

# ODHODLANÍ

## POSILY

**Autoři:** DAVID THOMPSON a TREVOR BENJAMIN

**Sólový režim:** DÁVID TURCZI a DAVID DIGBY

**Ilustrace:** ROLAND MACDONALD

**PRAVIDLA HRY**

V severní Africe působí britská skupina dálkového pouštního průzkumu LRDG italské armádě značné potíže narušováním životně důležitých komunikačních linií a cílenými útoky na strategické cíle po celém pouštním bojišti. V Normandii mají americké jednotky plné ruce práce s německým protiútokem, jehož cílem je udržet pozice za každou cenu. Boje zuří plnou silou a výsledek je na vážkách. V sázce je všechno, zoufale potřebujete posily!

**Odhodlaní: Posily** je modulární rozšíření, které přináší nová pravidla, scénáře a jednotky. Objevte sílu německých a amerických tanků a vyzkoušejte si, jak proti nim obstojí posílená družstva ve verzi hry *Odhodlaní: Normandie* (dále jen „O:N“), případně přidejte miny, bitevní letoun a další jednotky nových druhů ve verzi *Odhodlaní: Severní Afrika* („O:SA“). Ať už máte jednu z obou verzí nebo obě dvě, budete si moci vyzkoušet hru ve čtyřech hráčích i v sólovém režimu vyvinutém Dávidem Turczim.

V rozšíření *Posily* se setkáte s novými akcemi, vojáky nových specializací a tanky, naleznete zde 4 nové scénáře pro hru O:N a 4 pro hru O:SA, všechny s pravidly pro dva i čtyři hráče a úplně nový sólový režim pro všechny dosud vyšlé scénáře.

Modul **Pancíře a výzbroj** (str. 4) zavádí pravidla pro tanky a specialisty do hry O:N.

Modul **Pod příkrovem noci** (str. 6) zavádí pravidla pro miny, nové specialisty, bojové prostředky a nové akce do hry O:SA.

Modul **Palba do vlastních řad** (str. 8) přináší pravidla pro vyhodnocování zranění a ztrát v průběhu vlastního tahu v obou hrách (O:N i O:SA).

Modul **Společnými silami** (str. 8) vás seznámí se způsobem, jak obě hry hrát ve dvou týmech po dvou hráčích.

Modul **Nepřítel neznámý** (str. 10) přináší ucelená pravidla sólového režimu pro obě verze hry.

# HERNÍ MATERIÁL



USA

A. 16 karet amerických

B. 3 žetony tanků

C. 1 žeton nasazení tanků

A.



B.



C.



Německo

D. 16 karet německých

E. 3 žetony tanků

F. 1 žeton nasazení tanků

D.



E.



F.



LRDG

G. 13 karet LRDG

H. 3 žetony vojáků

G.



H.



Itálie

I. 14 karet italských

J. 3 žetony vojáků

I.



J.



K. 8 žetonů min

L. 2 žetony velitelů

M. 4 žetony cílů

N. 4 žetony neprůjezdného terénu

O. 150 karet algoritmu pro sólový režim

M.



K.



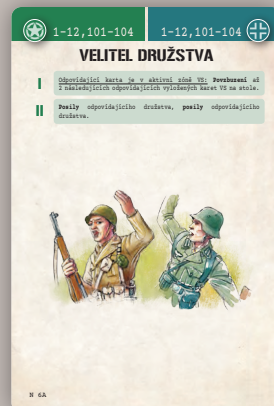
L.



N.



O.



# PANCIŘE A VÝZBROJ


Tento modul přináší do hry O:N nová pravidla pro tanky a specialisty a také nové akce, jakož i 4 zbrusu nové scénáře.

## NOVÉ JEDNOTKY


### Tanky





Hráče se zkušenostmi s hrou O:SA upozorňujeme, že funkce tanků v modulu O:N se s ohledem na jiné měřítko liší od modulu O:SA, tj. zejména nemají žádná sedadla, na něž by nasedali jednotliví vojáci, takže jim ani nepřísluší žádné karty vozidel.

Tanky se ve hře O:N chovají jako běžné jednotky s následujícími odlišnostmi.

Nemají obranu jako vojáci (nadále zvaná „běžná obrana“ jako ve hře O:SA), takže na ně běžnými bojovými akcemi nelze útočit. Mají jen odolnost pancíře  a dá se na ně útočit jen akcí **protitanková střela** (viz podrobnosti na následující straně). Nadále rozlišujeme mezi běžnou obranou (vojáci) a odolností pancíře (tanky) jako v O:SA.

Tanky nelze uvést do stavu **pod palbou** (ani do stavu **nefunkční** jako ve hře O:SA).

Tanky nemohou vjet na pole herního plánu se symbolem .

Tanky typu Sherman (USA) a Panzer IV (Německo) jsou rozděleny do dvou čet - jedné se symbolem , druhé se symbolem . Každá má svůj žeton jednotky a sadu karet. Použití je analogické jako u družstev A a B - karty se symbolem  nelze použít pro tank se symbolem  a opačně, tanky však nepatří do žádného z družstev A a B. Akce se symbolem T platí pro libovolný tank, resp. všechny tanky (dle kontextu).

### Specialisté

Toto rozšíření přináší střelce nových specializací: americké granátníky a německé samopalníky. Můžete je zařadit do kteréhokoli scénáře hry O:N ze základní hry i z tohoto rozšíření.

V **sólovém režimu** ve scénářích ze základní hry (1 až 12) nelze specialisty použít, ale ve scénářích z tohoto rozšíření (101 až 104) ano.



Pokud je použijete, postupujte tak, že po dokončení přípravy hry nahradíte dvě karty střelců ve své záloze dvěma kartami specialistů téhož družstva.

**Specialisté nejsou nikdy součástí počátečního dobíracího balíčku!**

Provádíte-li během hry akci **posily** s cílem povolat ze zálohy střelce, můžete povolat specialisty, střelce nebo jejich kombinaci.


Specialisté mohou provádět bojovou akci, kterou obyčejní střelci k dispozici nemají. Provádíte-li takovou akci dle karty specialisty, efekt se týká žetonu střelců příslušného družstva (samotní specialisté žádný svůj odpovídající žeton nemají).

