

WORLD OF TANKS

BATTLEGROUNDS

ÚVOD

World of Tanks Battlegrounds - je desková hra pro milovníky taktických střetů na bojišti, inspirovaný jednou z nejpopulárnějších on-line her World of Tanks. To Vám dává spoustu prostoru pro plánování strategie, cvičení paměti a zaručuje spoustu emocí během hry. Hra nabízí 4 různé varianty hry pro 1-4 osoby:

- **varianta bitva (pro 2-4 osoby)**
- **varianta týmy (pro 4 osoby 2+2)**
- **varianta rodina (pro 2-4 osoby)**
- **varianta sólo (pro 1 osobu)**

CÍL HRY

Cílem hry je získat určitý počet vítězných bodů (různé v závislosti na zvolené variantě hry). Body se získávají:

- sebráním páru žetonů lokalit (2 vítězné body)
- zničením nepřátelského tanku (3, 2 nebo 1 vítězný bod)

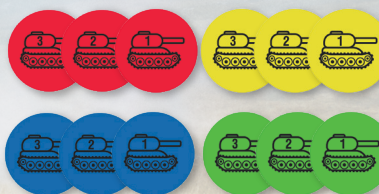
OBSAH



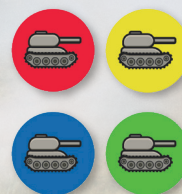
64 žetonů lokalit (včetně 16 speciálních žetonů s ikonou vylepšení v levém rohu a ikonou akce v pravém rohu)
(všechny žetony jsou pod deskou v krabici)



hrací plán



12 žetonů tanků s body
ve 4 barvách



4 žetony tanků
ve 4 barvách



dřevěné figurky tanků
ve 4 barvách



12 karet tanků



16 oboustranných
žetonů munice

PŘÍPRAVA HRY

Níže je uveden popis nastavení hry pro základní variantu BITVA. Popis ostatních variant hry naleznete na stránkách 5-7.

• VARIANTA BITVA •

Rozložte desku ve středu stolu. 16 speciálních žetonů (s ikonou vylepšení v levém rohu a ikonou akce v pravém rohu) promíchejte a umístěte lícem nahoru ve středu desky v bílém čtverci 4x4 (1). Zamíchejte zbývajících 48 žetonů lokalit (bez ikon v levém nebo pravém rohu) a umístěte je lícem nahoru na desku do zbývajících volných polí (2).

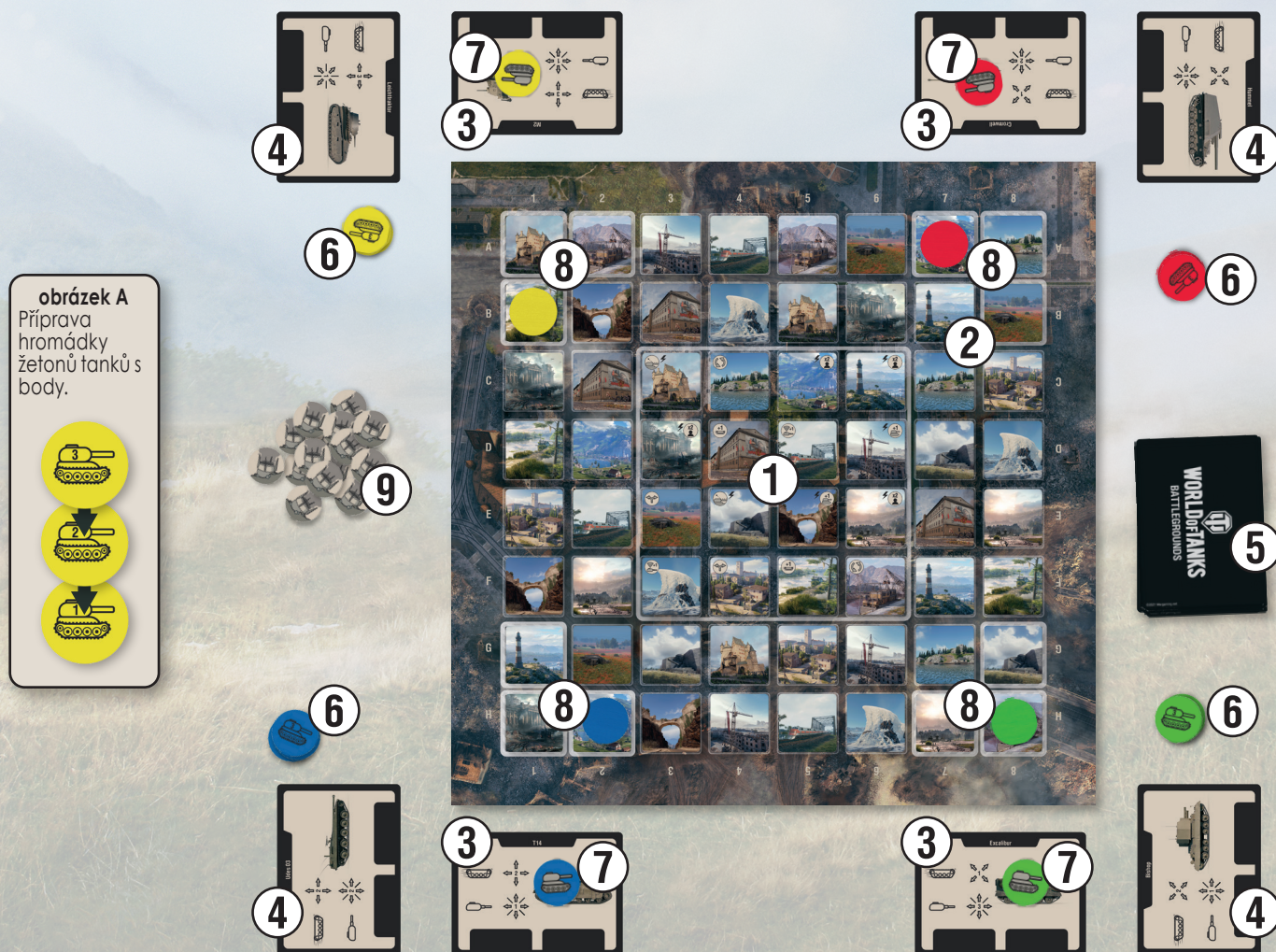
DŮLEŽITÉ: Stejně žetony lokalit nemohou ležet vedle sebe. Pokud se to stane, vyměňte je s jinými žetony.

