



# ARMÁDNÍ GENERÁL

## VELITEL ZÁSOBOVÁNÍ

**„Armáda pochoduje podle toho, jak má plný žaludek.“**

**— Napoleon Bonaparte**

**Armádní generál: Velitel zásobování** je rychlá, kartami řízená hra, v níž se stanete veliteli mocností za druhé světové války. V této hře hraje zásadní roli zásobování. Jen díky němu mohou armády i loďstvo bojovat. Přerušte protivníkovi jeho zásobovací trasy a nezbude mu nic jiného, než se vzdát!

Ve hře **Armádní generál: Velitel zásobování** budete hrát za jednu nebo více mocností buď na straně Spojenců, nebo Osy a budete se snažit pro svou stranu získávat vítězné body (VB). Hra trvá nejvýše 20 kol a poté vítězí strana, která získala nejvíce vítězných bodů. Vítězné body získáváte ovládním klíčových zásobovacích území označených symbolem hvězdy. Další body vám může přinášet hraní některých karet (Podrobněji viz *Bodování a vítězství*).

Hra je pro 2–6 hráčů. Hráči jsou rozděleni na dvě strany konfliktu:

- **Osa:** Německo, Japonsko, Itálie;
- **Spojenci:** Spojené království, Sovětský svaz, Spojené státy americké.





## Autoři

Autor hry

**Ian Brody**

Grafická úprava a ilustrace

**Nicholas Avallone**

Úprava pravidel druhé edice

**John Velonis**

Výroba

**Roberto Di Meglio a Fabio Maiorana**

Příprava

**Fabrizio Rolla**

**Druhou edici testovali:** Andy Daglish, AshraamCPC, Christian A. Nord, Damian Mastrangelo, Dean Howard, Den, Edward Woods, Felix Rodriguez, Gamers at the Martin House, Heikki Laakkonen, Hervé „Graftodt“ Sicre, Jeff Owen, Marc Nelson Jr., Marvin Birnbaum, Matthias Besse, Milind, Nyi Nyi Htun, Q, Roberto Di Meglio, Sam LaSala, Sharon Santucci Douglas, Witch Lord, Yuriy Tapilin, Schenectady Wargamers Association, Spielbany, Westchester Gaming Group.

**První edici testovali:** Karin Weston-Brody, Allen Thayer II, Andrew Dougherty, Lance Meyer, Marvin Birnbaum, Don Errico, Michael Isgur, Douglas Riggi, Aaron Cordes, Eddie Rodriguez, Ken Mohler, John Behnken, Miriam Ben-Dor.

**Zvláštní poděkování:** Ken Mohler a Emma Wyman za vývoj a přípravu první edice.

Hru vytvořily **Grigglig Games, Inc.**  
Výroba a distribuce **Ares Games Srl.**



Ares Games Srl, Via dei Metalmeccanici 16,  
55041, Capezzano Pianore (LU), Italy.  
[www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu)

© 2014, 2019 Grigglig Games, Inc.  
WW2 Quartermaster General je  
obchodní značkou Grigglig Games, Inc.  
Všechna práva vyhrazena.  
© 2019 Ares Games Srl.

Český překlad  
**Jan Březina**

Jazyková úprava  
**Elžka Pospíšilová**

Grafická úprava  
**Vladimír Smolík a Black Light Studio**  
Redakce překladu  
**Martin Hrabálek a Ondřej Hrabálek**

**WWW.REXHRY.CZ KRÁLOVSKY SE BAVTE!**

## Obsah

Rozdělení států mezi hráče	3
Příprava hry	3
Figurky	3
Přehled států	4
Herní plán	6
Pořadí států	8
Přehled fází tahu	8
Zásobování	8
Karty	10
Druhy karet	12
Hraní karet	14
Bodování a vítězství	16
Podrobné příklady hraní karet	17

## Herní komponenty

- Herní plán
- Pravidla
- 220 karet (Německo: 41, Japonsko: 34, Itálie: 30, Spojené království: 40, Sovětský svaz: 34, Spojené státy: 41)
- 33 dřevěných figurek armád (Německo: 7, Japonsko: 5, Itálie: 4, Spojené království: 5, Sovětský svaz: 7, Spojené státy: 5)
- 23 dřevěných figurek loďstva (Německo: 3, Japonsko: 5, Itálie: 3, Spojené království: 5, Sovětský svaz: 1, Spojené státy: 6)
- 4 kartonové ukazatele vítězných bodů
- 1 kartonový ukazatel herního kola
- 1 kartonový přehled fází tahu



## Rozdělení států mezi hráče

	2 hráči	3 hráči	4 hráči	5 hráčů	6 hráčů
Hráč 1	Německo, Itálie, Japonsko	Německo	Německo	Německo	Německo
Hráč 2	Spojené království, Spojené státy, Sovětský svaz	Spojené království, Spojené státy, Sovětský svaz	Spojené království, Spojené státy	Spojené království	Spojené království
Hráč 3		Japonsko, Itálie	Japonsko, Itálie	Japonsko, Itálie	Japonsko
Hráč 4			Sovětský svaz	Sovětský svaz	Sovětský svaz
Hráč 5				Spojené státy	Itálie
Hráč 6					Spojené státy

## Příprava hry

Nejprve si hráči určí, kdo hraje za jaký stát. V každé hře hraje vždy všech šest států. Pokud hrajete v méně než šesti hráčích, někteří hráči budou hrát za více států (pro doporučené rozdělení států viz tabulka *Rozdělení států mezi hráče* výše).

Pokud hráč hraje za více států, musí si karty jednotlivých států (dobírací balíček, karty v ruce i odkládací balíček) držet odděleně. Pokud text karet hovoří o „tobě“ nebo oslovuje hráče, vždy je tím míněn konkrétní stát a ne osoba hráče. Např. pokud hráč hraje zároveň za Německo a Itálii, nemůže odkládat karty z dobíracího balíčku Itálie, aby splnil požadavky německé karty *Blitzkrieg*.