Utrpí-li jednotka střelců ztráty, postupujte jako obvykle (tj. v posloupnosti odhození karty z ruky, z odhazovacího balíčku, z dobíracího balíčku, odstranění žetonu střelců z herního plánu). Pokud je možné si vybrat, zda vyřadíte ze hry kartu střelce, nebo specialisty, vybírá si vždy hráč, jehož strana utrpěla ztráty.

## NOVÁ PODPŮRNÁ AKCE

---

### Vpřed

Určete libovolný počet žetonů vlastních tanků (s libovolným symbolem) na jednom poli herního plánu. Všechny určené žetony tanků přemístěte na jedno sousedící pole, na kterém musí být alespoň 1 žeton vlastní jednotky. Připomínáme, že tanky nelze přemístit na pole se symbolem .

## ZMĚNA PODPŮRNÉ AKCE

---

### Ovládnutí


Nově můžete otočit svůj žeton kontroly stranou **ovládáno** nahoru i v případě, že se na daném poli herního plánu nachází nepřátelská jednotka, ovšem pouze pokud nepřítel toto pole dosud neovládá (jeho žeton kontroly leží stranou **propátráno** nahoru).

Doporučujeme, abyste takto upravené pravidlo aplikovali i ve všech scénářích a režimech základní hry O:N.


## NOVÉ BOJOVÉ AKCE

---



### Protitanková střela

Tato akce se provádí stejně jako akce útok, ale jen proti cílům, které mají odolnost pancíře . Celková odolnost pancíře napadené jednotky je dána součtem základní odolnosti pancíře (tj. hodnoty natištěné na žetonu) a jako obvykle hodnoty krytu daného pole herního plánu a bonusu za vzdálenost od útočící jednotky.

### Útok

I tato akce se provádí stejně jako obvyklý útok , ale cíl musí být na témže poli (dosud není ve hře jednotka, která by měla v modrém políčku jinou hodnotu než 0). Lze použít jen proti jednotkám s běžnou obranou.

### Granáty

Cílem jsou všechny nepřátelské jednotky na jednom zvoleném poli do maximální vzdálenosti , které mají běžnou obranu (tedy nemohou to být tanky). Vyhodnoťte standardní útok  proti každé jednotce na cílovém poli zvlášť (na pořadí nezáleží).

# POD PŘÍKROVEM NOCI

Tento modul přináší do hry O:SA 4 nové scénáře, pravidla pro miny, nové jednotky a nové akce.

## MINY

Miny se používají ve scénářích 201 až 203 z tohoto rozšíření. U každého scénáře je vždy uvedeno, která strana minami disponuje. **Žádná strana nikdy neutrpí žádné ztráty ani poškození vlastními minami!** Na začátku partie vytvořte jejich bank. Pozor, jejich počet je záměrně omezen, náhradu použijte pouze v případě, že nějaký žeton ztratíte.

Žetony min se nepokládají na pole herního plánu, ale na hranice mezi dvěma sousedícími dílky (takové hranici polí říkáme „zaminovaná“).

Žetony mají dvě strany - stranu protipěchotních min a stranu protipancéřových\* min.

protipěchotní  
miny



protipancéřové  
miny

Protipěchotní miny explodují, jakmile zaminovanou hranici polí libovolným směrem překročí nepřátelský voják či vozidlo s běžnou obranou. Vyhodnoťte akci útok ③ proti vojákovi či vozidlu, kteří explozi min způsobili. Celkovou obranu napadeného vojáka či vozidla tvoří pouze základní běžná obrana (tj. hodnota vytištěná na žetonu), nepřičítá se nic za kryt ani bonus za vzdálenost. Způsobí-li miny zranění či poškození, pohyb napadeného vojáka či vozidla končí po překročení zaminované hranice, i kdyby ještě nebyl jejich celkový pohyb vyčerpán. Poškodí-li miny napadené vozidlo, hráč za stranu, jež minami disponuje, určí, který voják ve vozidle utrpí zranění.

Protipancéřové miny explodují, jakmile zaminovanou hranici polí libovolným směrem překročí nepřátelské vozidlo s odolností pancíře. Vyhodnoťte akci protitanková střela ③ proti vozidlu, jež explozi min způsobilo. Celkovou odolnost pancíře opět tvoří pouze základní odolnost pancíře, za kryt ani bonus za vzdálenost se nic nepřičítá. Poškodí-li miny napadené vozidlo, hráč za stranu, jež minami disponuje, určí, který voják ve vozidle utrpí zranění, a pohyb vozidla opět končí po překročení zaminované hranice.

### Příklad

Italské průzkumné vozidlo přejezde zaminovanou hranici polí, čímž žeton protipancéřových min aktivuje (tj. miny explodují). Hráč za LRDG vyhodnotí akci protitanková střela ③ proti vozidlu s odolností pancíře 4 (což je i celková odolnost pancíře, protože u min se nic dalšího nepřičítá).



Hod kostkami hráče za LRDG je úspěšný, italské průzkumné vozidlo je poškozeno a hráč za LRDG určí, který voják ve vozidle je zraněn. Zvolí střelce a hráč za Itálii nejprve vyhledá případnou kartu střelce zahraniou v tomto tahu mezi kartami vyloženými na stole, poté v obvyklém pořadí (tj. v ruce, v odhazovací hromádce, v dobíracím balíčku), a první kartu střelce, kterou tímto způsobem najde, vyřadí ze hry.

Protože je vozidlo zasaženo, jeho pohyb končí na poli 19A, přestože provádělo akci přesun ② a jeho pohyb směřoval původně dále.

Na závěr vyřadte žeton právě explodovaných min ze hry.

\* Pozn. překl.: Správněji „protitankové“. V realitě této hry se však vyskytuje jen jediný tank. Volbou pojmu „protipancéřové“ jsme chtěli podpořit intuitivnost skutečnosti, že tyto miny působí proti všem vozidlům, které mají odolnost pancíře.

V případě ztrát vyřadte ze hry nejprve kartu ze svých právě zahraných karet na stole, je-li to možné. Teprve poté vyřazujte karty v obvyklém pořadí (tj. z ruky, z odhazovací hromádky atd.). Tento postup je stejný jako v případě palby do vlastních řad (viz dále na str. 8).