Zamíchejte balíček karet tanků a každému hráči dejte 2 karty (bez ohledu na počet hráčů, na figurku hráče připadají vždy 2 karty tanků. Ve hře pro 2 osoby každý hráč obdrží 4 karty). Rámeček na straně 3 obsahuje návrh rozdělení tanků DRAFT pro pokročilé hráče. Hráči položí jednu kartu tanku vodorovně před sebe (aktivní karta tanku, kterou budou hrát(3)) a druhou otočenou svisle (neaktivní karta tanku, kterou mohou hrát později ve hře(4)). Hráči mohou jezdit pouze s 1 aktivním tankem (ve hře dvou hráčů má hráč 2 aktivní tanky a ve svém tahu si může vybrat, s kterým z nich bude jezdit, ale stále jezdí ve svém tahu pouze s jedním z nich). Zamíchejte zbývajících karty a položte je na hromádku lícem dolů vedle herní desky(5).

Ve variantě pro 3-4 hráče si každý hráč vybere barvu a obdrží: 1 dřevěnou figurku a 3 žetony tanků s body, které umístí na hrací pole ve své oblasti hry(6) na hromádku, jak je znázorněno na obrázku A, 1 žeton tanku, který položí na aktivní kartu tanku(7). Každý hráč vloží na plán dřevěnou figurku na jednom ze 3 polí své základny(8). Umístěte žetony munice vedle herní desky (9).

Ve variantě pro 2 hráče si každý hráč vybere 2 barvy figurek a v těchto barvách obdrží 3 žetony tanků s body (6) a po jedné značce tanku a uspořádá je stejně jako v přípravě pro 3-4 hráče. Každý hráč pak umístí své 2 dřevěné figurky na herní desku na jedno ze 3 polí na dvou různých základnách.

Můžete začít hru.



ZÁKLADNY

V každém rohu plánu je základna složená ze 3 rohových polí hracího plánu. Každý hráč začíná hru s figurkou umístěnou na libovolném poli své základny. Podíváme-li se na příklad níže, může hráč začít hru umístěním své figurky na A1, A2 nebo B1.



Příklad přípravy hry pro 2 nebo 4 hráče.

VARIANTA BITVA:

2-4 osoby

Cíl hry: Získání určitého počtu bodů:

2 osoby - 16 bodů, 3 osoby - 14 bodů, 4 osoby - 12 bodů

HRA:

Ve svém pohybu hráč provádí 1 ze 2 dostupných hlavních akcí a volitelně další akce:

1. pohyb a střela
2. změna tanku

Další akce:

Hráč může provádět jednorázové akce s žetony lokací, pokud je má. (nejsou považovány za hlavní akce.)

1. POHYB (povinné):

Ve svém tahu se hráč vždy nejprve pohybuje a poté střílí (toto pravidlo lze změnit získáním vylepšení ZMĚNA POŘADÍ STŘELY A POHYBU z žetonu lokality, jak je popsáno na straně 5).

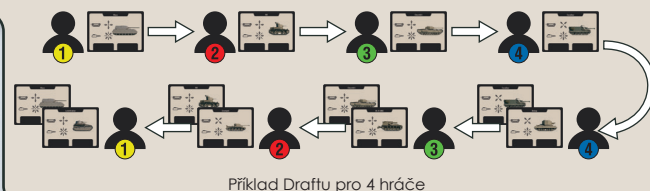
Každý tank se pohybuje podle svých parametrů uvedených na kartě tanku na pevně stanovenou vzdálenost a směr (pokud to dovoluje volné místo na hrací ploše).

Nelze zkrátit svůj tah, přesunout se mimo hrací plochu nebo zastavit na poli obsazeném jiným tankem.

