

Pravidla k deskové hře

ATTACK!

Systém Attack! je navržen tak, aby vám umožnil pořídit si základní sadu pravidel a karty, se kterými si můžete užít tuto hru jako samostatný produkt. Až budete připraveni dosáhnout ve hře hlubších zkušeností, je tu k dispozici Expanze. Attack! Expanze obsahuje více věcí: karty, karety, pravidel, scénář a další mapu, kterou můžete položit vedle mapy obsažené v této krabici, abyste vytvořili obrovskou mapu světa kolem roku 1935.

Kompletní pravidla v elektronické podobě, nové výklady pravidel, nová rozšíření a v neposlední řadě spousty dalších kvalitních her naleznete na www.blackfire.cz

I. OBSAH HRY

Attack! stolní hra obsahuje následující věci:

- 1 herní plán
- 1 herní návod (Tato příručka pravidel)
- 6 plastových karety obsahujících jednotlivé díly (přehled, tanky, dle lost electvo, letadla a jedno hlavní město na plati)
- 8 červených bitevních kostek (s jedním symbolem na každé straně: p šákem, tankem, dle lost electvem, 2 letadly a prázdnou kareť)
- 2 modré normální kostky
- 1 balíček Ekonomických karet
- 1 balíček Karet válceného loďstva

II.	Seznam pravidel	1
III.	Úvod	1
IV.	Attack! herní systém	1
V.	Hraní hry	1
VI.	Herní plán	1
VII.	Připrava hry	1
VIII.	Kola	2
IX.	Vojenské jednotky	2
X.	Pohyb	2
XI.	Pohyb přibleskové válce	2
XII.	Strategický pohyb	2
XIII.	Pozemní bitvy	2
XIV.	Ovládnutí moře	4
XV.	Námořní bitvy	4
XVI.	Diplomatický útok	6
XVII.	Neutrální regiony	6
XVIII.	Ekonomické karty	6
XIX.	Hlavní město	6
XX.	Obchodování	6
XXI.	Výroba nových jednotek	6
XXII.	Vitězství	7

III. ÚVOD

Premiér se skláněl nad obrovskou mapou ve štábní místnosti. Sledoval, jak štáb aktualizuje stavy bitev, které zuřily na celém světě. Dlouhé hodiny posunovaly malé tanky, letadla, dle lost electvo a vojáky reprezentující armády šesti hlavních národů, které se snažily ovládnout svět. Pohlédl na generály, aby mu podali nejnovější zprávy, přestože zde strávil dost času, aby poznal, když se v cíci nevyvíjely dobře. Na to, aby byly zprávy dobré bylo právě odstraněno příliš malých modrých kousků.

„Dobrá, jaká je situace, pánové?“ podávalo se mu řízení, když se narovnal do své plné výšky. Dle stojník, který zřejmě shromážděnému štábu předsedl, se postavil velice nenápadně vypadající muž oblečený v šedém, jednoduchém obleku s velice tmavými oči. „Ukázalo se, že naši komunisti ti spojenci shromáždí uji vojenské jednotky poblíž našich kolonií. Prohlašují, že chrání své teritorium před možným útokem jejich demokratických nepřátel, ale demokratické síly v jižní Americe jsou příliš slabé, než aby mohly znamenat vážný ohrožení. Naš agent v Buenos Aires také nahlásil, že právě uprostřed vzestupu aktivity dorazil hlavní komunistický generál Field Marshall Tchukov.“

Premiér vážně pokrýval. „Jak pokračuje výroba těchto nových tanků?“, zeptal se. „Budou dokončeny podle rozvrhu?“ Malý, holohlavý muž akademického vzhledu s brýlemi vystoupil dopředu a váhal odpovědět. „Pane premiére, slíbené dodávky surovin od našich komunistických spojenců ještě nedorazily. Tvrdí, že kvůli problémům s železnicí se dodávka zdrží nejméně o týden. Upřímně, pane, nemyslím si, že náklad dorazí.“

Ministr ukázal na jihozápadní kvadrant mapy a zeptal se: „Jaké jsou poslední informace od našich agentů v Jižní Americe?“ Vedle vojenského dle stojníka se postavil velice nenápadně vypadající muž oblečený v šedém, jednoduchém obleku s velice tmavými oči. „Ukázalo se, že naši komunisti ti spojenci shromáždí uji vojenské jednotky poblíž našich kolonií. Prohlašují, že chrání své teritorium před možným útokem jejich demokratických nepřátel, ale demokratické síly v jižní Americe jsou příliš slabé, než aby mohly znamenat vážný ohrožení. Naš agent v Buenos Aires také nahlásil, že právě uprostřed vzestupu aktivity dorazil hlavní komunistický generál Field Marshall Tchukov.“

„Jak spolehlivá je tato informace?“, zeptal se premiér. „Naprostě“, přišla odpověď. „Generále?“, zeptal se premiér hledíc na mapu. „Má naše armáda v Jižní Americe stále převahu nad komunisty?“ „Áno, pane premiére.“ Bez mrknutí oka se premiér zeptal: „Jak nutně potřebuje ekonomika tyto suroviny?“ Brýlatý plešatý muž vyhrkl: „Pokud je nedostaneme, naše produkce klesne o 40% během následujících 6 měsíců. Budeme téměř bezmocní.“

Po velice dlouhé chvíli se premiér otočil a pohlédl na celý štáb. „Generále, formálně vám rozkazuji, abyste uvedl do akce Plán červené.“ „Pane?“, řekl dle stojník s pochybami. V dle národa pohlédl zpět k mapě do generálových očí a bez sebemenšího zaváhání vydal jednoslovný příkaz: „Zaútočte!“

V. HRANÍ HRY

Attack! je hra o válce a dobývání. Na začátku hry se stanete v dle mocného národa (zminno jako Hlavní národ - Major Nation), který se snaží ovládnout svět. Hru začnete s několika regiony, přičemž se budete snažit v průběhu každého kola přidat svému národu další. Toho můžete dosáhnout buď snahou o převzetí regionů, které ještě nepatří žádnému hráči, aby se k vám přidaly (Politický útok), nebo vpádem vašich vojenských jednotek (útok - Attack!).

Pokaždé, když svému národu přidáte nový region, vezmete si ekonomickou kartu, která ukáže ekonomickou sílu nového regionu. Tuto kartu si vložíte do své „ekonomické ruky“ a bude vám přidávat peníze, které budete dostávat v každém kole. Tyto peníze potom použijete k nákupu nových vojenských jednotek (přehled, tanky, dle lost electvo nebo letadla) nebo tyto peníze můžete použít k útoku a okupaci regionů, zatímco námořní jednotky (karty) se používají k ovládnutí moře.

Hra končí, pokud je kterýkoliv hráč vyřazen ze hry nebo pokud vyprší čas dohodnutý na počátku hry. Hru vyhrává hráč, který má na jejím konci nejvíce regionů.