Je-li aktivováno více žetonů min současně, vyhodnoťte útoky postupně jeden po druhém. Po vyhodnocení útoku žeton explodovaných min vyřadte ze hry (nevracejte ho do banku).

Ve scénářích 202 a 203 disponuje minami italská strana, i když nemá v dalším průběhu hry žádnou možnost miny pokládat ani zneškodňovat.

## NOVÍ SPECIALISTÉ

---

Noví italští vojáci tvoří speciální komando s označením S. Akce označené tímto písmenem se týkají pouze těchto vojáků, podobně jako je tomu u vojáků družstev A a T.

## NOVÉ PODPŮRNÉ AKCE

---

### Miny ①

Zvolte si jednu ze dvou možností: položte ① žeton min z banku na herní plán, nebo z herního plánu ① žeton min odhodte. V rámci jedné akce není možné žeton min přemístit nebo zároveň jeden odhodit a jiný položit.

#### Položení min

Položte jeden žeton min z banku na jednu libovolnou hranici pole herního plánu, na němž se voják (v tomto rozšíření je to jen sapér) provádějící akci nachází. Žeton bude napůl ležet i na sousedícím poli. Můžete libovolně zvolit, kterou stranou vzhůru žeton položíte (protipěchotní/protipancéřové). Pokud vaše strana minami dle scénáře nedisponuje, nemůžete miny pokládat!

#### Zneškodnění min

Odhodte jeden žeton min z hranice pole herního plánu, na němž se voják provádějící akci nachází - vraťte ho do banku. **Zneškodňovat lze vlastní i nepřátelské miny.**

### Letecká podpora ①

Vezměte si ze zálohy do ruky kartu průzkumný let nebo bitevní letoun. Můžete ji hrát hned během téhož tahu jako obvykle. **Jiné karty si brát nesmíte.**

## NOVÉ BOJOVÉ AKCE

---

### Útok ②0

Tento útok se provádí podle obvyklých pravidel, jen jeho cíl musí být na témže poli (dosud není ve hře jednotka, která by měla v modrém políčku jinou hodnotu než 0). Lze použít jen proti vojákům a vozidlům s běžnou obranou.

### Bombardování ①

Vyberte jedno libovolné pole herního plánu. Cílem jsou všichni vojáci a vozidla s běžnou obranou, cizí i vlastní! Vyhodnoťte postupně jeden po druhém útok ① na každý cíl (na pořadí nezáleží). K obraně se nepřičítá žádný bonus za vzdálenost, ale obvyklá hodnota krytu ano.

V případě ztrát vyhledejte a vyřadte ze hry nejprve kartu ze svých karet na stole zahraných v právě probíhajícím tahu, pokud tam je. Teprve poté vyřazujte karty v obvyklém pořadí (tj. z ruky, z odhazovací hromádky atd.).

## Granáty 12

Cílem jsou všechny nepřátelské jednotky na jednom zvoleném poli do maximální vzdálenosti 2, které mají běžnou obranu (tedy nemohou to být tanky). Vyhodnoťte standardní útok 1 proti každé jednotce na cílovém poli zvlášť (na pořadí nezáleží).

## PALBA DO VLASTNÍCH ŘAD

Pravidla v tomto odstavci platí jak pro hru O:N, tak i pro hru O:SA.

Utrpí-li vaše jednotka zranění či poškození ve vašem tahu, musíte ze hry vyřadit její kartu. K tomu může dojít ve hře O:N pouze u akce **výbuch** a ve hře O:SA u akce **bombardování** a při explozi min. Karty vyřazujte takto:

1. Je-li to možné, nejprve z karet zahraných ve vašem právě probíhajícím tahu vyložených na stole,
2. není-li tam žádná, vyřadte odpovídající kartu z ruky,
3. není-li ani tam, vyřadte odpovídající kartu z odhazovací hromádky,
4. není-li ani tam, vyřadte odpovídající kartu z dobíracího balíčku a následně ho zamíchejte.
5. Není-li příslušná karta nikde, odstraňte z herního plánu žeton příslušné jednotky ve hře O:SA navíc vyřadte i všechny příslušné karty ze zálohy.

## SPOLEČNÝMI SILAMI

Tato kapitola pojednává o tom, jak je možné hrát 8 scénářů z tohoto rozšíření ve čtyřech hráčích, vždy ve dvou týmech dvou hráčů. Platí všechna obvyklá pravidla s následujícími úpravami.

### PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč má svůj vlastní dobírací balíček a zálohu, jak je u každého scénáře popsáno. Karty válečného zmatku mají oba spoluhráči v týmu společné.

Jeden z členů každého týmu je jmenován **velitelem** a obdrží žeton velitele. Je to ten z hráčů, v jehož balíčku se nachází karta seržant / feldvébl / poručík / velitel čety (USA / Německo / LRDG / Itálie). V roli velitele se však budou oba spoluhráči v průběhu hry střídat, jak je popsáno dále.

žeton velitele



# PRŮBĚH HRY

Hra jako obvykle probíhá v sérii kol skládajících se z následujících 3 fází:

1. Dobrání karet
2. Určení iniciativy
3. Tahy hráčů

## DOBRÁNÍ KARET

**Velitelé** si doberou ze svých dobíracích balíčků do ruky po **4 kartách**.

Jejich **spoluhráči** si ze svých balíčků doberou jen po **3 kartách**.

## URČENÍ INICIATIVY

O získání iniciativy licitují obvyklým způsobem pouze velitelé. Tým, který získá iniciativu, bude v daném kole hrát jako první.

## TAHY HRÁČŮ

Hraje se jako ve hře dvou hráčů v následujícím pořadí:

1. Velitel strany, která má iniciativu
2. Velitel nepřátelské strany
3. Spoluhráč velitele strany, která má iniciativu
4. Zbývající hráč nepřátelské strany

### Předání velení

V okamžiku, kdy byste měli z jakéhokoli důvodu odhodit kartu seržant / feldvébl / poručík / velitel čety (USA / Německo / LRDG / Itálie) na odhazovací hromádku, odhodte ji místo toho na odhazovací hromádku svého spoluhráče a předejte mu žeton velitele. Od příštího kola bude velitelem on. Nezapomeňte, že velitel si dobírá více karet, licituje o iniciativu a hraje jako první.