Pokud to plocha na herní desce umožňuje, musí být tah proveden vždy, i kdyby byl pro hráče nevýhodný.

VARIANTA ROZDÁVÁNÍ KARET DRAFT:

Zamíchejte balíček karet tanků a poté je položte lícem nahoru vedle herní desky; při hře 2 hráčů - 4 karty tanků, při hře 3 hráčů - 6 karet tanků, při hře 4 hráčů - 8 karet tanků; zbývající karty zůstanou odkryté a položí se vedle herní desky. Příklad pro 4 hráče: Výběr probíhá po směru hodinových ručiček: začínající hráč (1) vybere nejprve jednu kartu tanku, poté druhý hráč (2), třetí hráč (3) a čtvrtý hráč vybere najednou svou první a druhou kartu tanku(4) a výběr pokračuje proti směru hodinových ručiček přes zbývající hráče až k prvnímu hráči(1), který výběr začal. Všichni hráči musí mít 2 karty tanků.



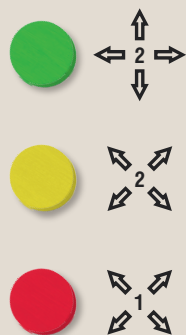
Příklad Draftu pro 4 hráče

PŘÍKLAD:

Hráč se **zelenou figurkou** se může pohybovat na 2 polích vertikálně a horizontálně. Jelikož je omezen plánem, může se ve svém tahu přesunout na pole A4 nebo C2. Tah nelze zkrátit, takže se nemůže přesunout na pole A1. Na poli C2 leží nevybuchlá munice, pokud na toto pole přesune svůj tank, bude zničen a bude muset odstranit figurku z hracího plánu a otočit kartu tanku, kterou právě hrál, do svislé polohy (spolu s vylepšeními, pokud na ní nějaká byla). Otočí další jeho kartu tanku na úroveň a přesune na ni značku tanku - od příštího tahu to bude jeho aktivní karta tanku. Žeton munice odloží na hromádku žetonů vedle hracího plánu. Když je opět na řadě, položí svoji figurku na jedno ze 3 polí své základny a může se začít pohybovat novým tankem. Pokud chce pokračovat ve hře s tankem, který byl v předchozím tahu zničen, položí svoji figurku na hrací plán a neprovede žádný tah ani akci, čímž pozastaví jeden tah, tank bude během této doby opraven a on s ním může pokračovat ve hře, až bude opět na řadě. **Důležité: Pokud by se nevybuchlá munice nacházela na B2 a hráč by provedl tah na C2 a projel přes nevybuchlou municí, byl by také zničen. Když je tank tímto způsobem zničen, hráč nikomu žeton tanku s body nedává.**

Hráč s **žlutou figurkou** se může pohybovat o 2 pole diagonálně. Protože je omezen hracím plánem, může (a musí) provést tah pouze jedním směrem na pole C5. Protože tímto tahem překročí pole, na kterém stojí tank hráče s modrou figurkou, bude jeho tank v tomto tahu zničen a bude muset provést totéž, co ve výše uvedeném popisu pro zelenou figurku v situaci, kdy ho zničila nevybuchlá munice. **Důležité: Když je tank zničen tímto způsobem, hráč odevzdá žeton tanku s body z vrchu hromádky žetonů hráči, přes jehož tank přejel.**

Hráč s **červenou figurkou** se může posunout o 1 políčko po diagonále, ale nesmí se přemístit na B6 kvůli modré figurce (během tahu může přejet přes tank jiného hráče - jako u výše popsaného žlutého tanku - ale nesmí na něm ukončit svůj tah).



SMĚR:

Hráč s **modrou figurkou** má na své kartě tanku vylepšení SMĚR ze speciálního žetonu (a volné místo pro další vylepšení, které může přidat, až ho získá). To mu umožňuje zatáčet při pohybu (ale ve směrech, které jsou uvedeny na kartě, tj. nemůže se pohybovat po diagonále).



VÝSTŘEL (volitelně):

Každý tank **může** 1 vystřelit za tah (hráč nemusí střílet, pokud nechce).

Hráč může střílet:

- a) na žeton lokality bez vylepšení, hráč si vezme tento žeton do své hrací oblasti.
- b) na žeton lokality s vylepšením nebo akcí (žetony ve čtverci 4x4), hráč si vezme tento žeton do své hrací oblasti.
- c) na prázdné pole - hráč **může** na takové pole umístit žeton nevybuchlé munice.

- d) na pole s nevybuchlou municí - hráč může tento žeton vzít z hracího plánu a umístit jej na hromádku s nevybuchlou municí.
- e) na tank jiného hráče - hráč si vezme žeton tanku s nejvyšší hodnotou bodů v barvě zničeného tanku. Pokud hráč, jehož tank byl zničen, nemá žádné další žetony tanků s body, hráč, který tank zničil, body nedostane.
- Hráč, jehož tank byl zničen, není vyřazen ze hry, vrací se do hry ve svém dalším tahu podle pravidel popsaných v příkladu na straně 3.
- f) na pole, kde je umístěn žeton lokality a stojí tam také tank jiného hráče, a před střelbou se rozhodne, že nestřelí na tank, ale na žeton lokality. Hráč si vezme tento žeton do své hrací oblasti. Tank jiného hráče zůstává na stejném poli.

