



Velitel: **Mike Bertucelli** ~ Střelec: **Jason Carr** ~ Nabíječ: **Joe Aguayo**

PRŮVODCE HROU

OBSAH

16.0 Výuková hra	2	20.0 Příklad hry jednoho hráče	42
17.0 Pokročilá a volitelná pravidla	19	21.0 Rejstřík karet	47
18.0 Mise	22	22.0 Komentář autora	49
19.0 Pravidla hry jednoho hráče	36		



16.0 Výuková hra

Úvod

Tato výuková hra byla vytvořena za účelem poskytnutí náhledu na průběh hry *Tankový duel*. Podrobně popisuje dvě herní kola tankové bitvy dvou tanků proti dvěma tankům v misi Obsazení výšin. Doporučujeme mít před sebou připraveny desky tanků i karty, jelikož na ně bude často odkazováno. Výuková hra se bude příležitostně odkazovat i na části Pravidel hry a/nebo hráčské nápovědy. Je tedy vhodné mít po ruce i je.

V některých případech vám budou poskytnuty instrukce, jak tuto výukovou hru využít efektivněji. Tyto instrukce jsou uvedeny v rámečcích, jako je tento.

Tato výuková hra předpokládá, že každý tank ovládá jeden ze čtyř hráčů. Pokud výukovou hrou procházíte sami, hrajte, jako byste byli čtyři.

Příprava

Rozhodněte se, kteří hráči budou hrát na straně Sovětů a kteří na straně Němců. Hráči hrající za Sověty by měli sedět vedle sebe a hráči hrající za Němce by měli být naproti nim. Sověti si připraví desky tanků s názvy T-34/76D (deska č. I ovládaná Pepou) a T-34/76D (deska č. II ovládaná Jardou). Němci si vezmou Panzer IV Ausf. G (deska č. I ovládaná Michalem) a StuG III Ausf. G (deska č. II ovládaná Davidem). Na každé desce tanku je vyobrazena barevná vlajka s identifikačním číslem. Vezměte si odpovídající desky a rozložte je na stůl. Vaše deska tanku vám pomůže sledovat veškeré informace potřebné pro hraní *Tankového duelu*.

Umístěte žetony pohyblivosti a schopnosti palby na jim náležící pozice na univerzální stupnici každé desky tanku (StuG a další stíhače tanků mají několik úrovní schopnosti palby a pohyblivosti. V rámci této přípravy ignorujte schopnosti palby a pohyblivosti pro poškozený, resp. znehybněný tank). Pohyblivost a schopnost palby ovlivňují, které karty může tank zahrát. Například tank s pohyblivostí 7 může vykonat akci pohybu tehdy,