### Změna akcí

- Akce **posily, za mnou!** a **povzbuzení** nepůsobí na karty spoluhráče.
- Akce **manévr** se může týkat i žetonů jednotek spoluhráče.
- Žetony jednotek spoluhráče se pro účely používání vozidel, min a granátů považují za vlastní.

### Komunikace

Veškerá komunikace se spoluhráčem musí být veřejná, aby ji slyšeli i soupeři. Nesmíte se bavit skrytě, posílat si tajné zprávy či si tajně ukazovat karty.

# NEPŘÍTEL NEZNÁMÝ

Tato část pravidel představuje sólový režim, v němž je možno hrát hry O:N i O:SA podle všech scénářů ze základní hry i z tohoto rozšíření. Hraje se podle všech obvyklých pravidel s následujícími úpravami.

*Pozn. překl.: Ve hře O:N pracujeme s pojmem „jednotky“, zatímco ve hře O:SA tomuto pojmu vzhledem k měřítku odpovídají pojmy „vojáci“ a „vozidla“. Protože se sólový režim týká obou her, v zájmu zjednodušení budeme nadále používat jednotný pojem „jednotka“ i pro vojáky a vozidla ze hry O:SA. V základní hře O:N mají všechny jednotky jen „obranu“ (základní, která je natištěna na žetonech jednotek, a celkovou po přičtení krytu a bonusu za vzdálenost), zatímco v základní hře O:SA rozlišujeme mezi „běžnou obranou“ a „odolností pancíře“ (analogicky základní, natištěnou na žetonech, a celkovou po přičtení bonusů). Zavedením tanků do hry O:N budeme nadále používat pojmy „běžná obrana“ a „odolnost pancíře“ i ve hře O:N.*

Hra má simulovat partii proti živému soupeři. Protože se pomocí karet algoritmu snaží napodobit myšlenkový proces živého člověka, je sólový režim složitější než obvyklá hra dvou hráčů. Doporučujeme, abyste se s běžnými pravidly velice dobře seznámili, než se pustíte do hry v sólovém režimu.

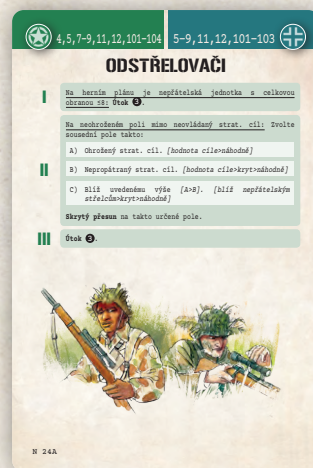
## PŘÍPRAVA HRY

Zvolte si scénář ze základní hry O:N, O:SA nebo tohoto rozšíření a připravte hru jako obvykle (scénáře z tohoto rozšíření připravujte pro hru dvou hráčů). Jedná-li se o scénář ze základní hry, vyhledejte v knize Původní scénáře – sólový režim, jaké úpravy přípravy hry máte provést. Příprava hry pro scénáře z tohoto rozšíření je uvedena v knize Nové scénáře.

Vyberte si, za jakou stranu budete hrát.

Vaším soupeřem bude virtuální soupeř (dále jen VS).

Pro každý typ jednotek VS ve hře vyhledejte příslušnou kartu algoritmu pro daný scénář a připravte je na stůl – jejich popis následuje.



Pro každý typ jednotky a každý scénář existuje konkrétní karta algoritmu, kde je uvedeno, pro kterou stranu, jednotku a scénář je určena.

Na některých kartách algoritmu je uvedeno, jak máte přípravu hry přizpůsobit (viz popis karet dále). Je-li tomu tak, postupujte podle pokynů.

Připravte dobírací balíček VS podle obvyklých pravidel, případně s úpravami uvedenými na příslušných kartách algoritmu.

Následně všechny karty, které má mít VS v záloze, roztřídte do balíčků posil dle pokynů v každém jednotlivém scénáři. Balíčky posil se pokládají na stůl lícem dolů a není-li výslovně uvedeno jinak, míchají se.

# PRŮBĚH HRY

Hra probíhá jako obvykle v sérii kol skládajících se z následujících 3 fází:

1. Dobrání karet
2. Určení iniciativy
3. Tahy hráčů

## DOBRÁNÍ KARET

Doberte si ze svého balíčku 4 karty jako obvykle.

## URČENÍ INICIATIVY

Vyberte kartu z ruky jako obvykle. Poté za VS otočte vrchní kartu z jeho dobíracího balíčku a určete iniciativu jako obvykle.

Získáte-li iniciativu vy, budete hrát jako první - otočte žeton iniciativy svou stranou vzhůru a obě karty odhodte jako obvykle. Pokud získá iniciativu VS, budete nejprve provádět tahy za něj (viz dále) - žeton iniciativy otočte jeho stranou vzhůru a jeho kartu použitou při určování iniciativy nechte na stole jako jeho zahranou kartu v aktivní zóně VS (bude vysvětleno dále), neodhazujte ji na odhazovací hromádku VS.

## VÁŠ TAH

Vy budete provádět své tahy jako obvykle, s následujícími úpravami:

### Úspěšný útok na jednotku VS

V případě úspěšného útoku na jednotku VS vyhledejte odpovídající kartu v jeho odhazovací hromádce a vyřadte ji ze hry. Není-li tam žádná, vyhledejte ji v jeho dobíracím balíčku a poté ho zamíchejte. Není-li ani tam a v aktivní zóně VS leží lícem dolů karty získané virtuálním soupeřem v rámci akce průzkum (viz dále), vyhledejte odpovídající kartu mezi nimi. Není-li ani tam, prohledejte příslušný balíček posíl. Není-li ani tam, odstraňte z herního plánu žeton odpovídající jednotky.

Pokud máte iniciativu vy a nedošlo k odstranění žetonu napadené jednotky VS, položte na něj žeton kontroly (význam bude objasněn níže). Na každém žetonu jednotky může ležet více žetonů kontroly.