PŘÍKLAD:

Pokud by toto uspořádání bylo nyní pořadím střelby po tahu, bylo by to ve VARIANTĚ BITVA a VARIANTĚ TÝMY (hráči mohou - ale nemusí - vystřelit 1 střelu):

1) hráč se žlutou figurkou může (ale nemusí) střítet na jedno ze 4 polí označených žlutými šipkami. Kdyby střelil do pole označené písmenem:

a) sebral by jeden běžný žeton lokality, ale jeden už má ve své herní oblasti (e), a v dosahu má žeton, který lze spárovat se stejným obrázkem, ale je to speciální žeton (d), takže dává větší smysl sebrat tento žeton.

b) zničil by tank zeleného hráče a zelený hráč by musel vzít svoji figurku z hracího plánu a dát žlutému hráči svůj žeton tanku v hodnotě 2 bodů (protože již nemá žeton v hodnotě 3 bodů) z vrchu hromádky (h).

DŮLEŽITÉ: Před výstřelem na tank jiného hráče se hráč může rozhodnout, zda výstřelem zasáhne tank nebo žeton lokality pod tankem, pokud tam nějaký je.

c) umístit by na něj žeton nevybuchlé munice (protože byl prázdný).

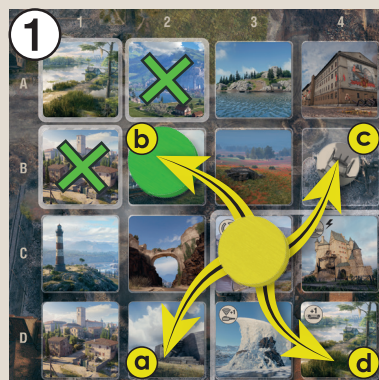
d) sebral by jeden speciální žeton lokality s jednorázovým vylepšením a vytvoří pár s žetonem, který už má (e). Vytvořením takového páru může pár odložit na kartu aktivního tanku a od nynějška použít jako vylepšení tanku (popis akcí a vylepšení ze speciálních žetonů na straně 5).

2) hráč se zelenou figurkou může (ale nemusí) střítet na jedno ze 2 polí (protože ostatní 2 jsou mimo plán), které jsou označeny zelenými šipkami.

Kdyby střelil do pole označené písmenem:

f) sebral by jeden obyčejný žeton lokality

g) umístit by na něj žeton nevybuchlé munice (protože byl prázdný)



Zničení tanku:

• Pokud byl hráčův tank zničen, musí odstranit figurku z hracího plánu a otočit kartu tanku, kterou právě hrál, vzhůru nohama (spolu s vylepšeními, pokud na ní nějaká byla). Otočí další jeho kartu tanku vodorovně a přesunout na ni značku tanku - od příštího tahu to bude jeho aktivní karta tanku. Když je opět na řadě, položí svoji figurku na jedno ze 3 polí své základny a může se začít pohybovat novým tankem. Pokud by chtěl pokračovat ve hře s tankem, který byl v předchozím tahu zničen, pak po umístění figurky na plán neprovede pohyb ani akci a pozastaví tak jeden tah. Tank se za tu dobu opraví a bude moci dál hrát, až bude zase na řadě. Může se být později znovu vrácen do ve hry jako hlavní akce ZMĚNA TANKU.

• Pokud je hráčův tank zničen nárazem do nevybuchlé munice nebo do vlastního tanku (např. ve variantě sólo) nebo na tank z vlastního týmu (týmová varianta), hráč neztrácí body (nedává nikomu žeton tanku s body).

• Pokud je tank zničen výstřelem jiného hráče nebo je přejat tankem jiného hráče, hráč, který tank zničil, odevzdá svůj žeton s body ležícími na vrchu hromádky (podle schématu ukládání na obrázku A na straně 2) hráči, který tank zničil nebo jehož tank byl přejat. Pokud již nejsou žádné žetony tanků s body, pak se žádné body neztrácejí a hráč, který vystřelil, nezískává body za zničení tanku.

Důležité: Nikdy nedáváme pryč svůj žeton tanku na kartě tanku.

3. ZMĚNA TANKU

Ve svém tahu může hráč změnit tank na jiný. Vybere si jinou kartu tanku, která je k dispozici na jeho hrací ploše, otočí ji do vodorovné polohy (a předchozí kartu s případnými vylepšeními otočí do svislé polohy) a přesune na ni žeton tanku. Nový tank začíná hru na stejném místě na hracím plánu, kde stál ten předchozí. Po změně už hráč neprovádí akce pohybu a výstřelu.