VI. HERNÍ PLÁN

Herní plán představuje západní polovinu světa v roce 1935, pouze pár let před tím, než začala druhá světová válka v Evropě. Každá země jsou rozděleny na regiony pro účel pohybu a bitev. Každý region ve hře má své jméno. Nemůžete se pohybovat na karety země, které nejsou pojmenované.

Moře jsou také rozděleny na různé karety. Ty, které jsou označeny jako „Mořské zóny“ (Sea Zones), umožňují obojživelný pohyb z kteréhokoliv regionu, který sousedí s mořskou zónou do jiného regionu, který sousedí s tou samou mořskou zónou (podívejte se na „Obojživelný pohyb“ níže). Mořské karety, které nejsou označeny jako „Mořské zóny“, nemají žádnou speciální funkci, pokud nepoužíváte pravidla k Attack expanzi (prodáváno samostatně).

Šedé linie, které se táhnou přes moře z jednoho pozemního regionu k jinému, se nazývají „mořské trasy“ (Sea Lanes). Mořské trasy umožňují obojživelný pohyb mezi regiony, které jsou jimi spojeny. Některé mořské trasy nejsou spojeny s žádným pozemním regionem. Tyto mořské trasy nemají žádnou speciální funkci, pokud nepoužíváte východní polovinu světa, která patří do Attack expanze (prodáváno zvlášť), a místo by být ignorovány pokud hrajete pouze se západní polovinou světa.

Poznámka: Černé moře (moře přesně na jih od Ukrajiny) je kareť Středozemní mořské zóny.

Poznámka: Karibská mořská zóna obsahuje oblast východně od Panamy.

VII. PŘIPRAVA HRY

KROK 1: Každý hráč si pro své karety vybere jednu barvu z těch, které jsou k dispozici. Toto bude jeho barva pro celou hru. Každému hráči dejte následující:

armády (v hráčových barvách): 12 přehled, 6 tanků, 4 dle lost electvo a 2 letadla



Karty válceného loďstva: 1 bitevní loď, 2 torpédoborce a 2 ponorky



Ekonomické karty: 4 karty náhodně vybrané z ekonomického balíčku (Economics) (který by měl být zamíchán, než budou hráči rozdávány karty). Poté, co hráči rozdají jejich ekonomické karty, položte zbývající ekonomické karty lícem dolů. Z tohoto balíčku si hráči budou brát později, když získají nové (nikým nevlastněné) regiony.

KROK 2: Hrajte si, abyste zjistili, kdo začne. Hráči se nejvyšším hodem na 2 normálních 6ti stěnných kostkách začne, pokračuje hráč po jeho levé ruce a ostatní hráči po směru hodinových ručiček kolem stolu.

KROK 3: Po iníjce prvním hráčem, odehraje každý hráč kolo tak, že položí jednotku přehledu na jakýkoliv, nikým nevlastněný region (jakmile hráč na region položí jednotku, vlastní ho). Jakmile si každý hráč vybere 4 regiony, pokračujte dalším krokem.



Zvláštní pravidlo: Pokud chcete mít hru s větší interakcí, musí si každý hráč vzít 1 region z každého ze 4 kontinentů: Severní Amerika, Jižní Amerika, Afrika a Eurasie)

KROK 4: Po inaje prvním hrá em, každý hrá odehraje kolo tak, že umístí 5 svých jednotek. Mohou si vybrat kteroukoliv jednotku a umístit ji na kterýkoliv region nebo regiony, které vlastní. Takto pokračujte, dokud všichni hrá i neumístí všechny své jednotky.

KROK 5: Po inaje prvním hrá em, odehraje každý hrá kolo tak, že umístí své hlavní m sto na jeden ze svých region .



Te jste p ipraveni za ít hrát ATTACK!

VIII. KOLA

Za iná první hrá e poté každý hrá ve sm ru hodinových ru í ek odehraje své kolo. B hem svého kola m žete provést až 3 „akce“. Každá akce m že být vybrána jen jednou b hem kola. (Výjimkou z tohoto pravidla je Diplomatický útok, který m že být vybrán více jak jednou v hrá ov kole). Seznam akcí ze kterých si m žete vybrat je:

POHYB - Pohybování s vašimi jednotkami a boj v jakýchkoliv bitvách, které z toho vyplnou

POHYB BLESKOVÉ VÁLKY - Druhý pohyb po dokon ení normálního pohybu m že být ud lán jen tanky a letadly. Bitvy vyplývající z pohybubleskové války se eší na konci této akce.

STRATEGICKÝ POHYB - Pohyb na dlouhou vzdálenost. Jednotky by m ly být p emíst ny z regionu hracího hrá e do jiného regionu, který také pat í hracímu hrá í a sousedí s regiony, které také vlastní hrací hrá . Pohyb p es vodu m že být zastaven hrá em, který ovládá mo e. Ze strategického pohybu by nem la vyplnout žádná bitva.

NÁMO NÍ BITVA - Posu te své vále né lo stvo „na mo e“ a bojujte v námo ní bitv o ovládnutí mo e.

DIPLOMATICKÝ ÚTOK - Pokus o získání kontroly nad níkým nevlastn ým regionem bez boje. Toto je jediná akce, která m že být provedena víc jak jednou v hrá ov kole.

VÝROBA NOVÝCH JEDNOTEK - Se tete své produk ní body, které vám dají vaše ekonomické karty, a použijete je k nákupu nových jednotek.

OBCHODOVÁNÍ - Vym níte vaše ekonomické karty za jiné ekonomické karty nebo laskavosti.

IX. VOJENSKÉ JEDNOTKY

Ve h e máte k dispozici dva typy vojenských jednotek:

1. POZEMNÍ JEDNOTKY (íká se jim také armáda): 4 druhy reprezentované plastovými figurkami :



PíCHOTA



TANKY



DÍLOST ELECTVO



LETADLA

Tyto jednotky jsou používány k obsazování region ů a bojování v bitvách. V každém regionu, který vlastníte musíte mít vždy alespo jednu pozemní jednotku. Nem í byste ze svého regionu odstranit poslední jednotku, dokud nejprve neposunete na její místo jinou.

POZNÁMKA: Všimnete si, že každý druh pozemních jednotek je ve dvou velikostech: velké a malé. Malé figurky p edstavují jednu jednotku daného typu, zatímco velké p edstavují p t jednotek daného typu. Kdyžkoliv m žete nahradit p t jednotlivých jednotek daného typu za jednu velkou jednotku stejného typu a obrácen . Takto se p edejde p epln ní hrací plochy, pokud vytvo íte velkou armádu v jednom regionu.

1 JEDNOTKA



5 JEDNOTEK

2. NÁMO NÍ JEDNOTKY (íká se jim také vále né lo stvo): ty í druhy reprezentované kartami vále ného lo stva:



TORPÉDOBORECE (Destroyer)



PONORKA (Submarine)



BITEVNÍ LO (Battleship)



LETADLOVÁ LO (Aircraft Carrier)

Když koupíte vaše vále né lo stvo, položte tyto karty p ed sebe, dokud se z vás nestane hrá , který „ovládá mo e“. Hrá , který ovládá mo e potom položí své Karty vále ného lo stva doprost ed mapy (v severním Atlantiku).