## TAH VIRTUÁLNÍHO SOUPEŘE

Otočte z dobíracího balíčku 3 vrchní karty a vyložte je na stůl (k jeho kartě použité při určování iniciativy, pokud ji získal). Všechny karty uspořádejte podle hodnoty iniciativy od nejvyšší po nejnižší zleva doprava. Karty se stejnou hodnotou uspořádejte podle pořadí, v němž byly vyloženy. Tyto karty tvoří tzv. aktivní zónu VS.

Získal-li iniciativu VS, budou v aktivní zóně VS na stole ležet lícem vzhůru 4 karty.

Pokud VS iniciativu **nezískal**, proveďte všechny žetony jednotek VS, na nichž leží alespoň 1 žeton kontroly. Za každý žeton kontroly na žetonu jednotky odhodte z karet VS v aktivní zóně 1 kartu odpovídajícího druhu (pokud tam leží) na jeho odhazovací hromádku. Pokud v aktivní zóně VS (už) žádná karta odpovídající žetonu jednotky VS s žetonem kontroly neleží, žeton kontroly odhodte bez dalšího efektu. Tímto způsobem tak nakonec odhodíte všechny žetony kontroly ze všech žetonů jednotek VS na herním plánu.

Poté postupně zleva doprava vyhodnoťte všechny karty VS v aktivní zóně, jednu po druhé. Karty vyhodnotíte tak, že na příslušné kartě algoritmu dané jednotky vyhledáte první **relevantní** (význam tohoto pojmu bude vysvětlen dále) sekci shora a provedete akci dle pokynů. Pokud výjimečně na kartě algoritmu nebude relevantní žádná sekce, neprovádí VS danou jednotkou žádnou akci.

Vyhodnocenou kartu VS poté odhoďte na jeho odhazovací hromádku. Takto pokračujte, dokud nebudou všechny lícem vzhůru vyložené karty VS z aktivní zóny odhozeny na jeho odhazovací hromádku.

Pokud byste měli vyhodnocovat kartu jednotky VS, která je **pod palbou**, neprovádějte žádnou akci dle karty algoritmu, ale žeton jednotky na herním plánu otočte stranou **připravení** vzhůru. Kartu jednotky poté odhoďte na odhazovací hromádku VS.

## AKCE VIRTUÁLNÍHO SOUPEŘE

2  
4,5,7-9,11,12,101-104

2  
5-9,11,12,101-103

1 **ODSTŘELOVAČI**

4 I Na herním plánu je nepřátelská jednotka s celkovou obranou  $\leq 8$ : Útok  $\text{⚡}$ .

Na neochrozeném poli mimo neovládaný strat. cíl: Zvolte sousední pole takto:


4 II A) Ohrožený strat. cíl. [hodnota cíle>náhodně]

B) Nepropátráný strat. cíl. [hodnota cíle>kryt>náhodně]

C) Bliž uvedenému výše [A>B]. [bliž nepřátelským střelcům>kryt>náhodně]

Skrytý přesun na takto určené pole.

4 III Útok  $\text{⚡}$ .



N 24A

8

2  
1

1

3 **PÁTRAČI**

Při přemístění na nepropátráné pole: Pátřání.

I Karta válečný zmatek je v aktivní zóně VS: Průzkum.

Na neochrozeném poli: Zvolte pole do vzdálenosti 2 takto:

5 A) Ohrožený strat. cíl. [hodnota cíle>kryt]

B) Nepropátráný a nepřítel s daným strat. cíl. [hodnota cíle>kryt]

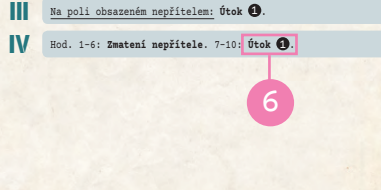
II C) Strat. cíl 6A je nepropátráný: Nejbliž strat. cíli 6A. [hodnota cíle>kryt]

Přesun na takto určené pole.

Určené pole je ve vzdálenosti 2: Určete pole, kterým pátrači projdou. [propátráné>obsazené nepřitelem>propátráné nepřitelem>bliž nepřátelským střelcům>kryt>náhodně]

III Na poli obsazeném nepřitelem: Útok  $\text{⚡}$ .

IV Hod. 1-6: Zmatení nepřitele. 7-10: Útok  $\text{⚡}$ .



N 14B

8

## Popis karet algoritmu


1. **Název:** Odpovídá druhu jednotky, pro kterou karta algoritmu platí.
2. **Strana a scénář:** Barva a symbol odpovídají straně, za niž hraje VS, číslo odpovídá číslu scénáře. Některé karty algoritmu jsou určeny pro jednu stranu a jediný scénář, jiné pro obě strany a/nebo více scénářů.
3. **Zvláštní pravidla:** Zde jsou uvedena zvláštní pravidla, která pro tuto jednotku VS v tomto scénáři platí. Pokud je podmínka splněna a je relevantní, proveďte pokyn (navíc k čemukoli uvedenému dále).
4. **Sekce:** Akce a jejich efekty, které pro karty této jednotky VS platí při jejich vyhodnocování.
5. **Odstavec:** Někdy se efekty liší podle situace, během níž je karta odpovídající jednotky VS vyhodnocována.

6. **Názvy akcí:** Tučně jsou uvedeny akce, které máte za VS provést.
7. **Shoda:** Postup v případě shody při vyhodnocování této sekce či odstavce je zpravidla uveden kurzívou v hranatých závorkách, postupujte vždy zleva doprava podle šipek (není-li postup uveden, určete postup náhodně, viz dále).
8. **Kód karty:** alfanumerický kód karty sloužící k její identifikaci, ve tvaru Z xxS, kde Z udává sadu, do které karta patří (N = scénáře ze základní hry O:N, F = scénáře ze základní hry O:SA, PN = scénáře hry O:N z tohoto rozšíření Posily, PF = scénáře hry O:SA z tohoto rozšíření Posily), xx je číslo karty a S je strana karty (A nebo B).

