verze hry, kde je použití vozidel různé proveniencce v jedné rotě obvyklé. Nezdá-li se vám tento prvek historicky věrný, uvažte, že i ve skutečnosti se stávalo, že tank ukořistěný nepříteli byl zařazen do stavu vlastní jednotky.
- **Proč se ve hře nedá získat žádná odměna za ubránění vlastních základen až do konce hry? Obrana je přece stejně důležitá jako útok.**
- Autoři hry chtějí podpořit a odměnit odvahu a agresivní způsob vedení boje. Pouhé vyčkávání v zákopech prodlužuje hru a může vést u spoluhráčů k pocitu frustrace.
- **Jak postupovat, když v posledním kole hry má úspěšný útočník získat kartu jednoduché medaile, ale ty jsou už vyčerpány?**
- Takový hráč má bohužel smůlu.
- **Na začátku svého tahu mám v ruce 3 vozidla. Mohu dvě z nich použít k útoku, poté využít vlastnosti třetí karty a nakonec si ještě vzít z obchodu do svého skladu novou kartu, jejíž cena je 0?**
- Ne. Není možné provést nákup karty zdarma, bez použití jakékoliv vlastní karty, i když cena nakupované karty je 0. K nákupu vždy musíte použít svou kartu s nějakou nákupní hodnotou, i když je nákupní hodnota rovna 0. Nemůžete však použít kartu, která nemá nákupní hodnotu vůbec žádnou, v čemž je rozdíl (karta bez nákupní hodnoty je například karta dobrovolníci nebo zničená nepřátelská základna).

Varianty hry

Možné změny hry, určené zejména pro zkušenější hráče, včetně interaktivní a týmové varianty hry, najdete na www.mindok.cz.

Přehled vlastností karet



Posily. Doberte si z garáže vyznačený počet karet.



Nábor. V tomto kole můžete nakoupit libovolný počet vozidel z obchodu. Jejich celková cena však musí být rovna součtu nákupních hodnot karet použitých k nákupu nebo nižší.



Průzkum. Odhodte všechny karty z obchodu na odhazovací balíček vozidel a do obchodu doplňte čtyři nové karty z doplňovacího balíčku.



Sabotáž. Každý ze soupeřů musí odhodit jednu kartu z ruky dle své volby do svého skladu. Doplnit si karty v ruce do plného počtu bude každý soupeř moci až na konci svého nejbližšího tahu.



Tankové eso. Použitím této vlastnosti můžete poškodit libovolné nepřátelské vozidlo nebo i základnu bez ohledu na to, zda je chráněna. Již poškozené vozidlo nebo základnu zničíte. Použijete-li zároveň ve svém tahu ještě další karty k útoku, mohou mít jinou příslušnost než karta s touto vlastností. Zničíte-li chráněnou nepřátelskou základnu, vozidlo, které ji chránilo, putuje do skladu svého majitele. Zničíte-li nepřátelské vozidlo, získáte medaili příslušnosti odpovídající příslušnosti karty s vlastností tankové eso.



Výzkum. Odhodte tuto kartu na **vrakoviště**. Z obchodu si vezměte kartu vozidla, jejíž cena nepřevyšuje hodnotu vyznačenou na kartě u ikony vlastnosti výzkum, a uložte ji do svého skladu. Obchod doplňte jako obvykle. Přitom nemůžete koupit vozidlo s vyšší cenou a chybějící hodnotu doplnit jinými kartami z ruky - v tomto případě nelze kombinovat nákupní hodnotu běžných karet a použití této vlastnosti. Vlastnosti však nemusíte využít - můžete místo ní k nákupu za obvyklých podmínek využít nákupní hodnoty této karty.



Přezbrojení. Vyberte jednu nebo dvě libovolné karty ze svého skladu a odhodte je na **vrakoviště**. Samotnou kartu s touto vlastností však na vrakoviště neodhazujete.



Hrdinský čin. Vezměte si z balíčku příslušnosti odpovídající této kartě jednu kartu jednoduché medaile a položte ji jako obvykle do svého skladu.

Pasivní vlastnosti

Některé karty mají další vlastnosti, které však jsou svým charakterem pasivní - nelze je využít ve vlastním tahu, spíše představují určité omezení použití dané karty.



Pouze proti základnám. Kartu lze použít jen k útoku proti nepřátelským základnám, proti vozidlům nikoliv.



Pouze proti vozidlům. Kartu lze použít jen k útoku proti nepřátelským vozidlům, proti základnám nikoliv.



Nákup omezen jen na vlastní. Kartu s tímto omezením nákupní hodnoty lze při nákupu použít jen pro nákup vozidel vyznačené příslušnosti, těch však můžete nakoupit v jednom tahu více než jedno (pokud vám nákupní hodnota dovolí). Tuto kartu můžete při nákupu doplnit i jinými kartami s nákupní hodnotou neomezenou na konkrétní národní příslušnost. K nákupu vozidel jakékoliv jiné národní příslušnosti této karty nelze použít vůbec.



WORLD OF TANKS RUSH

Tiráž

Autor: **Nikolaj Pegasov**

Vývoj hry: **Dmitrij Sobjanin**

Ilustrace krabice a karet vozidel: **Wargaming.net**

Ostatní ilustrace: **Sergej Dulin**

Vydavatel: **HobbyWorld LLC**

Producenti: **Michail Akulov a Ivan Popov**

Editoři: **Alexander Kiselev, Petr Ťuleněv**

Layout: **Ivan Suchovoj**

Chcete-li se zeptat na naše hry, napište e-mail s předmětem
"Game publication" na international@hobbyworld.ru.

Zvláštní poděkování **Iljovi Karpinskému**

Verze pravidel: **1.3**

international.hobbyworld.ru

Český překlad: **Karel Vlasák**



MINDOK



Výhradní zastoupení pro ČR a SR:
MINDOK s.r.o., Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

World of Tanks® and ™ Wargaming.net LLP.
World of Tanks and the WOT logo are trademarks or registered trademarks
owned by Wargaming.net LLP and are used under license.

© 2014 Hobby World LLC.
© 2014 Wargaming.net LLP (art).