X. POHYB

Když si vyberete akci pohyb, m žete pohnout s jakoukoliv jednou, nebo se všemi pozemními jednotkami. Každá jednotka by m la být posunuta z regionu, ve kterém za ínala do regionu sousedícího. Letadla a tanky se mohou pohybovat o 2 regiony ze svého startovního regionu. Pokud se pohybujete o 2 regiony, nesmí se vaše tanky pohybovat p es region, který nevlastníte, letadla však mohou.

OBOJÍŽIVELNÝ POHYB

Obojízivelný pohyb je pohyb, kdy pohybujete jednotkou z jejího startovního regionu do jiného regionu, který je s ním spojen „mo skou trasou“ (Sedá linie). Všechny jednotky, které používají obojízivelný pohyb, musí sv j pohyb za ít v regionu na jedné stran mo ské trasy a dále se nepohybovat, když dorazí do regionu na druhém konci mo ské trasy. Jinými slovy, nesmí se dále pohybovat p ed nebo po obojízivelném pohybu (toto se týká í tank ů a letadel).

Mo ské ásti, které jsou ozna eny jako „Mo ské zóny“ a mají symbol kotvy (p íklad: Severní mo ská zóna), umož ůují obojízivelný pohyb z kteréhokoliv regionu sousedícího s mo skou zónou do jakéhokoliv regionu, který sousedí s tou samou mo skou zónou. Je to jakoby regiony sousedící s mo skou zónou m ly mo ské trasy jdoucí do všech ostatních region ů sousedících s mo skou zónou.

Když chcete pohnout s n kterou figurkou obojíziveln , oznámíte pohyb a umístíte figurku na mo skou trasu. Poté co skon íte sv j pohyb, ale ještě p ed tím, než vybojujete jakoukoliv bitvu, ekne vám hrá , který ovládá mo e (ten, který má své Karty vále ného lo stva uprost ed hrací plochy), jestli vám povolí tento pohyb. Pokud ho povolí, vaše jednotky dokon í pohyb a dorazí do svého cílového regionu. Pokud pohyb nepovolí, vrátí se vaše jednotky do svého startovního regionu a nesmí se op ít pohnout b hem této akce. Výjimkou z tohoto pravidla jsou letadla, která p í obojízivelném pohybu nemohou být blokována.

POZNÁMKA: Pokud s jednotkami provádíte obojízivelný pohyb a ten je blokován hrá em, který ovládá mo e, m žete se rozhodnout, jestli s letadly pohyb dokon íte, nebo je vrátíte zp í s ostatními jednotkami.

BITVY

Bitvy vznikají, když posunete své jednotky na region vlastní ný jiným hrá em. Poté, co posunete všechny své jednotky, vy ešíte jakékoliv bitvy (podívejte se na „Pozemní bitvy“ níže). Jakmile je bitva zapo áta, nesmíte b hem této akce posunout už žádné jednotky, takže se ujist íte, že jste posunuli všechny jednotky d íve než za nete bitvy.

XI. POHYB BLESKOVÉ VÁLKY

Jakmile byla jednou akce „Pohyb“ použita (a všechny vzniklé bitvy vy ešeny) a zbyly vám pro kolo ještě n žádné akce, m žete si vybrat jednu k provedení „Pohybubleskové války“. Pohybbleskové války je v podstat stejný jako pohyb normální (použijte všechna normální pravidla pro pohyb), krom toho, že m žete pohnout pouze s tanky í letadly. Když používáte pohybbleskové války, tanky a letadla se mohou pohnout o jeden nebo dva regiony, í když se p edtím posunuly p í normálním pohybu. Obojízivelný pohyb p es mo ské trasy není p í pohybubleskové války povolen . Bitvy vyplývající z pohybubleskové války jsou ešeny podle standardních pravidel pro bitvy.

XII. STRATEGICKÝ POHYB

Pokud si vyberete akci strategického pohybu, m žete posunout jednu nebo všechny své pozemní jednotky. Mohou se pohnout o libovolný po et sousedících region ů (spojených), které vlastníte a musí kon ít v regionu, který také vlastníte. Musíte být schopní dvakrát neblokovanou cestu ze startovního regionu do cílového (tato cesta nesmí obsahovat regiony vlastní né jinými hrá í ani žádné níkým nevlastn né neutrální regiony). Pokud cesta obsahuje mo ské trasy, m že být blokována hrá em, který ovládá mo e.

POZNÁMKA: B hem strategického pohybu nesmí vzniknout žádná bitva, jelikož se nesmíte pohybovat do region ů, které ještě nevlastníte.

XIII. POZEMNÍ BITVY

Když posunete své pozemní jednotky na neutrální region nebo na region vlastní ný jiným hrá em, za íná pozemní bitva. Všechny pozemní bitvy jsou ešeny poté, co dokon íte akci pohyb, ale ještě p ed za átkem další akce.

PÍPRAVA: Na za átku bitvy oba hrá í vezmou všechny jednotky z regionu ve kterém bitva vznikla a položí je p ed sebe na st í (toto jsou „rezervní“ jednotky, které zatím nebyly poslány do bitvy).

Úto ník (pohybující se hrá í) si vybere ty í ze svých rezerv, které za nou bitvu. Tyto jednotky jsou posunuty dop edu k ozna ení, že jsou v bitv . Obránce poté vybere ty í ze svých rezervních jednotek, které pošle do bitvy, a posune je dop edu. Pokud má kterýkoliv hrá na po átku bitvy mén než ty í jednotky, musí posunout všechny své rezervní jednotky do bitvy.

Bitva je poté vy ešena v kolech (jako boxerský zápas...). V každém kole se oba hrá í st ídají v „jednání“ (nejd íve obránce provede všechny ty í kroky a poté všechny ty í kroky provede úto ník):

KROK 1: POSÍLENÍ: Hrající hrá „posílí“ tak, že posune jednotky ze svých rezerv do bitvy. Maximální po et jednotek, které m že mít hrá v bitv se zvyšuje s každým kolem o jedna. Maximální po et v prvním kole je ty í, ve druhém p t, ve etím šest a tak dále. Tudiž obránce neposílí ve prvním kole bitvy, pokud za ál se ty ími jednotkami.

POZNÁMKA: Hrající hrá nemusí posílit do maximálního po tu jednotek, ale musí mít nejmén jednu jednotku v bitv po posílení.

KROK 2: HÁZENÍ: Hrající hrá í hodí jednou speciální kostkou pro každou jednotku, kterou poslal do bitvy (dv ma kostkami se háze pro každou jednotku tank ů). Pro jednotky v rezerv se neháže. Hrající hrá nikdy neháže mén jak dv ma kostkami.

KROK 3: STANOVENÍ PO TU ZÁSAH : Každý hod kostkou, kdy padne symbol odpovídající jedné jednotce hracího hrá e, znamená zásah. Pouze jeden hrozený symbol odpovídá jedné jednotce hracího hrá e.