Umístěte ukazatele vítězných bodů „+0“ obou stran konfliktu na pole 0 na stupnici vítězných bodů a ukazatel herního kola na pole 1 na počítadle kol.

Za každý stát proveďte následující:

- Umístěte jednu figurku armády do domovského území daného státu.
- Zamíchejte dobírací balíček karet státu a doberte si do ruky 10 karet.
- Prohlédněte si dobrané karty a 3 z nich odložte na odkládací balíček (v ruce vám zůstane 7 karet).

## Figurky

Na každém území může mít každý stát nejvýše jednu figurku. Na jednom území však může mít svou figurku více států patřících ke stejné straně konfliktu. Figurky států z rozdílných stran se nikdy nemohou nacházet současně na jednom území. Figurky loďstva lze umisťovat pouze na mořská území. Figurky armád lze umisťovat pouze na pevninská území.

Každý stát má k dispozici pevně daný počet karet jednotlivých druhů figurek. Pokud jsou již všechny figurky ve hře, není možné další novou figurku vybudovat ani získat. Figurky, které jsou z jakéhokoli důvodu odstraněny z herního plánu, jsou znovu k dispozici. Hráč může z herního plánu kdykoli odstranit libovolné množství figurek svého státu. Může tak učinit i během tahu jiného hráče. Hráče však k odstranění své figurky nemůže donutit jeho spoluhráč hrající za stejnou stranu konfliktu.

Armáda	Stát	Loďstvo
	Německo	
	Japonsko	
	Itálie	
	Spojené království	
	Sovětský svaz	
	Spojené státy	



# Přehled států

Osa

## Německo

41 karet  
7 figurek armád  
3 figurky loďstva  
Domovské území: Německo

V balíčku karet Německa je velké množství silných karet plánů, které jsou cíleny na dobývání Spojeného království a Sovětského svazu. Avšak přípravou na útok nesmíte strávit příliš mnoho času - ani se nenadějte, a Spojence můžete mít před branami.



Vybuduj armádu	Pozemní bitva	Vybuduj loďstvo	Námořní bitva	Oslabení ekonomiky	Událost	Reakce	Plán
6	7	2	2	6	6	0	12

## Japonsko

34 karet  
5 figurek armád  
5 figurek loďstva  
Domovské území: Japonsko

Japonsko má k dispozici celou řadu karet reakcí, které mají za úkol brzdit Spojence v dosahování jejich cílů a omezovat jejich bojeschopnost. Budete potřebovat dostatek času, abyste si nachystali silné kombinace karet a mohli ve správný okamžik spustit silný překvapivý úder.



Vybuduj armádu	Pozemní bitva	Vybuduj loďstvo	Námořní bitva	Oslabení ekonomiky	Událost	Reakce	Plán
4	3	6	4	2	0	11	4

## Itálie

30 karet  
4 figurky armád  
3 figurky loďstva  
Domovské území: Itálie

Úkolem Itálie je pomáhat Německu v dobývání Sovětského svazu a Spojeného království a zároveň využívat svých karet plánů k zisku vítězných bodů. Itálie má ve svém balíčku ze všech mocností nejméně karet. Pokud budete chtít nějaké karty odkládat, mějte to na paměti.



Vybuduj armádu	Pozemní bitva	Vybuduj loďstvo	Námořní bitva	Oslabení ekonomiky	Událost	Reakce	Plán
4	4	3	2	2	6	4	5



### Spojené království

40 karet  
 5 figurek armád  
 5 figurek loďstva  
 Domovské území: Spojené království

Při hře za Spojené království je nejdůležitější udržet si domovské území a přitom povolávat armády ze všech končin impéria. Počet vašich karet Vybudování armády a Pozemní bitva je poměrně omezený, a proto každou ofenzívu vždy pečlivě plánujte.



Vybuduj armádu	Pozemní bitva	Vybuduj loďstvo	Námořní bitva	Oslabení ekonomiky	Událost	Reakce	Plán
5	4	5	5	2	6	7	6

### Sovětský svaz

34 karet  
 7 figurek armád  
 1 figurka loďstva  
 Domovské území: Moskva

Sovětský svaz musí hrát zpočátku velmi opatrně a do útoku se vydat až v okamžiku, kdy bude mít Moskvu dobře bráněnou, případně i s pomocí ostatních spřátelených států. Zvažte možnost hrát vaše karty Pozemní bitva až v době, kdy budete mít vyložené nějaké karty plánů.



Vybuduj armádu	Pozemní bitva	Vybuduj loďstvo	Námořní bitva	Oslabení ekonomiky	Událost	Reakce	Plán
8	6	1	2	0	6	5	6

### Spojené státy americké

41 karet  
 5 figurek armád  
 6 figurek loďstva  
 Domovské území: Východní spojené státy

I když jsou Spojené státy pravděpodobně nejsilnější, musí své úsilí dělit mezi budování vlastní armády a pomoc ostatním Spojencům. Navíc bude třeba pečlivě zvažovat, jak rozdělit svou armádu mezi bojiště v Evropě a v Pacifiku.



Vybuduj armádu	Pozemní bitva	Vybuduj loďstvo	Námořní bitva	Oslabení ekonomiky	Událost	Reakce	Plán
5	4	5	4	5	10	0	8



# Herní plán

Herní plán znázorňuje mapu světa rozdělenou na pevninská a mořská území. Vzájemně sousedící území mají společnou hranici. Východní a západní okraje mapy jsou propojené, jako kdyby mapa byla ve tvaru válce.