SPECIÁLNÍ ŽETONY - AKCE A VYLEPŠENÍ

Existují tři typy speciálních žetonů. Speciální žetony s dodatečnou **jednorázovou akcí** (ikona v pravém rohu s bleskem vedle), se **stálým vylepšením tanku** (ikona v levém rohu bez blesku vedle) a s **jednorázovým vylepšením** (ikona v levém rohu se bleskem vedle.)

Hráč je získá po nasbírání dvojice žetonů lokality, z nichž alespoň jeden má ikonu v rohu, a může je použít kdykoli během hry. Po použití jednorázové akce a jednorázového vylepšení položí hráč dvojici zpět do své hrací oblasti tak, aby se žeton s ikonou nacházel pod žetonem bez ikony, pak je známo, že nejsou k dispozici žádné akce k použití.

JEDNORÁZOVÉ AKCE:

-  - Další tah (ve hře jsou 4 tyto žetony). Hráč může ve svém tahu provést ještě jeden tah (jednu ze 2 akcí: pohyb a střelba nebo výměna tanku).
-  - Dodatečný tank (ve hře jsou 2 takové žetony) - hráč si vezme 2 karty tanků z vrchu hromádky, jednu z nich si vybere a druhou položí do krabice.

VYLEPŠENÍ (stálé):

Během hry je možné tank vylepšit umístěním trvalého vylepšení na kartu tanku. Na každé kartě je místo pro 2 páry žetonů vylepšení (viz obrázek na straně 3 v popisu vylepšení SMĚR). Každý tank může mít maximálně 2 vylepšení. **DŮLEŽITÉ: Hráč může ve svém tahu stále používat standardní nastavení tanku a ignorovat vylepšení ve svém tahu.**

-  - Směr (existují 2 takové žetony ve hře) - Hráč může při pohybu volně zatáčet, ale rozsah jeho pohybu se nemění. Je nepřipustné dělat pohyb zakončením na stejném poli, na kterém začínal. Tanky s dosahem 1 nemohou zatáčet. Pokud mají současně zefektivněný další pohyb, mohou se otočit, když provedou tah s dosahem alespoň 2.
-  - Další výstřel (existují 2 takové žetony ve hře) - hráč získá možnost dalšího výstřelu +1.
Příklad: Pokud tank střílel na vzdálenost 2, pak nyní může střílet na vzdálenost 2 nebo 3. Pokud by hráč získal 2 taková vylepšení, mohl střílet by na 2, 3 nebo 4.
-  - Další pohyb (existují 2 takové žetony ve hře) - hráč získá možnost dalšího pohybu +1.
Příklad: Pokud měl tank rozsah pohybu 1, může se od nyní pohybovat na vzdálenost 1 nebo 2. Pokud by hráč získal 2 taková vylepšení, mohl by se pohybovat o 1, 2 nebo 3.
-  - Změna pořadí výstřelu a pohybu (existují 2 takové žetony ve hře) - ve svém pohybu může hráč nejprve střílet, a pak se pohybovat.

VYLEPŠENÍ (jednorázové):

Během hry je možné tank vylepšit umístěním jednoho vylepšení na kartu tanku (na každé kartě je místo pro 2 žetony vylepšení). Každý tank může mít maximálně 2 vylepšení. Jakmile je použito, je odstraněno z karty tanku a vráceno zpět na herní plán tak, aby se žeton s ikonou nacházel pod žetonem bez ikony; tak je známo, že nejsou k dispozici žádné akce k použití.

-  - Pancíř (existují 2 takové žetony ve hře). Pancíř chrání tank hráče před zničením, když jiný hráč vystřelí 1 střelu na jeho tank nebo když projede přes nevybuchlou municii. Tank jiného hráče. Hráčův tank není zničen a jednorázové vylepšení je odebráno z karty tanku. Hráč, který vystřelil, nezíská žádné body, protože nezničil tank.

DŮLEŽITÉ: Vylepšení, které bylo jednou přiřazeno ke kartě tanku, z ní nelze odebrat. Pokud je tank zničen nebo není aktivním tankem hráče, nelze vylepšení použít, dokud není karta tanku opět aktivní. Jednorázové vylepšení (pancíř) musí být po použití z karty odstraněno.

Na konci svého tahu hráč zkontroluje, zda získal určitý počet bodů potřebných k vítězství. Pokud ano, hra okamžitě končí jeho vítězstvím. Pokud ne, pokračuje další hráč ve směru hodinových ručiček.

KONEC HRY:

Hra končí, jakmile první hráč získává: ve hře pro 2 osoby - 16 bodů, ve hře pro 3 osoby - 14 bodů, ve hře pro 4 osoby - 12 bodů

• VARIANTA TÝMY:

4 osoby (2+2)

Cíl hry: Získání 20 vítězných bodů pro tým

PŘÍPRAVA HRY:

Hráči jsou rozděleni do dvou týmů po dvou hráčích a sedí střídavě u stolu. Připravte hru stejně jako ve variantě BITVA (popis na straně 2). Můžete začít hru.

HRA:

Hra se řídí pravidly varianty Bitva (popsané na stranách 2-5) s tím rozdílem, že týmy společně sbírají žetony lokalit a hráči sami rozhodují, která vylepšení přidělí jednotlivým tankům v týmu a který hráč použije jednorázové akce nasbírané týmem.