POZNÁMKA: Symbol na kostce odpovídá jednotkám házejícího hrá e, abychom ur íli po et zásah ů, ne zasažené jednotky.

P íklad 1: Obránce má jednu jednotku p choty a dv tankové jednotky v bitv , proto si hodí p íkrát (jednou pro jednotku p choty a ty íkrát pro dv jednotky tank ů dvakrát pro každou). Výsledkem í chto hod ů jsou 2 symboly p choty, 2 symboly letadel a jeden prázdný symbol. Pouze jeden zásah je odpovídající jednotce p choty.

P íklad 2: Úto ník má jednu jednotku p choty, jednu tankovou jednotku, jedno letadlo a jednu dílost electkou jednotku, proto í háže p íkrát. Výsledkem hodu jsou 3 symboly letadla a 2 symboly tanku. Dosáhl íste dvou zásah ů : jednoho pro letadlo a jednoho pro tank. Zbývající hody tanku a letadla propadnou.

KROK 4: ODSTRAN NÍ SOUPE OVÝCH JEDNOTEK: Za každý úsp šný zásah je odstran na jedna jednotka zasaženého hrá e. Musí být odstran ny ve speciálním po adí:

1. Jednotky p choty jsou odstran ny jako první.
2. Poté, co byly odstran ny všechny jednotky p choty, odstraníme jednotky tank ů.
3. Poté, co byly odstran ny všechny jednotky tank ů, odstraníme jednotky dílost electva.
4. Poté, co odstraníme všechny jednotky dílost electva, odstraníme jednotky letadel.

Jakmile obránce provede všechny ty i kroky, zopakuje je i útočník, posílí pro kolo na maximum (4 v prvním kole, 5 ve druhém, 6 ve třetím atd.), hodí bitevní kostkou, určí kolik má úspěšných zásahů a odstraní přesně tolik obránčových jednotek.

Jakmile oba hráči odehrají své ty i kroky, začíná další kolo, dokud jeden z hráčů nepřejde o všechny jednotky v bitvě. Pevnější hráč vyhrává bitvu a vlastnictví regionu, ve kterém se bojovalo. Pevnější jednotky jsou poté vráceny zpět do tohoto regionu.

POZNÁMKA: Neexistuje zde žádný „ústup“. Bitva pokračuje tak dlouho, dokud jednomu hráči nezůstanou žádné jednotky v bitvě.

PLNÝ PŘÍKLAD POZEMNÍ BITVY

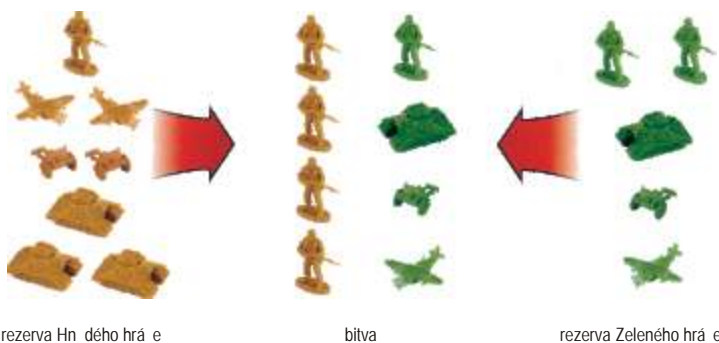
PŘÍPRAVA 1

Situace: Hnědý hráč posune armádu na Ukrajinu, útočí na zeleného hráče a vyvolá bitvu. Hnědý hráč má nyní na Ukrajině následující jednotky (ve svých bitevních rezervách): 5 pěšáků, 3 tanky, 2 dělostřelce a 2 letadla. Zelený hráč má na Ukrajině 3 pěšáky, 2 tanky, 2 dělostřelce a 2 letadla.



PŘÍPRAVA 2

Hnědý hráč vybere do začátku bitvy 4 jednotky pěchoty. Zelený hráč pošle do boje jednu jednotku od každého typu (1 Pěchotu, 1 Tank, 1 Dělostřelec, 1 Letadlo).



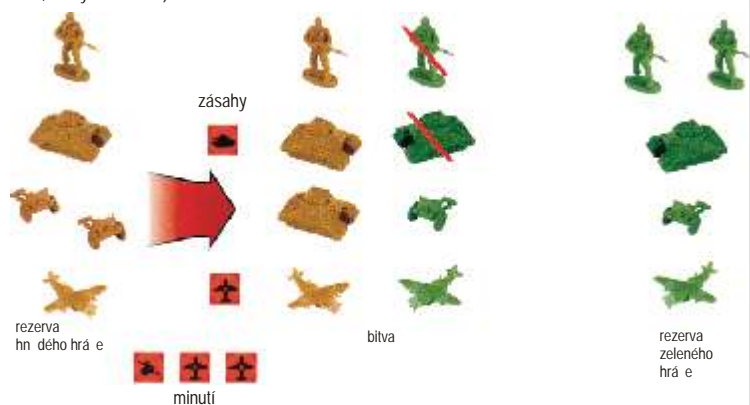
ZELENÝ HRÁČ [hody kola 1]

Zelený hráč hodí pěti kostkami (Jednou za každou jednotku vyjma Tanku, za který hází dvěma). Výsledek hodu: 1 Pěchota, 2 Dělostřelci a 2 symboly Letadla. Tímto způsobem sobě 3 zásahy a zničí 3 jednotky Hnědého hráče.



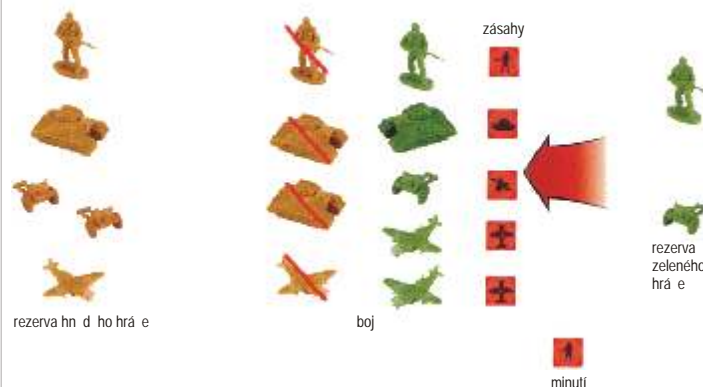
HNĚDÝ HRÁČ [hody kola 1]

Hnědý hráč posílí linii 2 Tanky a 1 Letadlem. Hodí 6-ti kostkami (1 za jednotku pěchoty, 1 za letadlo a 2 za každý tank). Výsledek hodu: 1 Tank, 1 Dělostřelec a 4 symboly Letadla. Způsobí 2 zásahy (jeden za Tank, druhý za Letadlo). Proto zničí Zelenému hráči Pěchotu a Tank.