## Popis herního plánu

- A. Klíčová území (se symbolem zlaté hvězdy)
- B. Úžiny (se symbolem kotvy)
- C. Stupnice vítězných bodů
- D. Počítadlo kol
- E. Šipky na východním/západním okraji mapy ukazují, která území spolu sousedí

**ARMÁDNÍ GENERÁL**  
VELITEL ZÁSOBOVÁNÍ

POŘADÍ STATŮ:

KOLO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



## Úžiny

Na mapě jsou úžiny označeny symbolem kotvy. Kotva se vždy nachází na pevninském území, jehož ovládnutím získá hráč kontrolu nad užíváním úžiny. Šipky vedoucí od symbolu kotvy ukazují, která dvě mořská území úžina spojuje. Pokud je úžina pro hráče otevřena, jsou tato dvě mořská území považována za sousedící. Jinak za sousedící považována nejsou.



- Každá úžina je v jednom okamžiku otevřena pouze jedné straně konfliktu.
- Úžina je otevřena pro Spojence, pokud se na příslušném území se symbolem kotvy nenachází žádná armáda Osy.
- Úžina je otevřena pro Osu, pokud se na příslušném území se symbolem kotvy nachází armáda Osy.

**Příklad:** Německo má loďstvo ve Středozemním moři (a) a armádu v Severní Africe (b). Itálie má loďstvo ve Středozemním moři (c). Spojené království má loďstvo v Severním moři (d). Protože armáda Osy ovládá Severní Afriku, nemůže Spojené království vést námořní bitvu ani s jedním loďstvem ve Středozemním moři. Italské loďstvo může vést bitvu s loďstvem Spojeného království, protože armáda stejné strany konfliktu (Německo) ovládá Severní Afriku, a proto má Osa kontrolu nad užíváním úžiny.



## Upřesnění sousedících území

Území, jejichž společná hranice se stýká pouze v jednom bodě, nejsou považována za sousedící. Balkán tedy nesousedí s Blízkým východem. Černé moře nesousedí se Středozemním mořem.





## Pořadí států

Hra trvá nejvýše 20 kol. Každé kolo se státy vystřídají v tazích v následujícím pořadí:

1. Německo
2. Spojené království
3. Japonsko
4. Sovětský svaz
5. Itálie
6. Spojené státy

Na konci každého kola (po tahu Spojených států) se posune dopředu ukazatel herního kola.

## Přehled fází tahu

1. **Fáze zahrání karty:** Zahrajte či odložte jednu kartu z ruky.
2. **Fáze zásobování:** Odstraňte z herního plánu své nezásobované figurky.
3. **Fáze vítězných bodů:** Získejte vítězné body.\*
4. **Fáze odkládání karet:** Odložte libovolné množství karet z ruky.
5. **Fáze dobírání karet:** Doberte si z dobíracího balíčku do sedmi karet v ruce.\*\*

\* Tuto fázi přeskočte, pokud je domovské území vašeho státu obsazeno nepřátelskou armádou.

\*\* Karty plánů a reakcí vyložené na stole se do limitu karet v ruce nepočítají.

### Používání ukazatelů vítězných bodů



Pokud počet vašich vítězných bodů dosáhne 100, takže se ukazatel ocitne opět na poli 0, obraťte ukazatel vítězných bodů na stranu „+100“ a pokračujte dál v zaznamenávání bodů na stupnici. Pokud počet vašich bodů dosáhne 200, vyměňte váš stávající ukazatel za ukazatel „+200“, a pokud dosáhnete 300 bodů, tento ukazatel obraťte na stranu „+300“.

## Zásobování

**V každém okamžiku je každá figurka ve hře buď zásobována, nebo nezásobována.**

Aby byly armáda či loďstvo zásobovány, musí být jejich území propojeno armádami či loďstvem stejného státu s klíčovým územím (územím se symbolem hvězdy) ovládaným armádou stejného státu. **Pro zásobování není možné využívat figurky jiných států. Není nutné propojovat zásobovanou figurku s vaším domovským územím. Stačí, když tuto figurku propojíte s libovolným klíčovým územím ovládaným vaší armádou.**

Loďstvo má krom podmínky výše ještě navíc **druhou** podmínku. Loďstvo musí mít „svůj přístav“. Což znamená, že každé loďstvo musí sousedit s pevninským územím ovládaným armádou **kteréhokoli spřáteleného** státu. Tato armáda **NEMUSÍ** být zásobována.

Během fáze zásobování daného státu jsou všechny nezásobované armády a loďstva tohoto státu odstraněny z herního plánu. Figurky ostatních států nejsou nijak ovlivněny.

### Jak chápat zásobování

Hra **Armádní generál: Velitel zásobování** je na zásobování založena. Figurky armád a loďstev nepředstavují jen frontovou linii, ale i nákladní vozy, obchodní lodě a další podpurné zdroje, které umožňují bojeschopnost vojska.

Nemůžete své zásobování vést přes figurky jiných států těžké strany, protože každý stát většinou používal rozdílné typy vybavení.