Jarda



Pepa

Michal



David



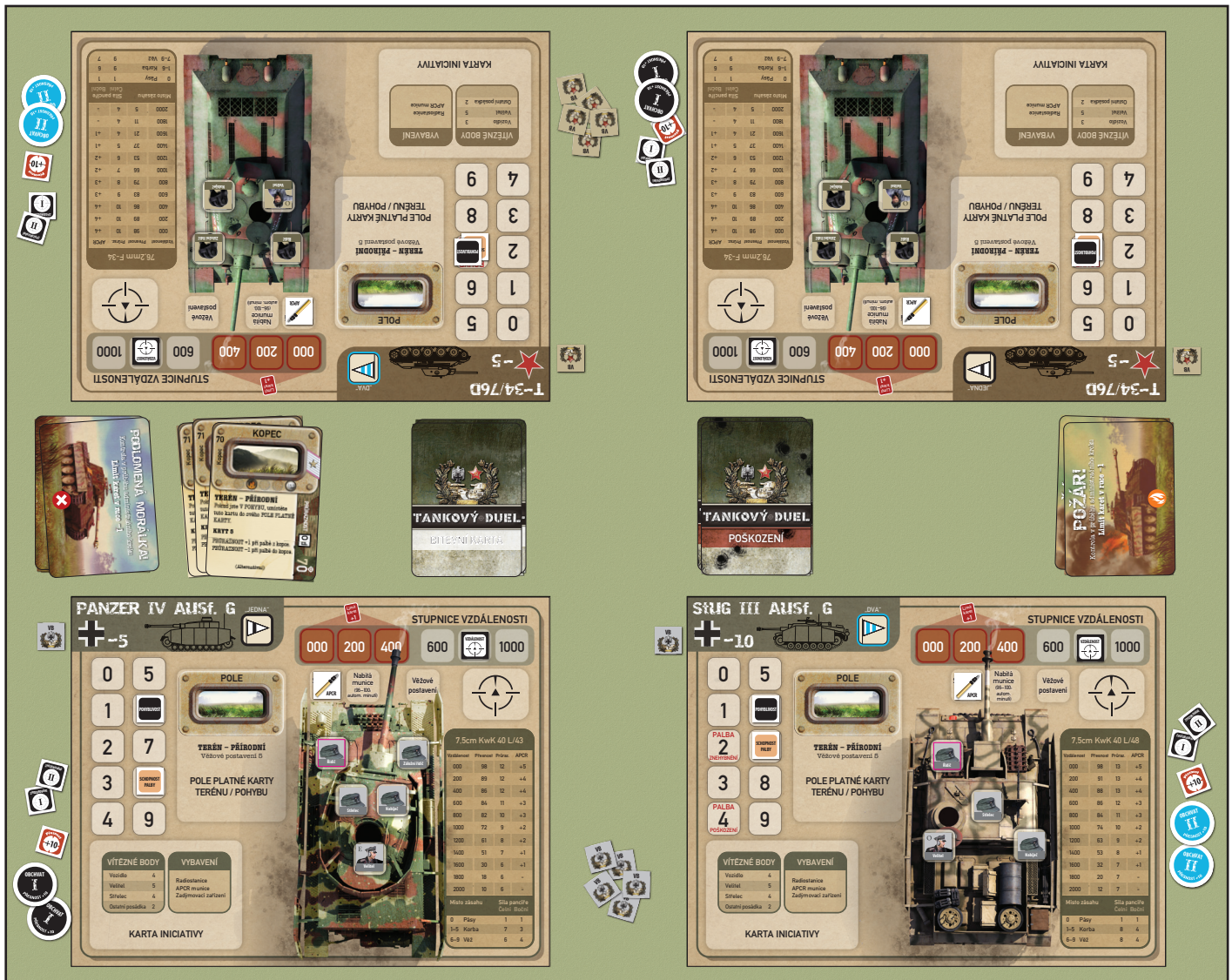
zahraje-li kartu pohybu o hodnotě 7 či méně. Obdobně tank se schopností palby 6 může vykonat akci palby tehdy, zahraje-li kartu palby s hodnotou 6 nebo nižší. Karty s hodnotami, které jsou vyšší než odpovídající úroveň akce vašeho tanku, běžně nelze zahrát. V některých případech lze toto omezení obejít použitím symbolů rozkazu (SR), které budou ve výukové hře popsány později.

Na stupnici vzdálenosti každého tanku umístíte žeton vzdálenosti na pozici 800 m černou stranou nahoru tak, jak je uvedeno v přípravě mise Obsazení výšin. Tímto je označeno, že se váš tank nachází 800 m od myšleného bodu ve středu bojiště, který je zde označen pozicí 000 m.

Ke každému sovětskému tanku je na poli speciální munice na jeho desce umístěn 1 žeton APCR. Každý německý tank misi začíná se 2 žetony APCR. Tyto žetony představují munici s protipancéřovou střelou s průbojným jádrem (z anglického Armour-Piercing Composite Rigid, pozn. překl.), která při palbě zvyšuje šanci na probití pancíře nepřátelského tanku.