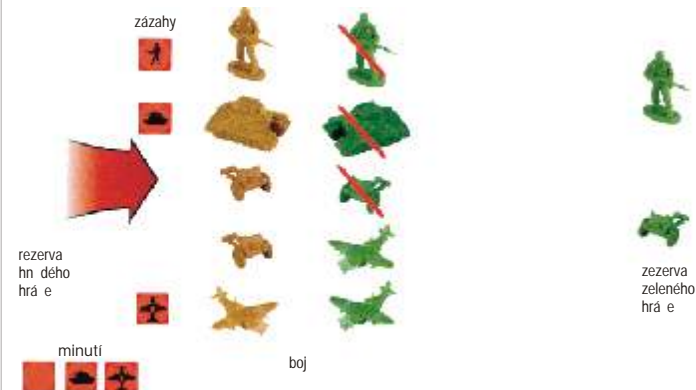
ZELENÝ HRÁČ [hody kola 2]

Zelený hráč posílí 1 Pěchotu, 1 Tankem a 1 Letadlem (protože toto je druhé kolo, omezení jednotek, které mohou být v bitvě, se zvedá na „5“). Hodí 6-ti kostkami. Výsledek hodu: 2 Pěchoty, 1 Tank, 1 Dělostřelec a 2 symboly Letadla. Způsobí 1 zásah! Nicméně Hnědý hráč má pouze 4 jednotky v boji, takže tyto jsou vše, co má ztratit v tomto kole.



HNĚDÝ HRÁČ [hody kola 2]

Hnědý hráč posílí linii všemi svými zbývajících jednotkami. Hodí 6-ti kostkami. Výsledek hodu: 1 Pěchota, 2 Tanky, 2 Letadla a 1 prázdný symbol. Způsobí 3 zásahy a zničí Zelenému hráči jednotky Pěchoty, Tanku a Dělostřelce.



ZELENÝ HRÁČ [hody kola 3]

Zelený hráč posílí linii svými zbývajících jednotkami a hodí 4-mi kostkami. Výsledek hodu je: 2 symboly Pěchoty, 1 symbol Dělostřelce a jeden prázdný symbol. To se rovná 2 zásahům. Hnědý hráč ztrácí jednotky Pěchoty a Tanku.



HNĚDÝ HRÁČ [hody kola 3]

Hnědý hráč už nemá žádné posily. Hodí 3-mi kostkami a padne prázdný symbol, Dělostřelec a Letadlo, to jsou 2 zásahy. Zelený hráč ztrácí svou Pěchotu a Dělostřelce.



ZELENÝ HRÁ [hody kola 4]
Zelenému hrá i už nezbyly žádné posily. Hodí 2-mi kostkami a padnou 2 symboly P choty. Žádné zásahy!

rezerva hn děho hrá e

bitva

zásahy

rezerva zeleného hrá e

minutí

HN DÝ HRÁ [hody kola 4]
Hn dý hrá hodí 3-mi kostkami a padne Letadlo, Tank a prázdný symbol. Jeden zásah.

rezerva hn děho hrá e

bitva

zásahy

rezerva zeleného hrá e

minutí

ZELENÝ HRÁ [hody kola 5]
Zelený hrá hází 2-mi kostkami (minimum) a hodí symbol P choty a Tanku. Žádné zásahy.

rezerva hn děho hrá e

bitva

zásahy

rezerva zeleného hrá e

minutí

HN DÝ HRÁ [hody kola 5]
Hn dý hrá hodí 3 kostkami a padnou 3 symboly Letadla. Jeden zásah sta í ke zni ení poslední Zelené jednotky. Ukrajina nyní pat í Hn dému hrá i.

rezerva hn děho hrá e

bitva

zásahy

minutí

XIV. Ovládání mo e

Jenom jeden hrá m že mít „kontrolu nad mo em“. Hrá ovládající mo e umístí svoje karty vále ného lo stva do st edu hrací plochy (Atlantického oceánu). První hrá , který zvolí akci „Námo ní Bitva“, dostane mo e pod svoji kontrolu aniž by musel bojovat, jelikož na mo i není nep átelská flotila. Jenom umístí svoji flotilu do st edu hrací plochy.

Pokud je již mo e ovládáno jiným hrá em a vy ho chcete ovládnout, musíte vyzvat jeho flotilu k boji zvolením akce „Námo ní Bitva“. Když zvolíte akci námo ní bitva, hrá ovládající mo e m že bojovat s vaší flotilou, nebo m že stáhnout svoje lod bez boje. Pokud ustoupí, p emistí svoje karty vále ného lo stva p ed sebe, a vy umístíte svoje do st edu hrací plochy. Nyní ovládáte mo e. Pokud zvolí boj, potom oba vybojujete námo ní bitvu (viz. níže) Vit z bitvy získá kontrolu nad mo em.

Hrá ovládající mo e má právo rozhodnout, kdo m že provést obojíživelné pohyby a kdo ne. M že také zablokovat všechny obchody mezi hrá i, kte i nemají navzájem žádné sousední regiony (viz. „Obchody“ níže).

XV. Námo ní bitvy

Námo ní bitvy se uskute ní pokud hrá b hem svého kola zvolí akci Námo ní bitva, a hrá který ovládá mo e rad í ji volit boj, než aby stáhnul své námo ní jednotky bez boje, za cenu ztráty „kontrolu nad mo em“.

P ÍPRAVA: Oba hrá i vezmou svoje karty vále ného lo stva do ruky. Bitva se vyhodnocuje v kolech. Každé kolo se skládá z následujících krok :

KROK 1: Oba hrá i umístí svoje karty vále ného lo stva lícem dol tak, aby každá byla p esn naproti kart pat ící protivníkovi. Musí zahrát tolik karet, kolik vlastní, maximáln však osm.
Pozn.: První karta položená úto níkem a karta protivníka, která je naproti ní, jsou prvními kartami bojové linie (po átek bojové linie).

KROK 2: Karty jsou poté oto eny lícem nahoru a odhalí se tak typy lodí a páry. Lod , které jsou naproti sob jsou „pár“ v bitv .
Pozn.: Ve h e m že být jenom tolik pár , kolik je položených karet lodí hrá e, který jich má mén . Nejsou žádné automatické výhry u lodí, které nemají soupe e, takže jediná výhoda ve vlastn ní v tšího po tu lodí než má soupe , je větší možnost volby a schopnost vydržet v tší škody vis. níže.

KROK 3: Každý pár je vyhodnocen, po ínaje prvními kartami na bojové linii a dále sm rem doprava (z pohledu úto níka). Pro každý pár hodí oba hrá i dv mi oby ejnými kostkami a p í tou všechny odpovídající „modifikátory“ (viz. „Námo ní modifikátory“ níže). Hrá s vyšším celkovým sou tem úsp šn „zasáhne“ lo protivníka. Pozn.: Pokud je výsledek hodu nerozhodný, nezasáhl žádný z hrá a pokrač uje se dalším párem lodí.