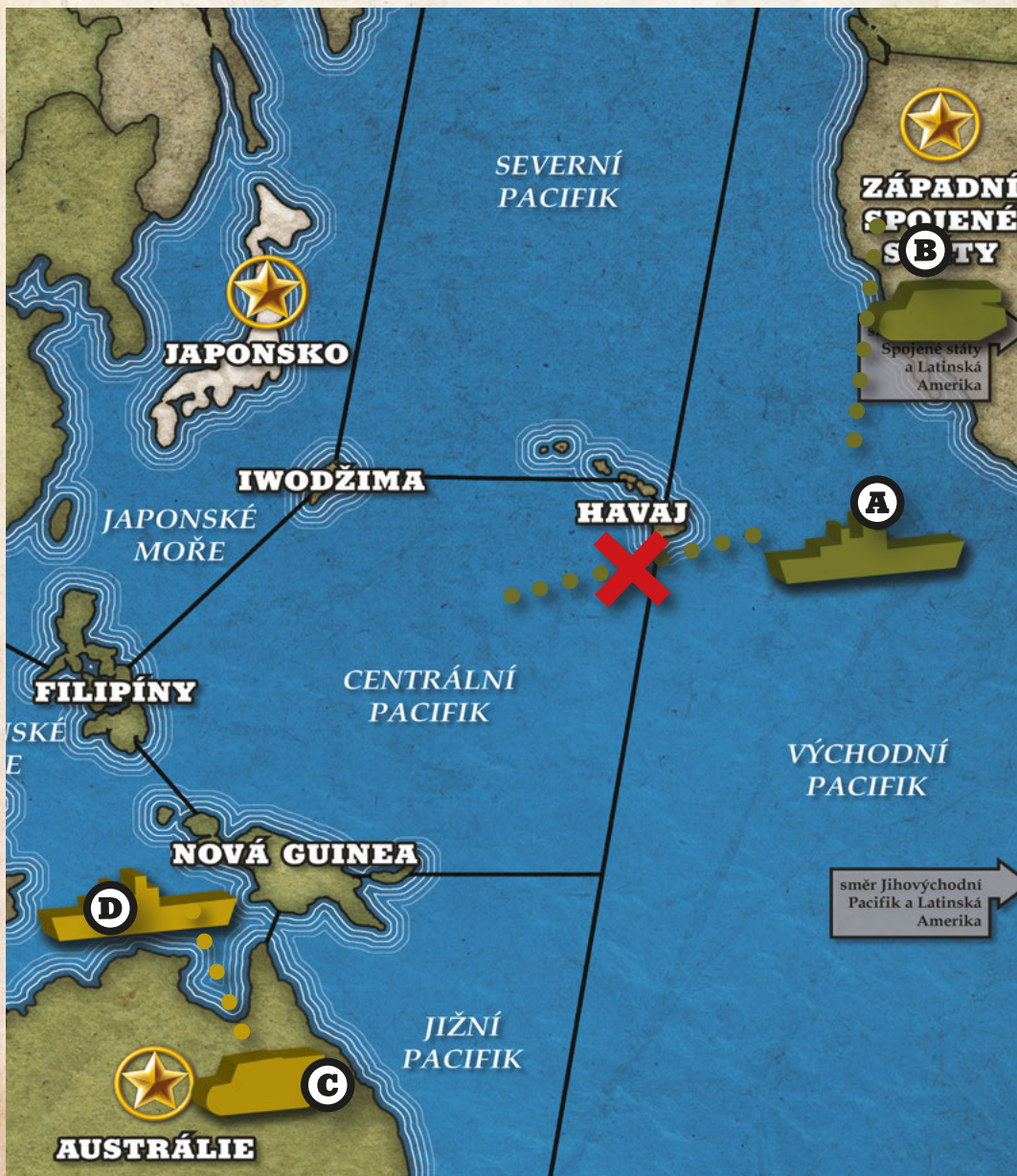
Druhá podmínka týkající se loďstva odráží omezené množství materiálu, které mohly mít lodě s sebou na moři. Loďstvo se muselo pravidelně vracet do přístavu a doplňovat jídlo, vodu a palivo. Avšak tyto zdroje byly již stejného typu a využitelné všemi státy.



## Příklad zásobování

Spojené státy americké mají loďstvo ve Východním Pacifiku (A) a armádu v Západních spojených státech (B). Spojené království má armádu v Austrálii (C) a loďstvo v Jihočínském moři (D).

Spojené státy americké nemohou vybudovat loďstvo v Centrálním Pacifiku, dokud zde nevybudují „přístav“, protože armádu ani loďstvo nelze vybudovat v nezásobovaném území. Jedním řešením by bylo v jednom kole vybudovat armádu na Havaji a loďstvo vybudovat v následujícím kole. Druhou možností by bylo, kdyby Spojené království ve svém tahu vybuvovalo armádu na Nové Guineji nebo na Filipínách.





## Karty

Každý stát má svůj vlastní dobírací balíček, karty v ruce, odkládací balíček a (případně) karty vyložené před sebou na stole (lícem dolů jsou vyložené karty reakcí, lícem nahoru karty plánů).

Pokud vám dojdou karty v dobíracím balíčku, už si nové karty nedobíráte, ale jinak pokračujete dál ve hře. Totéž platí, pokud nemáte karty ani v dobíracím balíčku, ani v ruce. Pokračujete dál ve hře, prověřujete, zda jsou vaše figurky zásobovány, a získáváte vítězné body.

Kdykoli musíte odložit kartu (či karty) z ruky, ale v ruce žádnou kartu nemáte, odložte místo toho vrchní kartu (či karty) ze svého dobíracího balíčku. Toto pravidlo platí i pro jednu kartu, kterou musíte zahrát ve fázi zahrání karty.

**Pokud ve fázi zahrání karty nemůžete zahrát ani odložit kartu, vaše strana konfliktu ztrácí 1 vítězný bod.**

Pokud musíte odložit kartu (či karty) ze svého dobíracího balíčku, ale ten je prázdný, ztrácí vaše strana konfliktu 1 vítězný bod za každou kartu, kterou jste nemohli odložit.

Odkládání karet může být způsobeno buď akcemi protihráčů, nebo v důsledku vašich rozhodnutí. Například hrajete za Sovětský svaz a máte dvě karty v ruce a žádnou v dobíracím balíčku. Máte před sebou vyloženou kartu plánu *Přímý útok*. Zahrajete z ruky kartu *Pozemní bitva*. A poté se rozhodnete využít efekt plánu *Přímý útok*. Aby byl proveden, musíte odložit dvě karty z ruky. Odložíte tedy poslední kartu ze své ruky. Kdybyste měli ještě karty v dobíracím balíčku, jako druhou kartu byste odložili vrchní kartu z balíčku. Ale protože je dobírací balíček rovněž prázdný, ztratí místo toho Spojenci 1 vítězný bod.