KONEC HRY:

Hra končí hned poté, co tým získá 20 vítězných bodů



• VARIANTA RODINA:

2-4 osoby

Cíl hry: Získání 10 vítězných bodů hráčem
(stejně ve variantách pro 2, 3 a 4 osoby)

PŘÍPRAVA HRY:

Zamíchejte žetony lokalit, aniž byste se na ně dívali, a položte je na hrací plochu. Odkryjte žetony na polích D4 a E5(1). Každý hráč pak umístí dřevěnou figurku na jedno ze 3 polí své základny(2). Popis základny a vložení figurek na hrací plán se nachází na straně 2. Karty tanků, žetony a nevybuchlé munice se v této variantě nepoužívají. Můžete začít hru.

HRA:

Hráč se ve svém tahu posune o 1-2 políčka libovolným směrem a poté vystřelí na libovolné 2 žetony, které se dotýkají z boku nebo diagonálně jeho figurky, a odkryje je. Pak zkontroluje, zda našel pár. Pokud ho najde, sbírá páry a skládá je ve svém herním prostoru. Za každý nalezený pár získá hráč jeden tah navíc. Pokud se nepodařilo najít pár, hráč ponechává odkryté žetony pro dalšího hráče. Další hráč provádí stejné akce jako předchozí hráč. Nejprve provede tah (je možné se volně pohybovat, vrátit se na stejné pole, na kterém začal pohyb) a odkryje 2 žetony. Na konci svého tahu zakryje žetony objevené předchozím hráčem (zakryje žetony objevené předchozím hráčem nebo dřívějším výstřelem tohoto hráče v důsledku tahu navíc). Za zvláštních okolností může hráč během svého tahu najít 2 páry a získat tak 2 tahy navíc.

DŮLEŽITÉ: V rodinné variantě nefungují žádná vylepšení žetonů.

KONEC HRY:

Hra končí okamžitě, jakmile první hráč získá 10 vítězných bodů.



• VARIANTA SÓLO (1 hráč):

V této variantě hrajete proti dělostřelectvu.

Cíl hry: Získání minimálně 1 hvězdičky v žebříčku hráčem

PŘÍPRAVA HRY:

Rozložte hrací plán ve středu stolu a umístěte na něj zamíchané sady všech žetonů, které směřují lícem nahoru(1). Stejně žetony lokalit nemohou ležet vedle sebe. Pokud se to stane, vyměňte je s jinými žetony. V této variantě umístěte všechny žetony lokalit náhodně, speciální žetony neumísťujte na středové pole 4x4.

Vytáhněte nebo vyberte 2 karty tanků (2) a položte je na stranu hráče. Doplňte 4 figurky a 4 žetony tanků v barvách figurek. Umístěte 2 figurky na jedno ze tří polí na dvou ze čtyř základen (nelze umístit na jednu základnu) (3).

Žetony tanků položte na karty tanků (4).

Rozdělte žetony nevybuchlé munice do 2 samostatných sad po stranách hracího plánu:

a) Samostatně zelené (5) a samostatně červené (6)

(b) otočte nevybuchlou municí stranou nahoru a zamíchejte je (stále zůstávají odděleně na stranách hracího plánu).

Umístěte zbývající žetony tanků (12 kusů) do oblasti hry dělostřelectva (7).

Můžete začít hru.

HRA:

V této variantě může hráč používat akce a vylepšení jako obvykle.

Ve svém tahu hráč postupně:

- vybere tank, na kterém se bude pohybovat, a pohybuje se v souladu se směrem a vzdáleností na kartě tanku (může si vybrat tank, na kterém se pohyboval v předchozím tahu).
- střelí na 1 žeton podle směru a vzdálenosti výstřelu na kartě tanku (ve svém tahu střelí stejným tankem, který se pohyboval).
- vezme si žeton a umístí jej do svého hracího prostoru.
- zkontroluje, zda se podařilo dát dohromady pár s akcí (lze je použít v každém okamžiku hry, fungují jako v základní variantě). Shromážděný pár vznikne, když má hráč na hrací ploše 2 žetony se stejným obrázkem.

Hráč pak provádí pohyby dělostřelectva:



(e) odkryje 1 žeton nevybuchlé munice ze zelené hromádky a 1 z červené hromádky. Zkontroluje, kam dělostřelectvo vystřelilo (kombinace písmen a čísel označuje pole, kde dělostřelectvo střílí, např. B4):

- pokud zasáhne žeton lokace, umístí jej na hrací plochu dělostřelectva

- pokud zasáhne náš tank, zcela ho zničí (pokud máme na kartě tanku vylepšení PANCÍŘ, zničí pancíř a náš tank zůstane ve hře). Vraťte kartu tanku zpět do krabice a odstraňte figurku z hrací plochy. Pokud je náš tank na žetonu lokality, dělostřelectvo vždy zasáhne náš tank, nikoli žeton lokality, na kterém se nachází. Dělostřelectvo nedostává body za zničení našeho tanku.