Zásah je ihned proveden na lodi prohrávajícího hrá e, která je momentáln na po átku bojové linie. Výjimka z tohoto pravidla je, pokud ob lod v bojujícím páru byly Letadlové lod . V tomto p ípadu je zasažena letadlová lo prohrávajícího hrá e místo první lod v bojové linii.

Pokud je zasažena lo torpédoborec, ponorka nebo letadlová lo , jeden zásah sta í k potopení lod , je odstran na ze hry a položena zp t do balí ku rezervních námo nich karet. Bítevní lo je potopena až po obdržení dvou zásah . První zásah se zna í nato ením karty bítevní lodi na bok (pro zvyrazn ní zásahu).

KROK 4: Kolo bitvy kon í a všechny bítevní lod které utrp ly jeden zásah jsou odstran ny z bitvy, nejsou ale potopeny. Nemohou znovu bojovat v této bitv a jsou položeny bokem, ale nejsou zni eny. P ed další námo ní bitvou vlastníka jsou úpln opraveny.

KROK 5: Oba hrá i vezmou svoje lod , které nebyly zasaženy a p idají k nim lod (pokud n jaké mají), které toto kolo nebojovaly. Te se m že každý z hrá rozhodnout pro út k. Prohraje tak sice bitvu, ale zachrání zbývající lod . Pokud oba hrá i cht í pokrač ovat, za íná další kolo bitvy krokem 1.

Hrá , který vyhrál bitvu, nyní ovládá mo e a poražený hrá vrátí všechny svoje zbylé lod na st l p ed sebe.

NÁMO NÍ MODIFIKÁTORY
Námo ní modifikátory jsou body p idané k výsledku hodu kostky b hem námo ní bitvy. Je tu p í možných modifikátor :

- Vaše Bítevní lo je v páru s nep átelským Torpédoborcem: P idáte si 2 body k sou tu hodu kostek.
 - Vaše Ponorka je v páru s Bítevní lodí: P idáte si 2 body k sou tu hodu kostek.
 - Váš Torpédoborec je v páru s Ponorkou: P idáte si 2 body k sou tu hodu kostek.
 - Vaše Letadlová lo je v páru s kteroukoliv lodí krom Letadlové lodí: P idáte si 1 bod k sou tu hodu kostek.
 - Jakákoliv vaše lo sousedí s jednou nebo s dv mi vašimi Letadlovými lod mi: P idáte si 1 bod k celkovému sou tu za každou Letadlovou lo , která s ní sousedí (Nejvýše 2).

Tyto modifikátory jsou vytišt ny na kartách vále ného lo stva pro snadnou kontrolu. Pokud vyhovuje víc než jeden modifikátor, p í tou se všechny modifikátory.

ÚPLNÝ P ÍKLAD NÁMO NÍ BITVY

P ÍPRAVA

Situace: Hn dý hrá ovládá mo e s 1 Bitevní lodí, 1 Torpédoborcem a 1 Ponorkou.
Zelený hrá se rozhodne provést akci „Námo ní Bitva“ a pokusit se získat kontrolu nad mo em od Hn dého hrá e.
Zelený hrá má 1 Bitevní lo , 2 Torpédoborce, 1 Ponorku a 1 Letadlovou lo . Hn dý hrá se rozhodne bojovat.



KOLO 1 [Licem dol]

Oba hrá i rozmístí 3 karty. (Položí pouze t i karty, protože to je po et lodí, které má ve flotile hrá s nižším po tem karet).
Rozmíst ní Hn dého hrá e: Ponorka, Bitevní lo a Torpédoborec. Rozmíst ní Zeleného hrá e: Bitevní lo , Letadlová lo a Torpédoborec.



KOLO 1 [Licem nahoru a první pár]

Oba hrá i oto í karty licem nahoru.
První pár je Bitevní lo Zeleného hrá e proti Ponorce Hn dého hrá e. Zelený hrá hodí dv mi kostkami a p idá +1 protože jeho lo sousedí s Letadlovou lodí. Hodí „11“ a celkový sou et je tedy 12. Hn dý hrá hodí dv mi kostkami a p idá +2 k hodů, protože jeho Ponorka má výhodu proti Bitevní lodí. Hn dý hodí „8“ a sou et je tedy 10. Zelený hrá vyhrává a zasáhne Ponorku Hn dého hrá e (první lo v bojové linii), imž ji potopí.



KOLO 1 [Druhý pá]

Druhý pár je Letadlová lo Zeleného hrá e proti Bitevní lodí Hn dého hrá e. Oba hrá i hodí dv mi kostkami, Zelený p idá +1 za Letadlovou lo proti Bitevní lodí. Oba hrá i hodí „7“.
Zelený hrá vyhrává a zasahuje Bitevní lo Hn dého hrá e, která je oto ena na bok pro zvýrazn ní zásahu.



KOLO 1 [T etí pár]

T etí pár je Torpédoborec proti Torpédoborci. Oba hrá i hodí dví mi kostkami. **Zelený přidá +1 za Letadlovou loď**, která sousedí s jeho Torpédoborcem. Zelený hrá i hodí 5^{ou} a **Hnědý hodí 8^{ou}**. **Hnědý hrá i vyhrál a zasáhne první loď Zeleného v bitevní linii** : Bitevní loď .

První kolo bitvy končí, Hnědý ztratil Ponorku a oba hrá i mají svoje Bitevní loď vyřazené z dalších kol bitvy (ale ne potopeny). Hnědý hrá i se rozhodne pro ústup a ponechá kontrolu nad mořem Zelenému hrá i.



Flotila hnědého hráče

Flotila zeleného hráče

XVI. DIPLOMATICKÝ ÚTOK

Pokud se rozhodnete pro akci „Diplomatický útok“, ukážete na neutrální region, ve kterém se snažíte získat kontrolu, a hodíte dví mi kostkami. Pokud vámi vyhlášený region sousedí s nějakým regionem, který již ovládáte, musíte na kostkách hodit 8 a více pro úspěch. Pokud vyhlášený region nesousedí s žádným vaším regionem, musíte k ovládnutí hodit na kostkách 9 nebo více.

Pozn.: Sousední regiony zahrnují regiony spojené pomocí mořských tras.

Pokud jste úspěšní, získáte zdarma jednotku pro choty a umístíte ji na tento region, čímž označíte svoje vlastnictví. Pokud selžete, všichni ostatní hrá i hodí dví mi kostkami. Když kterýkoliv z nich hodí 9 nebo více, dostane zdarma jednotku pro choty a vlastnictví regionu. Pokud p ehodí íslo 9 více hrá í, hrá í s nejvyšším íslem vyhrává. Jestliže má nejvyšší hozené íslo více jak jeden hrá í, pak títo hrá í hází znovu, dokud se nerozhodne a vítěz získává region.

Hrá i, který získal nový region také získá náhodně jednu kartu z balíku volných „ekonomických“ karet (viz. níže).

Pozn.: Toto je jediná akce, kterou můžete během jednoho kola provést vícekrát.

Pozn.: Nemůžete použít Diplomatický útok na region, který už vlastní nějaký hrá i.