**Nemůžete se dobrovolně rozhodnout ztratit vítězný bod místo toho, abyste odložili kartu.**

### Kdo může co vidět?

Nemůžete ukazovat ani popisovat svoje karty v ruce ani svoje vyložené (a lícem dolů otočené) karty reakcí jiným hráčům, a to ani hráčům hrajícím za spřátelené státy. Ostatní hráči mají právo znát počet karet ve vaší ruce a počet vašich karet reakcí vyložených na stole (když je karta reakce obrácena lícem vzhůru a použita, je poté odložena navrch odkládacího balíčku).

Vrchní karta vašeho odkládacího balíčku a vaše na stole vyložené karty plánů jsou veřejně přístupné všem hráčům.

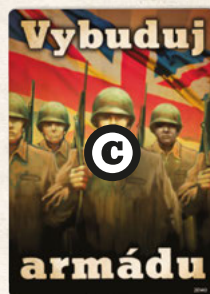
Nezahrané karty, které odkládáte z ruky, karty odkládané z dobíracího balíčku a nepoužité lícem dolů vyložené karty reakcí mohou být odkládány dospod odkládacího balíčku. Tímto způsobem budou drženy v tajnosti před ostatními hráči, kteří k nim nebudou mít přístup.



## Příklad hraní karet

Zde jsou karty Spojeného království na konci třetího kola.

- V prvním kole zahrál hráč Spojeného království kartu reakce a vyložil ji lícem dolů před sebe na stůl (A).
- Poté v druhém kole zahrál hráč kartu plánu *Markýz z Linlithgow, indický generální guvernér, povolává Indii do války* a vyložil ji před sebe na stůl lícem vzhůru (B).
- Ve třetím kole hráč zahrál kartu *Vybuduj armádu*. Po vyhodnocení tuto kartu odložil na vršek odkládacího balíčku, kde nyní leží (C).
- Dobírací balíček (D).
- 7 karet v hráčově ruce (E).



## Volitelné pravidlo: Přerozdělení zdrojů

Pokud provedete přerozdělení zdrojů, můžete odložit 4 karty z ruky na odkládací balíček a poté si z dobíracího balíčku vybrat jednu kartu a vzít si ji do ruky. Z dobíracího balíčku si však můžete vybrat jen karty *Vybuduj armádu*, *Vybuduj loďstvo*, *Pozemní bitva* nebo *Námořní bitva*.

Přerozdělení zdrojů lze provést v každém tahu pouze jednou, a to na začátku vašeho tahu, před fází zahrání karty.

Nemusíte dopředu ohlašovat, který druh karty si vyberete, ale vybranou kartu vždy musíte předtím, než si ji vezmete do ruky, ukázat ostatním hráčům.

Poté zamíchejte svůj dobírací balíček.





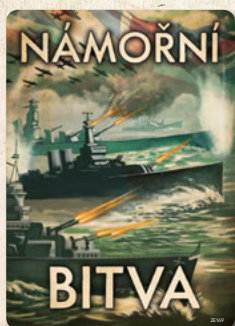
**Vybuduj armádu:** Umístěte ze zásoby jednu svoji figurku armády buď na pevninské území sousedící s územím, v němž se nachází zásobovaná figurka vašeho státu (armáda či loďstvo), nebo na domovské území vašeho státu. Armáda musí být v okamžiku vybudování zásobována. Mějte na paměti, že žádný stát nemůže mít na jednom území více než jednu svou armádu. Armáda se také nikdy nemůže nacházet na jednom území s jinou zneprátelenou armádou.



**Vybuduj loďstvo:** Umístěte ze zásoby jednu svoji figurku loďstva na mořské území sousedící s územím, v němž se nachází zásobovaná figurka vašeho státu (armáda či loďstvo). Loďstvo musí být v okamžiku vybudování zásobováno. Stejně jako u armády platí, že nelze mít na jednom území dvě loďstva stejného státu a zneprátelená loďstva nemohou být společně na jednom území.



**Pozemní bitva:** Zvolte pevninské území sousedící s územím, v němž se nachází vaše zásobovaná armáda nebo loďstvo. Poté vyberte jednu zneprátelenou armádu, která se na tomto území nachází, a odstraňte ji z herního plánu. Jako cíl bitvy můžete určit i území, na němž se žádná armáda nenachází. Nemůžete však jako cíl bitvy určit území, kde se nachází armáda spřáteleného státu. Bitva, kterou spouští karta *Pozemní bitva*, je vedena na pevninském území a nehraje roli, zda je sousedící zásobovanou figurkou armáda či loďstvo. Bitva probíhá na zvoleném pevninském území a nikoli na území, kde se nachází figurka vašeho vojska.



**Námořní bitva:** Zvolte mořské území sousedící s územím, v němž se nachází vaše zásobovaná armáda nebo loďstvo. Poté vyberte jedno zneprátelené loďstvo, které se na tomto území nachází, a odstraňte je z herního plánu. Jako cíl bitvy můžete určit i území, na němž se žádné loďstvo nenachází. Nemůžete však jako cíl bitvy určit území, kde se nachází loďstvo spřáteleného státu. Bitva, kterou spouští karta *Námořní bitva*, je vedena na mořském území a nehraje roli, zda je sousedící zásobovanou figurkou armáda či loďstvo. Bitva probíhá na zvoleném mořském území a nikoli na území, kde se nachází figurka vašeho vojska.