Pokud jsme nasbírali další karty tanků, můžeme je v dalším tahu přivést do hry podle standardních pravidel.

Pokud naráží na prázdné místo, umístí tam žeton tanku z dělostřelecké hrací plochy(7), který nám brání v pohybu a může nás donutit jím projet a zničit náš tank (pokud máme na kartě tanku vylepšení PANCÍŘ, ztratíme pancíř a náš tank po takovém tahu zůstane ve hře). Pamatujte, že na poli s žetonem tanku dělostřelectva nelze ukončit tah.

Takový tank má hodnotu 1 vítězného bodu pro dělostřelectvo (pokud je na hrací ploše). Dělostřelectvo má k dispozici žetony 12 tanků. Když dojdou, už se na hrací plochu nekládají.

- Tanky dělostřelectva mohou být zničeny jedním výstřelem tanku hráče. Po zásahu je okamžitě odstraníme z hrací plochy. Hráč za zničení tanku dělostřelectva nezíská body (působí jako nevybuchlá minuce ve standardní hře). Jakmile je tank dělostřelectva tímto způsobem odstraněn, dělostřelectvo za něj nemá 1 bod (pouze tanky na hrací ploše mají pro dělostřelectvo hodnotu 1 bodu).

Nezakryté žetony nevybuchlé munice zůstávají nezakryté, aby se nemíchaly se zakrytými.

Pokud dojdou žetony nevybuchlé munice (všechny jsou odkryté a hra stále probíhá), zakryjte je a znovu zamíchejte jako ve fázi přípravy hry.

KONEC HRY:

Hra končí v okamžiku, kdy dělostřelectvo získá 20 vítězných bodů nebo zničí všechny naše tanky. Pak spočítáme naše body a body dělostřelectva. Hráč počítá své body. Za každou získanou dvojici žetonů lokalit získá dva vítězné body. Zjistí, jakou získal hodnotu:

16 bodů vítězství - hodnota ★

18 bodů vítězství - hodnota ★★

20 bodů vítězství - hodnota ★★★

22 bodů vítězství - hodnota ★★★★

24 bodů vítězství - hodnota ★★★★★

26 bodů vítězství - hodnota ★★★★★★

Dělostřelectvo získává body za:

- 1 vítězný bod za každý žeton (dvojice nasbírané dělostřelectvem se nepočítají).

- 1 vítězný bod za každý žeton tanku umístěný na hrací plochu dělostřelectvem.

Desková hra od týmu TM Toys pod licencí Wargaming. Všechna autorská práva na hru jsou vyhrazena společnostmi TM Toys a Wargaming.

Poděkování za účast na tvorbě hry:

Sławomir Wiechowski, Marcin Flejszer, Joanna Liwarska, Artur Cnotalski, Agata Fiszer.

Poděkování testerům hry:

Sławomir Czuba, Karol Dembiński, Przemysław Dmytruszyński, Grzegorz Dunaj, Tomasz Kozieł, Darek Kuternowski, Paulina Monkielewicz, Karol Nadolny, Wojciech R zadek, Tomasz Skoracki, Wojtek Łosiu Wiśniewski a další hráči testující na X Laboratoři herv Puszczykowie.

Zvláštní poděkování patří mnoha hráčům z klubu stolních her Pionkolandia, zejména:

Rafał Grudniewski, Michał Redman, Anna Wiechowska, Adrian Wojtacki.



Zobrazit více!



Varování:

Není vhodné pro děti do 3 let.

Sada obsahuje malé součásti - nebezpečí udušení.

Obal si prosím uschovejte kvůli poskytnutým informacím.

©2021 Wargaming.net. Všechna práva vyhrazena.

Vyrobeno pro TM Toys SP. z o. o.

ul. Zbożowa 4, 70-653 Szczecin

Vyrobeno na Ukrajině



TAH HRÁČE:

Hráč se ve svém tahu postupně vykoná následující činnosti:

- 1) Pohyb (povinné) a výstřel (volitelné)
- 2) Další akce se speciálními žetony (volitelně), pokud nějaké má nebo (místo činností v bodech 1 a 2)
3. Změna tanku na jiný

BODOVÁNÍ:

VARIANTA BITVA:

2-4 osoby

Cíl hry: Získání určitého počtu bodů:

2 osoby - 16 bodů, 3 osoby - 14 bodů, 4 osoby - 12 bodů

VARIANTA TÝMY:

4 osoby (2+2)

Cíl hry: Získání 20 vítězných bodů pro tým

VARIANTA RODINA:

2-4 osoby

Cíl hry: Získání 10 vítězných bodů hráčem

(stejně ve variantách pro 2, 3 a 4 osoby)

VARIANTA SÓLO:

V této variantě hrajete proti dělostřelectvu.

Cíl hry: Získání minimálně 1 hvězdičky v žebříčku hráčem

KLÍČOVÉ ZÁSADY

ZÍSKÁVÁNÍ BODŮ ZA NEPŘÁTELSKÉ TANKY A PÁRY ŽETONŮ LOKALIT:

Ve variantách BITVA a TÝMY začíná hra s hromádkou tří žetonů tanků s body naskládanými od 1 dole po 3 nahoře.