XVII. Neutrální Regiony

Regiony, které nejsou ovládány žádným hrá í, jsou „Neutrální Regiony“. Vaše armády se nesmí pohybovat skrz tato území bez bitvy (kromě leteckých jednotek, které mohou „proletět nad“ neutrálním regionem po cestě do jiného sousedícího území). Můžete ovšem p esunout armády do neutrálního regionu a tím zaútočit.

Když útočíte na neutrální území, vezmete si vrchní kartu z balíku nepoužitých ekonomických karet. Tuto kartu získáte, pokud vyhrájete bitvu proti obránci. Jednotky, se kterými musíte bojovat, jsou uvedeny na spodní části ekonomické karty. Jakýkoli hrá i (kromě vás) může ovládat tyto jednotky během boje proti vám, ale tento hrá i by měl být ten, kdo bude bojovat neefektivněji (jinými slovy, hrá i, který má zájem na zničení co nejvíce jednotek). Pokud chce neutrální jednotky v bitvu ovládat více hrá í, hodí si dví mi kostkami a vítěz p evezme kontrolu nad neutrálními silami v této bitvě.

Během příprav na bitvu s neutrální silou, použije hrá i, který ji ovládá, vlastní jednotky, které momentálně nejsou na hrací ploše k reprezentování neutrální armády. Po konci bitvy, pokud neutrální armáda vyhrává, jsou všechny přeživší neutrální jednotky opět odebrány z hrací plochy a ekonomická karta je vrácena do balíku ekonomických karet a tento je zamíchán. Pokud je neutrální území znovu napadeno, je brána nová karta.

XVIII. Ekonomické Karty

Každý hrá i začíná se čtyřmi ekonomickými kartami (jedna karta za každý region, se kterým začíná). Poté, co hra začne, získáváte další ekonomické karty pomocí čtyř způsobů:

- Útočením na neutrální regiony a vítězstvím v následné bitvě (viz. Neutrální Regiony výše)
- Útočením na region ovládaný jiným hrá ím a vítězstvím v následné bitvě. V tomto případě si vyberete náhodně jednu z karet poraženého hráče (Poražený hrá i zamíchá svojí „ruku“ ekonomických karet a nabídne vám výběr).
- Provedením úspěšné akce Diplomatický útok. V tomto případě si vezmete náhodně jednu kartu z balíku nepoužitých ekonomických karet.
- Pomocí obchodu s jiným hrá ím (viz. Obchodování níže)

Pozn.: Díky obchodování je možné vlastnit více nebo méně ekonomických karet než regiony. Je také možné, aby hrá i díky obchodu neměl vůbec žádnou ekonomickou kartu, když mu zabere jeho území. V tomto případě nezískáte ani vy žádnou ekonomickou kartu.



Každá z ekonomických karet má „barvu“ a hodnotu. „Barva“ je uvedena na horní části karty a hodnota je uvedena hned pod barvou a také v pravém dolním rohu. Hodnota uvedená na kartě udává, jaká je cena této karty v „Produkčních bodech“ (množina, za kterou se kupují nové jednotky). Je zde pět typů: Populace, Ropa, Minerály, Továrny a Železniční doprava. Když zvolíte akci „Výroba nových jednotek“, sečtete všechny produkční body na všech vašich kartách a zjistíte, kolik můžete utratit za nové jednotky během tohoto tahu.

Toto je jednoduchý proces s jedním hráčem: Každá karta, která tvoří část „Sady“, má hodnotu dvojnásobku počtu bodů na ní uvedených.

„Sada“ je tvořena čtyřmi kartami, po jedné z každého typu kromě „Populace“. Takže Sada musí mít jednu od KAŽDÉ karty: Ropu, Minerály, Továrny a Železniční dopravu. Populace nemůže být NIKDY částí Sady.

XIX. Hlavní města

Hlavní město umístíte během příprav hry do jednoho ze čtyř vašich počátečních regionů. Nemůže být během hry p esunuto ani zničeno. Je možné zajmout region obsahující hlavní město jiného hráče a získat tak ekonomickou výhodu. Během akce „Výroba nových jednotek“ získáváte 10 produkčních bodů za každé hlavní město, které ovládáte.

Pozn.: Neztrácejte region s vaším hlavním městem! Na druhou stranu, pokud vlastníte více než jedno hlavní město, uinitelíte tím vaši ekonomiku velmi silnou. Snažte se zabrat hlavní města jiného hráče, pokud k tomu budete mít příležitost.

XX. Obchodování

Během hry můžete obchodovat s ostatními hráči a získat lepší výběr ekonomických karet. Výběr akce „Obchod“ vám umožní vyměnit jakýkoli počet vašich ekonomických karet za libovolný počet ekonomických karet od jiného hráče. Není žádné omezení počtu obchodů, které mohou být provedeny hráčem během jeho akce Obchod, dokud tato akce trvá. Akce Obchod končí, když za nedejme další akce.

Pozn.: Za akce se Obchod považuje pouze tehdy, pokud je obchod skutečně proveden. Diskuse nad obchody nebo obchod zablokovaný hráčem ovládajícím město se nepočítá jako akce.

Kromě ekonomických karet mohou hrá i obchodovat s jakýmkoliv slibem nebo „laskavostmi“, které nejsou pravidly zakázány.

Pozemní jednotky, karty válčícího loďstva, hlavní města, produkční body a regiony se nemohou stát součástí obchodu. Pokud máte vy a hrá i, se kterým obchodujete, nějaké sousední regiony, potom vám nemůže nikdo bránit. Ovšem pokud nemáte s obchodujícím hráčem žádné sousední regiony, jakýkoli obchod mezi vámi může být zablokovaný hráčem, který ovládá město (viz. Ovládání města výše). *Pozn.: Žádný obchod není povolen během 30 minut před vypršením časového limitu, pokud hrajete hru omezenou časem.*

XXI. Výroba nových jednotek

Během vaší akce „Výroba nových jednotek“ nejprve sečtete počet vašich produkčních bodů (PB) a tyto potom utratíte nákupem nových pozemních nebo námořních jednotek. Tyto nové pozemní jednotky poté umístíte na hrací plán tam, kde máte své území.

PRODUKČNÍ BODY
Při sečtení vašich produkčních bodů obdržíte:

- 10 PB za každé hlavní město, které vlastníte
- PB rovné hodnotě natiskné na každé z ekonomických karet, které vlastníte a která není částí „sady“ (viz. „Ekonomické karty“ výše)
- PB rovné dvojnásobku hodnoty natiskné na každé ekonomické kartě, kterou vlastníte a která JE částí sady.