**Událost:** Text na kartě událostí vždy popisuje efekt, který proběhne v okamžiku, kdy je karta zahrána.



**Reakce:** Když zahránete kartu reakce, vyložte ji lícem dolů před sebe na stůl. Text na kartě reakce vždy popisuje, jaký efekt karta přináší a kdy je možné jej použít. Vyložení karty reakce na stůl se počítá jako vaše zahrání karty pro dané kolo. **Aby mohl být efekt karty reakce proveden, musí být tato karta již dříve vyložena na stole!** Pokud chcete efekt této karty provést, odhalte tuto kartu ostatním hráčům. Na rozdíl od karet plánů jsou karty reakce po vyhodnocení svého efektu ihned odloženy na odkládací balíček.



**Oslabení ekonomiky:** Text na kartě oslabení ekonomiky vždy popisuje efekt, který proběhne v okamžiku, kdy je karta zahrána. Tento druh karet často nutí protivníka odkládat karty. Mějte na paměti, že pokud někomu dojdou karty a je nucen další karty odložit, jeho strana konfliktu místo toho ztrácí vítězné body! Hraní karet oslabení ekonomiky není podmíněno tím, zda stát, jenž je cílem efektu karty, ovládá své domovské území, či nikoli.



**Plán:** Když zahránete kartu plánu, vyložte ji lícem vzhůru před sebe na stůl. Text na kartě plánu vždy popisuje, jaký efekt karta přináší a kdy je možné jej použít. Vyložení karty plánu na stůl se počítá jako vaše zahrání karty pro dané kolo. **Není možné vyložit kartu plánu a zahrát ještě jinou další kartu (pokud text na kartě neříká jinak).** Například nemůžete ve stejné fázi zahrání karty vyložit kartu plánu **Stráž** a zároveň provést efekt této karty. Využití efektu vaší karty plánu je vždy nepovinné. Vyložené karty plánů zůstávají i po využití svých efektů ve hře a mohou být případně využívány po celou dobu trvání hry, pokud nejsou odstraněny ze hry efektem nějaké jiné karty.



**Stráž**

Ve své fázi zahrání karty, místo toho, abys zahrál kartu z ruky, odlož 2 karty ze své ruky a zahráj kartu **Vybuduj armádu** ze svého odkládacího balíčku.



## Hraní karet

Ve fázi zahrání karty ve svém tahu MUSÍTE zahrát (nebo odložit) jednu kartu, a to i v případě, že jejího efektu nelze využít. Mohou nastat situace, kdy kartu nebudete moci nebo chtít využít způsobem, k němuž je určena. V takovém případě můžete kartu jen odložit a její efekt neproběhne. Odložením karty vždy splníte požadavek na zahrání jedné karty v daném kole a je lhostejno, jaký je na kartě napsán text.

Pokud je efekt karty složen ze dvou nebo více kroků, provádějte jednotlivé kroky postupně tak, jak jsou popsány na kartě. Pokud je na kartě řečeno, že má proběhnout několik kroků, kroky následují jeden po druhém. Například pokud vám karta umožní vybudovat dvě armády, druhá armáda může být zásobována za pomoci té první. V jeden okamžik je vždy prováděn pouze jeden krok (i když je text celé karty ihned znám všem hráčům v okamžiku, kdy je karta odhalena).

Jeden výhodný efekt (obvykle) není podmínkou vyhodnocení jiného výhodného efektu. Například karta *Titovi partyzáni* umožňuje hráči za Sovětský svaz odstranit z Balkáně jednu armádu Osy a poté získá na Balkánu Sovětský svaz nebo Spojené království jednu armádu. Pokud se na území Balkánu v okamžiku, kdy je karta zahrána, nenachází žádná armáda, i tak tam může Sovětský svaz či Spojené království získat jednu armádu.

Pokud text na kartě říká „vybuduj“ nebo „proved' bitvu“, řídte se stejnými pravidly jako při vyhodnocování karet vybudování a bitvy (avšak nemusíte hrát žádné z těchto karet, abyste tyto efekty vyhodnotili).

Některé karty vám umožňují vybudovat či získat figurku jiného spřáteleného státu. To není žádný omyl! Avšak pokud karta výslovně neurčí jiný stát a hovořili o figurkách či kartách, jsou tím míněny figurky či karty vašeho státu.

## Používání efektů karet plánu a reakce během hry

Aby mohl být efekt karet plánu nebo reakce použit, musí být tyto karty již dříve vyloženy na stůl ve fázi zahrání karty. Efekt těchto karet nelze využít přímo jejich zahráním z ruky! (Vyložení karty plánu na stůl se počítá jako vaše zahrání karty pro dané kolo.)

Jakmile jsou tyto karty vyloženy na stole, je možno jejich efektu využít, kdykoli jsou splněny podmínky, které jsou na kartách stanoveny.

Využití i cílení efektu těchto karet vždy záleží na státu, jemuž karta patří, a nikoli státu, který je cílem tohoto efektu.

Text na těchto kartách často obsahuje nějakou okolnost či podmínku použití efektu karty a může stanovit i cenu, kterou je nutno zaplatit (například odložení karty). Všechny podmínky musí být splněny a ceny zaplacené a teprve poté může být efekt karty spuštěn.

Podmínkami jsou například *Když provádíš pozemní bitvu* nebo *Během tvé fáze vítězných bodů*.

Některé karty plánu mohou, dokud jsou vyloženy na stole, v určitých aspektech měnit běžný průběh hry.

Většinou je způsob využití karet plánu nebo reakce jasný. Mohou však nastat situace, kdy je vzájemná interakce mezi efekty různých karet složitější. Níže naleznete pravidla, jak tyto situace řešit.

### Pravidla spouštění efektů karet

Hráč není nikdy povinen efektu využít, i když jsou všechny podmínky pro jeho spuštění splněny. Spuštění efektu je vždy dobrovolné.

- Efekt karty je vždy spuštěn ihned poté, co je splněna podmínka. Například: Efekt karty s podmínkou „Na začátku tvého tahu“ nemůže být spuštěn až poté, co jste zahráli kartu pro toto kolo.