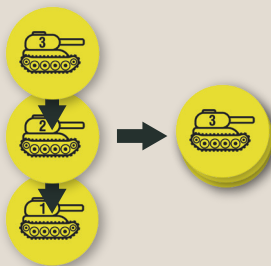
Během hry, když jiný hráč zničí náš tank, dáváme mu svůj žeton z naší hromádky. Pokud takto ztratíme první tank, odevzdáme žeton v hodnotě 3 bodů, druhý tank žeton v hodnotě 2 bodů, třetí tank (poslední) žeton v hodnotě 1 bodu. Pokud je náš tank znovu zničen jiným hráčem a my už nemáme žetony s body, hráč, který zničil náš tank, nezíská body.

Pokud ztratíme všechny 3 žetony a náš tank bude znovu zničen, nevypadáme ze hry. Podle standardních pravidel ve svém tahu dáme figurku na hrací plán a po zahájení pohybu ze základny hrajeme dále s novým tankem.

Pokud je náš tank zničen vjetím do nevybuchlé munice nebo pokud projedeme polem, kde stál tank hráče našeho týmu, žeton s body neztrácíme.

Pokud je náš tank zničen, když přejedeme tank jiného hráče (který není v našem týmu), dáme tomuto hráči žeton z vrcholu hromádky (pokud ještě nějaký máme).

Body získáváme také za sbírání párů žetonů lokalit. Každý pár je za 2 vítězné body, včetně těch s jednorázovou akcí nebo vylepšením.



JEDNORÁZOVÉ AKCE:

- Další tah (ve hře jsou 4 tyto žetony). Hráč může ve svém tahu provést ještě jeden tah (jednu ze 2 akcí: pohyb a střelba nebo výměna tanku).

- Dodatečný tank (ve hře jsou 2 takové žetony) - hráč si vezme 2 karty tanků z vrchu hromádky, jednu z nich si vybere a druhou položí do krabice.

VYLEPŠENÍ (stálé):

Během hry je možné tank vylepšit umístěním trvalého vylepšení na kartu tanku. Na každé kartě je místo pro 2 páry žetonů vylepšení (viz obrázek na straně 3 v popisu vylepšení SMĚR). Každý tank může mít maximálně 2 vylepšení. **DŮLEŽITÉ: Hráč může ve svém tahu stále používat standardní nastavení tanku a ignorovat vylepšení ve svém tahu.**

- Směr (existují 2 takové žetony ve hře) - Hráč může při pohybu volně zatáčet, ale rozsah jeho pohybu se nemění. Je nepřipustné dělat pohyb zakončením na stejném poli, na kterém začínal. Tanky s dosahem 1 nemohou zatáčet. Pokud mají současně zefektivněný další pohyb, mohou se otočit, když provedou tah s dosahem alespoň 2.

- Další výstřel (existují 2 takové žetony ve hře) - hráč získá možnost dalšího výstřelu +1.
Příklad: Pokud tank střílel na vzdálenost 2, pak nyní může střílet na vzdálenost 2 nebo 3. Pokud by hráč získal 2 taková vylepšení, mohl střílet by na 2, 3 nebo 4.

- Další pohyb (existují 2 takové žetony ve hře) - hráč získá možnost dalšího pohybu +1.
Příklad: Pokud měl tank rozsah pohybu 1, může se od nyní pohybovat na vzdálenost 1 nebo 2. Pokud by hráč získal 2 taková vylepšení, mohl by se pohybovat o 1, 2 nebo 3.

- Změna pořadí výstřelu a pohybu (existují 2 takové žetony ve hře) - ve svém pohybu může hráč nejprve střílet, a pak se pohybovat.

VYLEPŠENÍ (jednorázové):

Během hry je možné tank vylepšit umístěním jednoho vylepšení na kartu tanku (na každé kartě je místo pro 2 žetony vylepšení). Každý tank může mít maximálně 2 vylepšení.

Jakmile je použito, je odstraněno z karty tanku a vráceno zpět na herní plán tak, aby se žeton s ikonou nacházel pod žetonem bez ikony; tak je známo, že nejsou k dispozici žádné akce k použití.

- Pancíř (existují 2 takové žetony ve hře). Pancíř chrání tank hráče před zničením, když jiný hráč vystřelí 1 střelu na jeho tank nebo když projede přes nevybuchlou municí nebo tank jiného hráče. Hráčův tank není zničen a jednorázové vylepšení je odebráno z karty tanku. Hráč, který vystřelil, nezíská žádné body, protože nezničil tank.

DŮLEŽITÉ: Vylepšení, které bylo jednou přiřazeno ke kartě tanku, z ní nelze odebrat. Pokud je tank zničen nebo není aktivním tankem hráče, nelze vylepšení použít, dokud není karta tanku opět aktivní. Jednorázové vylepšení (pancíř) musí být po použití z karty odstraněno.