Příklad: vlastníte svoje hlavní místo a máte následující karty:



Vaše produkční body pro tuto akci budou: 10 za hlavní místo + 18 za sadu (dvojnásobek hodnot na kartách) + 9 za zbytek karet, které nejsou součástí sady = 37 Produkčních bodů

NÁKUP POZEMNÍCH JEDNOTEK A KARET VÁLÉ NĚHOLOSTVA

Jestliže se rozhodnete pro nákup nových jednotek, musíte utratit veškeré PB body najednou. Všechny neutracené produkční body jsou ztraceny a nemohou být přeneseny do dalšího kola. Při nákupu nových pozemních jednotek, odečtete cenu nově vyrobené jednotky z vašeho zbytku celkového součtu, vezmete jednu jednotku z nepoužitých jednotek vaší barvy a položíte ji před sebe. Podobně při výrobě nových karet válé něholostva, odečtete cenu karty z vašeho zbylého počtu bodů, vezmete kartu z balíku nepoužitých karet válé něholostva a položíte ji před sebe.

Pozn.: Pozemní jednotky a karty válé něholostva jsou kupovány použitím stejné zásoby produkčních bodů. Proto se musí provést určitá rozhodnutí mezi budováním armády nebo námořnictva.

Cena pozemních jednotek		Cena karet válé něholostva	
P chota	5PB	Torpedoborec	5PB
Tank	10PB	Ponorka	5PB
D lost electvo	8PB	Bitevní lo	10PB
Letadlo	15PB	Letadlová lo	20PB

UMÍSTĚNÍ NOVÝCH JEDNOTEK (A KARET)

Nově vyrobené pozemní jednotky rozmístíte ihned po nákupu, tzn. před započetím další akce. Mohou být umístěny do libovolného regionu, který ovládáte. Není žádná omezení počtu jednotek, které mohou být v jednom regionu.

Karty válé něholostva koupené hráčem ovládajícím moře jsou ihned umístěny do střední hrací plochy. Všichni ostatní hráči položí jejich nové karty válé něholostva před sebe.

Pozn.: Je vztáhnout dobré umístění pozemních jednotek tak, aby tvořily malé armády, které jsou složené ze všech typů (P choty, Tank, D lost electva a Letadel). Tímto způsobem pokryjete počet ze šesti možných hodnot na kostce během bitvy, čímž maximalizujete svoje šance na zásahy během bitvy.

Pozn.: Hráči nejsou omezeni počtem jednotek a karet obsazených ve hře. Pokud si to přejí, mohou si přidat více jednotek nebo karet.

XXII. Vítězství

Hra končí ihned po porážce libovolného hráče. Jakmile hráč na hrací ploše nezůstane žádná pozemní jednotka (armáda), je eliminován a hra končí. Hra může skončit také uplynutím určeného času. Pokud se hráči dohodnou na hře do určitého času, poslední kolo je to, během kterého vyprší určený čas. Hra skončí poté co všichni hráči skončí s provedením všech svých akcí posledního kola.

Vítězem je ten hráč, který vlastní nejvíce regionů na konci hry. Pokud dva nebo více hráčů mají stejný počet regionů, vyhrává hráč s nejvyšším počtem regionů a nejvyšším počtem pozemních jednotek (armád).

VOLITELNÉ: Pokud se na tom shodnou všichni hráči, mohou se rozhodnout hrát do zničení všech hráčů výjma posledního.

Vynovávání za ATTACK a ATTACK Expanzi

Stejně tak jako množství dráždivých nápadů, které přicházejí v uměleckých dílech, přichází i velké množství myšlenek do mého vynovávání pro tyto hry. Jelikož je Attack vlastně dvěmi hrami v jedné, cítím, že je vhodné mít dvojnásobné vynovávání.

Když jsem dokončil poslední fázi návrhu pro tuto hru, nemohl jsem si pomoci nemyslet na podíl všech, kteří uvedli dokončení projektu, jako je tento, do reality. Dává mi to pocit velké radosti a pýchy v novat tuto práci všem skvělým, talentovaným, tvrdě pracujícím lidem tady v Eagle Games, zejména mi i píšícímu povatel. Hlavně, ale ne pouze, Glenn Drover, Jim Provenzale, Jacoby O'Connor, a Jack Provenzale. Je to radost dlat tak jedinečnou práci s tak velice talentovanými lidmi. Cítím se skvěle, když vám mohu říkat má přátelé.

Nemám co nabídnout kromě krve, dlaní, slz a potu.
- Sir Winston Churchill Květen 1940

Druhá polovina mého vynovávání jde ke všem těm statečným mužům, ženám a dětem, kteří žili, žijí, žijí, kteří byli pronásledováni a kteří ukulili budoucnost v těchto temných dnech známých jako Druhá světová válka. Vaše životy byly navždy změněny, jakožto i vaše životy změnily svět.

Vydáte se na Velkou křížovou výpravu, o kterou usilujeme tolik měsíců. Otvářejte se upírají na vás.
Hodnost stíh!
- Generál Dwight D. Eisenhower 6. červen, 1944, den D

Paul E. Niemeyer
6. červen, 2003

Příklad pravidel: Iva Zachřlová a Petr Vítek
Výhradní Distributor pro ČR: ADC Blackfire Ent. s.r.o.

Seznam akcí (třetí a čtvrté kolo)

POHYB - Pohybování s vašimi jednotkami a boj v jakýchkoliv bitvách, které z toho vyplynou

POHYB BLESKOVÉ VÁLKY - Druhý pohyb po dokončení normálního pohybu může být udělán jen tanky a letadly. Bitvy vyplývající z pohybu bleskové války se odehrají na konci této akce.

STRATEGICKÝ POHYB - Pohyb na dlouhou vzdálenost. Jednotky by měly být umístěny z regionu hrajícího hráče do jiného regionu který také patří hrajícímu hráči a sousedí s regiony, které také vlastní hrající hráč. Pohyb přes vodu může být zastaven hráčem, který ovládá moře. Ze strategického pohybu by neměla vyplynout žádná bitva.

NÁMOŘNÍ BITVA - Posuďte své válečné loďstvo „na moře“ a bojujte v námořní bitvě o ovládnutí moře.

DIPLOMATICKÝ ÚTOK - Pokus o získání kontroly nad nikým nevlastněným regionem bez boje. Toto je jediná akce, která může být provedena více jak jednou v hracím kole.

VÝROBA NOVÝCH JEDNOTEK - Seberte své produkční body, které vám dají vaše ekonomické karty a použijte je k nákupu nových jednotek.

OBCHODOVÁNÍ - Vyměňte vaše ekonomické karty za jiné ekonomické karty nebo laskavosti.

VOJENSKÉ JEDNOTKY

POZEMNÍ JEDNOTKY

	Cena	pohyb	speciální
P chota	5	1	
Tank	10	2	- hod 2 kostkami
D lost electvo	8	1	
Letadlo	15	2	- pohyb přes nepřátelské nebo neutrální regiony (přeletí je) - obojživelný pohyb nemůže být blokován

KARTY VÁLÉ NĚHOLOSTVA

	Cena	speciální
Torpedoborec	5	
Ponorka	5	
Bitevní lo	10	2 zásahy k potopení
Letadlová lo	20	



Více informací o této a dalších velice zajímavých hrách naleznete na

www.BLACKFIRE.cz