- Efekt karty plánu může být při každém splnění podmínky spuštěn pouze jednou (případně může být efekt spuštěn jen jednou za tah, pokud je to na kartě uvedeno).
- Pokud je splněna podmínka, která současně může spustit efekty na více kartách, soupeřící strany se ve spuštění těchto efektů střídají. Začíná vždy strana, která splnění podmínky nezpůsobila. Pokud je splnění podmínky způsobeno herními mechanismy (například pokud je podmínkou *Na začátku tvého tahu*), začíná se spuštěním efektů strana konfliktu, jejíž stát zrovna není na tahu.
- Pokud může strana konfliktu spustit současně efekty na více kartách reakce, může v daném okamžiku spustit pouze jeden efekt a poté dát možnost spustit efekt karty reakce soupeřící straně.
- Chce-li strana spouštět více efektů reakce, pořadí jejich spuštění si určuje sama. Mezi jednotlivými efekty však vždy musí mít možnost spustit svůj efekt karty reakce soupeř.
- Spuštěním některých efektů reakce mohou být splněny podmínky pro spuštění jiných efektů reakcí. Tyto nové efekty reakce musí být vyhodnoceny dříve, než se hráči navrátí k vyhodnocování efektů reakce spuštěných původní podmínkou.

(Viz *Podrobné příklady hraní karet na stranách 17–20.*)

### Časování podrobněji

- Odložení karty probíhá okamžitě, předtím, než je vyhodnocován jakýkoli další efekt karty.
- Pokud text na kartě neurčuje dobu trvání efektu, je efekt ihned vyhodnocen a jeho trvání okamžitě poté ukončeno. Avšak mnohé efekty mají dobu trvání efektu určenu (často na jeden tah, jako například karta *Stalingrad*).



- Efekt karty, jenž je uveden slovním spojením *Okamžitě poté, co...* lze spustit pouze bezprostředně poté, co je podmínka splněna (podobně jako zahrání karty reakce). Například efekt karty *Rasputica* lze spustit pouze ihned poté, co Osa vybudovala či získala armádu. Tohoto efektu nelze využít k odstranění armády vybudované v předchozím kole.
- Začátek vašeho tahu předchází první fázi tahu – zahrání karty. Jakýkoli efekt probíhající *Na začátku tvého tahu* musí být vyhodnocen před zahráním karty.
- Začátek jakékoli fáze předchází vždy aktivitám, které lze v této fázi provádět.
- Některé karty umožňují provádět efekty i „během“ určité fáze, čímž je myšleno, že tyto efekty mohou probíhat současně s prováděním aktivit typických pro danou fázi.

### Použití karet spoluhráčů

Nemůžete využívat karty plánu ani reakce jiného státu, pokud to text některé karty výslovně nepovolí.



## Hraní karet podrobněji

### Vybudovat/získat

Hra rozlišuje mezi termíny **vybudovat** a **získat**. Pokud je prostřednictvím karty události, plánu či reakce figurka vybudována, platí pro ni stejné podmínky jako by byla vybudována pomocí karet *Vybuduj armádu* či *Vybuduj loďstvo*, tj. figurka musí být v okamžiku svého umístění zásobována. Pokud je figurka získána, lze ji na určené území umístit bez zřetele na pravidla zásobování (avšak je možné, že bude později odstraněna ve vaší fázi zásobování).

### Bitva/odstranění

Hra také rozlišuje termíny **bitva** a **odstranění**. Pokud máte provést bitvu, je postup totožný jako při zahrání karet *Pozemní bitva* nebo *Námořní bitva*. Pokud má být figurka odstraněna, prostě ji odstraňte z herního plánu a není třeba plnit žádné podmínky.

### Použití karet vybudování bez umístění nové figurky

Může nastat případ, kdy budete chtít zahrát kartu vybudování (tj. *Vybuduj armádu* či *Vybuduj loďstvo*), aniž byste chtěli umístit novou figurku. Obvykle proto, že chcete splnit podmínku nutnou ke spuštění efektu karty plánu či reakce. V takovém případě můžete určit stávající figurku na plánu (dle typu zahrané karty armádu či loďstvo) a prohlásit ji za nově vybudovanou. Figurku předtím z plánu neodstraňujete.

### Použití karet bitev na prázdná území

Podobným způsobem, abyste mohli spustit efekt karty či plánu, lze zahrát kartu bitvy (tj. *Pozemní bitva* či *Námořní bitva*) na prázdné území. Nemůžete však vést bitvu na území, kde se nachází figurka některého ze členů vaší strany konfliktu.

### „Místo toho“

Pokud vám karta říká, že „místo toho“, abyste provedli nějakou aktivitu, máte vyhodnotit následující efekt, tento nový efekt zcela nahradí původní aktivitu, která neproběhne.

**Například:** *Zahrajete-li kartu plánu Branná povinnost, splníte tím požadavek na zahrání či odložení karty ve fázi zahrání karty. Avšak efekt této karty nemůžete spustit ve stejném kole, v němž jste kartu zahráli, protože její efekt můžete spustit „místo toho“, abyste zahráli kartu.*

## Bodování a vítězství

Obě strany konfliktu, tj. Osa a Spojenci, získávají během hry vítězné body (na kartách je používána zkratka VB). Každá strana si své vítězné body zaznamenává pomocí ukazatele na stupnici vítězných bodů nacházející se po okrajích herního plánu.

Během fáze vítězných bodů získává stát, který je právě na tahu, 2 vítězné body za každé klíčové území (označené symbolem hvězdy), ve kterém se nachází pouze armáda tohoto státu, a 1 vítězný bod za každé klíčové území, v němž se nachází jeho armáda společně s jinou spřátelenou armádou.

Navíc můžete v této fázi získávat vítězné body i pomocí některých karet plánu.