## Vyhodnocování karet algoritmu

Většina textů v jednotlivých sekcích začíná podmínkou psanou podtrženým písmem s dvojtečkou na konci. Podmínky jsou psány heslovitě a jednotlivá kritéria oddělují čárky.

Není-li podmínka splněna, daná sekce není **relevantní** a nevyhodnocuje se, pokračujte k následující sekci.

Je-li podmínka splněna, je sekce relevantní. Vyhodnoťte text za dvojtečkou (provedte dané pokyny). Není-li to možné, považujte podmínku za nesplněnou a pokračujte k následující sekci. To se může stát tak, že by provedení pokynu bylo v rozporu s pravidly (např. vjetím vozidla na pole se symbolem ) , nebo že by se nedosáhlo účelu pokynu (např. jednotka by se nepřemístila o nic blíže k určenému cíli), nebo by pokyn neměl žádný efekt (např. by VS prováděl pátrání již propátraných polí herního plánu).

VS provádí akci **ovládnutí** jedině v případě, že tím ovládne strategický cíl.

Odkazuje-li podmínka na určitý cíl (např. nepřítele na témže poli herního plánu), akce dle pokynu má směřovat proti tomuto cíli, není-li výslovně uvedeno jinak.


Je-li text sekce složitější, může se dělit do více odstavců, které mají svoji dílčí podmínku a účinek. V takovém případě vždy vyhledejte první relevantní odstavec shora a postupujte podle pokynů v něm. Není-li relevantní žádný odstavec, považujte celou sekci za nerelevantní, i když je úvodní podmínka sekce splněna.

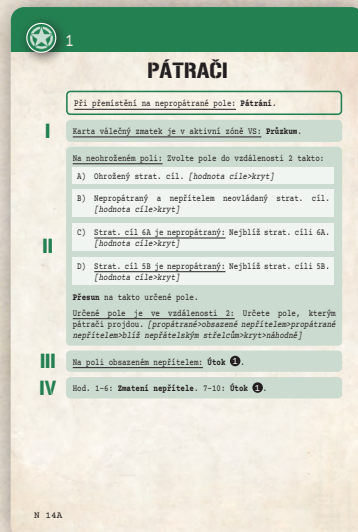
Je-li možné určitý účinek vyhodnotit (provést) více způsoby, postupujte podle postupu v případě shody ve spodní části sekce či odstavce. Chybí-li postup pro případ shody, postupujte dle obecných pokynů daného scénáře, případně náhodně (viz dále). Při vyhodnocování vyššího krytu u polí 2A, 9A a 16A hry O:N, kde je hodnota krytu proměnlivá, protože se jedná o kopce, platí vždy vyšší hodnota.

Uvádí-li pokyn, že se určitá jednotka má přemístit blíže k určitému cíli a toho lze dosáhnout přemístěním na více různých polí, vyberte to, které je k cíli nejbližší. V případě shody opět postupujte dle uvedeného postupu v případě shody (a chybí-li, pak postupujte náhodně, viz dále).

Provádíte-li pokyn se syntaxí „poté sekce X“, vyhodnoťte sekci X na dané kartě, je-li relevantní. Pokud sekce X relevantní není, vyhodnoťte nejbližší následující relevantní sekci.

Názvy akcí, které máte za VS provést, jsou uvedeny tučně. Za VS se některé akce provádějí jinak než obvykle, podrobný popis změn naleznete na str. 16.

V horní části některých karet algoritmu je v rámečku uveden text zvláštního pravidla (viz bod  obr. na str. 12). Toto pravidlo platí vždy, když se vyhodnocuje daná karta algoritmu (kterákoli sekce).



Text karet algoritmu používá standardizované pojmy a slovní spojení. Jejich vysvětlení naleznete na str. 14 v odstavci Definované pojmy.

Při provádění standardních akcí (uvedených názvem tučně) **platí všechna obvyklá omezení pro danou akci jako při hře dvou hráčů**. Máte-li například dle karty algoritmu přesunout jednotku na jiné pole, není možné jednotky VS přemísťovat na pole, která nebyla propátrána, ani když toto upozornění není na kartě algoritmu výslovně připomenuto. Stejně tak musíte VS přidat do jeho odhazovací hromádky kartu válečného zmatku, když provádí akci **pátrání**. Znovu upozorňujeme na změnu provádění akce **ovládnutí** dle popisu na str. 5, který mění pravidla základní hry O:N.

**Pozn. překl.:** Snahou autorů bylo pomocí karet algoritmu pokrýt všechny myslitelné situace, které ve všech scénářích mohou nastat. Vzhledem k téměř nadlidské složitosti takového úkolu není vyloučeno, že mohou nastat situace, kdy by VS postupoval nelogicky či by došlo k zacyklení či uvíznutí na mrtvém bodě. V takové situaci můžete za VS postupovat tak, jak by dle vašeho uvážení postupoval živý hráč snažící se hrát optimálně. Koneckonců, je to jen hra a cílem je se bavit, nikoli se trápit nedokonalou mechanikou pravidel, jejich formulace či překladu...

V originálním znění verze, která byla předlohou tohoto českého vydání, se také vyskytlo nadprůměrné množství nepřesností všeho druhu. Pokusili jsme se je všechny ověřit a opravit. Pokud se vám stane, že budete české znění porovnávat s originálem a bude se vám zdát, že se od sebe liší, je pravděpodobně správnější znění české, případnou naši chybu laskavě omluvte.

Může-li voják VS využít lepší variantu téže akce, protože sedí na sedadle vozidla, které to umožňuje, využije silnější akce vozidla. Například má-li **mechanik** v bojeschopném tanku provést akci **útok**, vždy provede akci vozidla **útok 2** namísto svojí akce **útok 1**.

## DEFINOVANÉ POJMY

Není-li výslovně uvedeno jinak, všechny pokyny na kartách algoritmu mluví o straně VS jako o straně vlastní, nepřátelský znamená náležící vám jako živému hráči. Např. „propátrané pole“ znamená, že je propátrané stranou VS, „propátrané nepřitelem“ znamená propátrané vaší stranou. Při postupu v případě shody pojem „hodnota cíle“ odkazuje na pole - strategický cíl s vyšší hodnotou, pojem „kryt“ odkazuje na pole s nejvyšší hodnotou krytu. Samozřejmě i toto platí vždy, pokud není výslovně uvedeno jinak. Pole herního plánu s kopcovitým terénem se považují za pole s hodnotou krytu 3.