Na příslušné pozice každé desky tanku umístíte odpovídající žetony posádky. Do tanku Panzer IV Ausf. G (I) umístíte elitního velitele a do všech ostatních německých i sovětských tanků umístíte ostřílené velitele. Elitní velitel umožňuje hráči ovládacímu Panzer IV Ausf. G (I) ve fázi dobrání dobrat jednu kartu navíc. Dejte pozor, aby všechny tyto žetony byly otočeny lícem nahoru, jelikož jejich rubová strana značí zraněného člena posádky. Nakonec na dostupné místo umístíte žetony obchvatu, zpozorování, zaměření, VB (vítěznych bodů) a medaile za zabití, které budou použity později. Ostatní žetony používat nebudeme a můžete je vrátit do krabice.

Bitevní balíček byste normálně přichystali tak, jak je uvedeno v části 4.2.5 Pravidel hry. Pro tuto výukovou hru však budete do rukou hráčů vybírat z bitevního balíčku určené karty. Abyste si zjednodušili práci, vraťte do krabice všechny bitevní karty, které mají u spodního okraje text „(Alternativní)“ nebo „(Město)“. Zbývající karty seřaďte vzestupně podle jejich čísel tak, aby karta s číslem 1 byla nahoře a karta s číslem 100 dole. Měli byste mít přesně 100 karet. Poté dospod balíčku vložte kartu



Vše je přichystáno pro výukovou hru. Všimněte si, že na desce tanku jsou i další informace, jež doposud nebyly zmíněny. Ty probereme, až na ně ve výukové hře přijde řada.

„ZAMÍCHAT“ a mimo balíček připravte kartu „KONEC HRY“. Poblíž připravte také tři karty kopce (mají na rubu kartu cesty), karty požáru a karty podlomené morálky. Nakonec v dosahu všech hráčů připravte balíček poškození, který také bude seřazen vzestupně a naspodu bude opět míchací karta.

V této výukové hře budeme hrát misi Obsazení výšin, která zahrnuje několik zvláštních pravidel. Ve vzdálenostech 400 m od středu bojiště se na každé straně nacházejí kopce, které je potřeba pro získání VB obsadit. Pokud svůj tah začnete na kopci, získáte tím 1 VB. Pokud na konci mise bude mít na kopci své tanky pouze vaše strana, získáte dalších 10 VB. Ty kopce musíme obsadit! (Viz informace o misi na str. 25.)

Struktura tahu výukové hry

Každý herní tah se řídí stejnou posloupností, jež je uvedena níže a také v části 3.1 Pravidel hry.

Odkazy na pravidla jsou uvedeny v závorkách (např. „(6.0)“ znamená část 6.0 v Pravidlech hry). Číslo v kroužku (např. 1) pak pro snadnou orientaci odkazuje na příslušnou část hráčské nápovědy. Někdy budete informováni o tom, kde v Pravidlech hry můžete najít více informací týkajících se určitého pravidla. Čtení těchto částí pravidel můžete přeskočit a vrátit se k nim později. Všechna pravidla, jež budete potřebovat, vysvětlíme v průběhu výukové hry.

FÁZE DOBRÁNÍ (6.0) 1

FÁZE INICIATIVY (7.0) 2

FÁZE TANKU (8.0)

Administrační krok (8.1) 3

1. Odhození karty iniciativy
2. Přidělení VB specifických pro danou misi
3. Kontrola dýmu
4. Kontrola požáru
5. Kontrola morálky

Akční krok (8.2) 4

- Akce tanku (8.3) 9
- Akce bojiště (8.4) 9

Krok odhození (8.5) 5

FÁZE POSIL (9.0) 6

ZAHAJME BITVU! Hra *Tankový duel* probíhá v kolech skládajících se ze 4 fází vykonávaných v tomto pořadí: fáze dobrání, fáze iniciativy, fáze tanku a fáze posil. Ve fázi dobrání, iniciativy a posil hrají všichni hráči současně. Ve fázi tanku, která se skládá z administračního kroku, akčního kroku a kroku odhození, hrají tanky postupně v pořadí, jež je určeno ve fázi iniciativy.