**Pokud je domovské území některého státu obsazeno nepřátelskou armádou, přeskakuje tento stát ve svém tahu fázi vítězných bodů. Nemůže v tomto tahu získat ŽÁDNÉ vítězné body, a to ani ty, které by v této fázi získal za pomoci karet plánu.**

Pamatujte však, že vítězné body, u nichž není přesně specifikována fáze, ve které je lze získat (například z některých karet událostí či oslabení ekonomiky), jsou získávány okamžitě, a to i v případě, že je domovské území vašeho státu obsazeno.

Vítězem je vždy celá jedna strana konfliktu (Osa nebo Spojenci), nikoli jednotlivé státy či hráči.

Ve hře se dá zvítězit dvěma způsoby – okamžitým vítězstvím a vítězstvím na body.

### Okamžité vítězství

Pokud je jedna ze stran konfliktu na konci některého kola (poté, co dokončí tah Spojené státy americké) ve vedení s bodovým náskokem 30 a více vítězných bodů, hra okamžitě končí a tato strana vítězí.

### Vítězství na body

Na konci 20. kola hry vítězí strana konfliktu s více vítěznými body. V nepravděpodobné situaci, kdy obě strany získají stejný počet bodů, zvítězí strana Osy.



## Podrobné příklady hraní karet

### Příklad 1

Na tahu je Německo. Německo má armády na Balkáně, ve Východní Evropě a v Německu. Sovětský svaz má armády na Ukrajině, v Rusku a Moskvě a má vyložené na stole dvě karty reakcí. Německo má vyloženy karty plánů *Střemhlavé bombardéry* a *Blitzkrieg*.



1. Německo zahraje kartu *Pozemní bitva* a provede bitvu na Ukrajině a chce odtud odstranit armádu Sovětského svazu.



2. Sovětský svaz je ale na tento útok připraven. Odhalí připravenou kartu reakce *Stalingrad* a vyhodnotí její efekt. Útok je zmařen a karta reakce odložena na odkládací balíček. Pověšme si, že efekt karty *Stalingrad* uchránil kartu nejen před tímto útokem, ale chrání ji i po zbytek trvání tahu Německa.



**Stalingrad**  
Použij, když má být odstraněna tvá armáda z Ukrajiny. Tuto armádu nelze v tomto tahu odstranit.



3. Německo se rozhodne odložit kartu ze svého dobíracího balíčku, a spustit tak efekt karty plánu *Střemhlavé bombardéry*. I když Sovětský svaz pomocí karty reakce zabránil odstranění své armády, k bitvě došlo, a proto je podmínka ke spuštění efektu karty *Střemhlavé bombardéry* splněna. Jelikož je sovětská armáda na Ukrajině do konce tohoto tahu chráněna a nemůže být odstraněna, rozhodne se Německo směřovat severněji a provést bitvu se Sovětským svazem na území Ruska. Sovětský svaz tentokrát žádnou kartu nepoužije. Jeho armáda v Rusku je odstraněna z herního plánu.



#### **Střemhlavé bombardéry**

Použij jedenkrát za tah, když provádíš pozemní bitvu. Odlož 1 vrchní kartu ze svého dobíracího balíčku a proved' další pozemní bitvu na tomtéž či sousedícím území.



4. Německo se nyní rozhodne spustit efekt karty plánu *Blitzkrieg*, odloží další kartu ze svého dobíracího balíčku a na území Ruska vybuduje svou armádu.



#### **Blitzkrieg**

Použij jedenkrát za tah, když provádíš pozemní bitvu. Odlož 1 vrchní kartu ze svého dobíracího balíčku a na území, kde byla bitva vedena, vybuduj armádu.

5. Sovětský svaz se rozhodne odhalit svou připravenou kartu reakce *Rasputica* a německou armádu z území Ruska odstraní.



#### **Rasputica**

Použij ihned poté, co je v Moskvě nebo na území sousedícím s Moskvou vybudována armáda Osy. Odstraň tuto právě vybudovanou armádu.





## Podrobné příklady hraní karet

### Příklad 2

Na tahu je Japonsko. Japonsko má armády v Japonsku, Číně a Jihovýchodní Asii, loďstvo v Japonském moři a na stole má vyloženo několik karet reakcí. Spojené království má armády v Austrálii a Indii, loďstva v Jihočínském moři a Bengálském zálivu a rovněž má vyloženo několik karet reakcí.



1. Japonsko zahraje kartu *Námořní bitva* a chce provést bitvu v Bengálském zálivu.

2. Spojené království odhalí kartu reakce *Torpédoborce*, a zabráni tak odstranění svého loďstva.



**Torpédoborce**  
Použij, když má být odstraněno zásobovné loďstvo Spojených států amerických nebo Spojeného království. Toto loďstvo nelze v tomto tahu odstranit.



3. Japonsko odhalí kartu reakce *Překvapivý útok* a nejprve provede námořní bitvu s loďstvem Spojeného království v Jihočínském moři a poté pozemní bitvu s armádou v Indii. Spojené království nechá tyto útoky bez odezvy, a tak jsou jeho loďstvo i armáda odstraněny.



4. Japonsko poté odhalí kartu reakce *Podpora torpédoborců* (podmínka byla splněna tím, že byla provedena námořní bitva v Bengálském zálivu) a vybuduje v Indii svou armádu.



**Podpora torpédoborců**  
Použij, když provádíš námořní bitvu. Vybuď 1 až 2 armády na územích sousedících s územím, na němž byla bitva vedena.

5. Spojené království odhalí kartu reakce *Věrnost koruně* a právě vybudovanou japonskou armádu okamžitě odstraní.

**Věrnost koruně**  
Použij ihned poté, co je v Indii, Austrálii nebo Kanadě vybudována armáda Osy. Odstraň tuto právě vybudovanou armádu.



6. Japonsko může pomocí efektu karty *Podpora torpédoborců* vybudovat ještě jednu armádu a vybuduje ji znovu v Indii.