### Náhodně

Máte-li nějaký jev vyhodnotit náhodně, použijte kostku takto: Přiřaďte stranám kostky ze základní hry všechny možné výsledky tak, aby pravděpodobnost, že nastanou, byla stejná. Poté kostkou hodte a určete výsledek. Není-li někde postup pro případ shody uveden, určete výsledek také náhodně.

### Nepřítel, nepřátelský

Z pohledu VS jste to vy, živý hráč a vaše prvky.

## SEVERNÍ AFRIKA

Neobsazené vozidlo není považováno za nepřátelské bez ohledu na to, které straně patřilo na začátku hry či kteří vojáci z něj vysedli jako poslední.

## Odpovídající

Karta či žeton patřící témuž družstvu jako karta, kde se tento pojem vyskytuje, tj. např. jiná karta téhož družstva, jde-li o akci velitele družstva, karta tanku, jde-li o velitele tanku atd.

Může to být i odpovídající žeton, karta či žeton nasazení patřící opačné straně (např. jednotka družstva B VS je odpovídající jednotce družstva B živého hráče).

## Strategický cíl

Pole herního plánu, kde leží žeton udávající strategickou hodnotu cíle, nebo na němž je vytištěno číslo udávající hodnotu strategického cíle. Pojem „cíl“ je také užíván jako obecné slovo označující pole, kam směřuje pohyb jednotky, případně jednotku či objekt, na něž je veden útok, proti nimž je směřována nějaká akce apod. Snad je z kontextu význam vždy jasný.

**OVLÁDANÝ CÍL** - Strategický cíl ovládaný VS.

**CÍL OVLÁDANÝ NEPŘÍTELEM** - Strategický cíl ovládaný vámi.

**NEOVLÁDANÝ CÍL** - cíl, který neovládá VS. Můžete ho ovládat vy (živý hráč), nebo nikdo.

### OBSAZENÝ CÍL

Nikým neovládaný strategický cíl, na němž se nachází jeden či více žetonů jednotek. Je-li uvedena strana, znamená to, že na daném poli je alespoň jedna její jednotka, bez ohledu na výskyt jednotek nepřátelských.

### OHROŽENÝ CÍL

Strategický cíl, pro něž platí **všechny** tyto body:

- ovládá ho VS,
- není na něm žádný žeton jednotky VS,
- je na něm vaše jednotka s možností akce **ovládnutí**.

Jde tedy o **strategický cíl ovládaný VS**, u kterého bezprostředně hrozí, že by ho VS mohl přestat ovládat.

## Nepřátelská přesila

Nepřátelská přesila je dána jako počet vašich (tj. z pohledu VS nepřátelských) žetonů jednotek mínus počet žetonů jednotek VS na určeném poli. Nepřátelská přesila může nabývat kladných hodnot (je-li na daném poli více vašich jednotek než jednotek VS), nuly (je-li jich stejně) i záporných hodnot (je-li na daném poli více jednotek VS).

## Hod

Hoďte kostkou a proveďte pokyn dle výsledku. Je-li předem možný pouze jeden výsledek, rovnou ho vyhodnoťte, hod je zbytečný.

## Neohrožené pole, neohrožený cíl

Jde o pole - strategický cíl, u kterého bezprostředně nehrozí, že ho VS přestane ovládat. Cíl je neohrožený, pokud platí **kterýkoli** z těchto bodů:

- VS dané pole vůbec neovládá (takže ho ani nemůže přestat ovládat),
- VS ho ovládá a má na něm alespoň 1 žeton jednotky (takže by nejprve musely být všechny jeho jednotky na daném poli eliminovány či přemístěny jinam),
- VS ho ovládá, nemá na něm žádný žeton jednotky, ale vy na něm nemáte žádný žeton jednotky s možností akce **ovládnutí** (takže byste na něj nejprve museli nějakou jednotku s možností akce **ovládnutí** přemístit).


Pojem neohrožené pole zahrnuje neohrožené cíle a všechna ostatní pole (u nich ani nemá smysl mluvit o ovládnutí).

## SEVERNÍ AFRIKA

Ve scénářích, kde hrajete za LRDG a vaší podmínkou vítězství je zničení strategických cílů v určité hodnotě, se pole s žetony strategických cílů, které ovládá VS a kde se vyskytují vaši vojáci s možností akce **demolice**, považují za **ohrožený cíl**, i když se na daném poli **vyskytují** žetony vojáků VS.

## SEVERNÍ AFRIKA

**Demolice** (v popisu postupu v případě shody)

Jednotka s možností akce demolice  .

### Mužstvo

Jednotka mužstva (nikoli velitel)

### Podpůrná akce

Jednotka s možností některé z podpůrných akcí.

### Cesta k vítězství / preferovaná pole

Tento pojem je vždy vysvětlen ve scénáři, v němž se karta algoritmu s tímto pojmem vyskytuje.

## Určit pole

Máte-li určit nějaké pole, zvolte pole v předepsaném rozsahu vzdálenosti. Není-li uveden žádný rozsah vzdálenosti, je maximem největší možnost pohybu dané jednotky. V případě shody postupujte dle pokynů pro případ shody.

## Pole úniku

Pole, na němž leží žeton úniku.

## Aktivní zóna

U živého hráče takto označujeme karty, které po odehrání v probíhajícím kole leží na stole lícem vzhůru, ale ještě nebyly odhozeny na odhazovací hromádku.

U VS jde o karty vyložené na stůl lícem vzhůru na začátku jeho tahu, jak je popsáno výše.

Tyto karty **nikdy nezahrnují** karty v dobíracím balíčku, odhazovacím balíčku, v záloze a samozřejmě ani karty v ruce.

## ZMĚNY AKCÍ PROVÁDĚNÝCH VS

Útok , Protitanková střela , Granáty , Krycí palba 

Nálet , Demolice , Bombardování 

SEVERNÍ AFRIKA

Provádí-li VS bojovou akci, je cílem vždy odpovídající jednotka s nejnižší celkovou hodnotou obrany, resp. odolností pancíře (podle toho, proti čemu daná bojová akce cílí). V případě shody je cílem nejnebezpečnější jednotka z nich. Případné výjimky jsou uvedeny výslovně. Míra nebezpečnosti jednotek je vždy uvedena v popisu příslušného scénáře. Má-li být útok nejprve veden na cíl dle jiného kritéria (např. na nejbližší nepřátelskou jednotku), pak základním postupem určení cíle v případě shody je nejprve nejnižší celková obrana / odolnost pancíře, poté nejnebezpečnější, poté náhodně. Případné změny tohoto postupu jsou uvedeny výslovně.

## SEVERNÍ AFRIKA

Vozidla jsou vždy tak nebezpečná jako nejnebezpečnější voják v nich. Je-li útok VS proti vozidlu úspěšný, zranění utrpí vždy nejnebezpečnější voják v něm, není-li výslovně uvedeno jinak.

Samozřejmě i nadále platí, že cílem akcí **útok, granáty, krycí palba, nálet a bombardování** mohou být jen jednotky s běžnou obranou a cílem akce **protitanková střela** může být jen vozidlo s odolností pancíře.

V případě akce **demolice** smí být cílem jako obvykle pouze vozidlo s odolností pancíře, strategický cíl nebo zátaras na témže poli jako voják, který danou akci provádí.

### Posily

Provádí-li VS akci **posily** z určitého uvedeného balíčku posil, vezměte z něj vrchní kartu a odhodte ji na odhazovací hromádku VS. Není-li už v uvedeném balíčku žádná karta, vezměte vrchní kartu z jiného balíčku posil, který určíte náhodně.

### Za mnou!

Doberte kartu z dobíracího balíčku VS a zařaďte ji mezi karty VS v jeho aktivní zóně dle hodnoty iniciativy, v případě shody novou kartu vyložte vpravo vedle karty se stejnou hodnotou. Pokud byste měli novou kartu zařadit před právě vyhodnocovanou kartu (tj. více vlevo), zařaďte novou kartu s vyšší hodnotou bezprostředně vpravo za právě vyhodnocovanou kartu.

Dobíráte-li více než jednu kartu, berte jednu po druhé a u každé postupujte stejně dle popisu výše.

### Povzbuzení

Uvedené karty VS v aktivní zóně pootočte naležato. Vyhodnocujete-li kartu ležící naležato, otočte ji poté zase nastojato a vyhodnoťte ji ještě jednou. Teprve poté vyhodnocenou kartu odhodte na odhazovací hromádku VS jako obvykle.

### Průzkum

Vyřaďte ze hry kartu válečného zmatku VS z aktivní zóny. Poté vezměte vrchní kartu z dobíracího balíčku VS a položte ji do aktivní zóny lícem dolů. V tomto tahu se vyhodnocovat nebude, ale nechte ji ležet na stole i po ukončení tahu VS. Na začátku příštího tahu VS, po otočení a vyložení 3 karet z dobíracího balíčku VS do aktivní zóny, všechny lícem dolů ležící karty otočte a zařaďte je jako obvykle mezi vyložené karty v aktivní zóně (tj. dle hodnoty iniciativy). Tak se může stát, že budete za VS v témže tahu vyhodnocovat i více než 4 karty.

## Nastavení obtížnosti

Zdá-li se vám základní sólový režim příliš náročný, nebo naopak příliš jednoduchý, můžete si obtížnost snížit nebo zvýšit následujícím způsobem.

### Snížení obtížnosti

Kartu VS použitou při určování iniciativy vždy odhodte, i když iniciativu získal VS. Budete za něj zpravidla vyhodnocovat jen 3 karty bez ohledu na to, kdo získal iniciativu.

### Zvýšení obtížnosti

Na začátku každého tahu VS otočte a vyložte z dobíracího balíčku 4 karty namísto 3. V případě, že VS získá iniciativu, budete za něj vyhodnocovat zpravidla 5 karet namísto 4.

## PŘÍKLAD JEDNOHO KOLA SÓLOVÉ HRY

Aleš hraje za USA první scénář základní hry O:N „La Raye“ proti VS, který hraje za Německo.

Aleš si dobere do ruky 4 karty a pro určení iniciativy zvolí kartu **pátračů**. Otočí vrchní kartu z dobíracího balíčku VS, je to karta válečného zmatku. Aleš obě karty odhodí na příslušné odhazovací hromádky a hraje jako první.



Poté co Aleš odehraje celý svůj tah, otočí a vyloží do aktivní zóny 3 vrchní karty z dobíracího balíčku VS a uspořádá je dle hodnoty iniciativy zleva doprava od nejvyšší k nejnižší.



Poté zkontroluje, zda na některých žetonech jednotek VS leží žetony kontroly. Po jednom leží na žetonu kulomet A a střelci A. Protože mezi vyloženými kartami v aktivní zóně je karta kulometčící A, odhodí ji. Poté odhodí oba žetony kontroly z žetonů jednotek VS na herním plánu do banku (žeton kontroly na žetonu střelců A neměl žádný efekt). Poté postupně vyhodnotí obě zbylé karty v aktivní zóně zleva doprava.



Nejprve se podívá na kartu algoritmu **velitele družstva** N 6A, na níž je v sekci I uvedena tato podmínka:

„Odpovídající karta je v aktivní zóně VS“. Ta je splněna, protože mezi kartami v aktivní zóně VS leží karta patřící do téhož družstva – **střelci** B. Sekce I je relevantní, proto se vyhodnotí. Mezi kartami v aktivní zóně VS nejsou dvě



## Tiráž

---

Autoři: David Thompson, Trevor Benjamin

Sólový režim: Dávid Turczi, David Digby

Ilustrace: Roland MacDonald

Překlad: Karel Vlasák

Korektury: Jacek Chlebowski, Jakub Popelka, Mario Šafárik



© David Thompson & Trevor Benjamin, 2021  
© 2021 Osprey Publishing Ltd.  
part of Bloomsbury Publishing Plc.  
Všechna práva vyhrazena.



Výhradní distributor  
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10