1. kolo

Fáze dobrání 1

Během fáze dobrání si každý hráč dobere bitevní karty (BK) až do počtu svého limitu karet v ruce, který je stanoven na 4, +2 karty za každý tank, jež ovládá, +1 kartu za každý jím ovládaný tank nacházející se v červeném rozmezí stupnice vzdálenosti a +1 za elitního velitele. Některé účinky ve hře mohou naopak limit karet v ruce snížit (např. karty požáru a karty podlomené morálky).

Ve výukové hře budeme při popisu karet používat tento formát: „Název“ (číslo karty).

Rozdejte jednotlivým hráčům následující karty:

Pepa (T-34/76D, č. I):

OBCHVAT 6 (12), POHYB 5 / PALBA 5 (35), BUDOVA (66), LES (76), POHYB 8 (95), POHYB 8 (96).



Jarda (T-34/76D, č. II):

OBCHVAT 5 (11), PALBA 2 (27), VELENÍ / PALBA 3 (31), POHYB 4 / PALBA 4 (34), TAKTIKA (44), POHYB 1 (48).



Michal (Panzer IV Ausf. G, č. I):

VELENÍ (3), BAHNO / PALBA 2 (17), POHYB 3 (53), POHYB 6 (63), LES (72), LES (79), POHYB 7 (94).

**David (StuG III Ausf. G, č. II):**

PALBA 1 (25), VELENÍ / PALBA 3 (30), POHYB 6 / PALBA 6 (38), SUTINY (67), LES (75), LES (78).



Všimněte si, že Michal si dobral 7 karet namísto 6, které mají ostatní. To díky elitnímu veliteli, který k limitu karet v ruce přidává bonus +1. Pokud by se jednalo o hru dvou hráčů, při níž by každý hráč ovládal dva tanky, oba hráči by měli základní limit karet v ruce 4 plus 2 karty za každý jimi ovládaný tank, což by Michalovi umožnilo dobrat si 9 karet.

Pro více informací o limitu karet v ruce si přečtěte část 4.2.7 v Pravidlech hry.

Jakmile mají všichni hráči v ruce své karty, hra pokračuje fází iniciativy.

Fáze iniciativy 2

V této fázi se hráči ucházejí o pořadí tanků pro nadcházející fázi tanku. Jinými slovy, rozhoduje se o tom, který tank provede fázi tanku jako první. Nezapomeňte, že se hráči ucházejí o pořadí, v němž budou hrát jejich *tanky*, tudíž tak musí učinit u každého tanku, který ovládají.

Hráči se ucházejí o iniciativu tím, že pro každý jimi ovládaný tank vyberou jednu BK a umístí ji lícem dolů na příslušného pole iniciativy na desce tanku. Ačkoli jedinou hodnotou branou v potaz při vyhodnocení iniciativy je číslo karty, nezapomeňte, že nižší číslo karty se běžně pojí se silnějšími a užitečnějšími účinky.

Pro více informací o kartách iniciativy si přečtěte část 7.0 v Pravidlech hry.

Jakmile jsou všem tankům přiřazeny karty lícem dolů, hráči tyto karty odhalí a ponechají je v polích iniciativy na deskách tanků, aby si všichni mohli prohlédnout jejich čísla. Hráči budou provádět všechny kroky fáze tanku v pořadí iniciativy od nejnižšího čísla karty (1) po nejvyšší číslo (100).

V naší výukové hře si hráči vyberou karty iniciativy, jež jsou uvedeny níže, a poté provedou kroky fáze tanku v pořadí popsaném dále. Umístěte následující karty do odpovídajících polí iniciativy lícem nahoru (karty jsou uvedeny od nejnižších po nejvyšší).



Jarda (T-34/76D, č. II): POHYB 1 (48)



Michal (Panzer IV Ausf. G, č. I): POHYB 6 (63)



David (StuG III Ausf. G, č. II): LES (75)



Pepa (T-34/76D, č. I): POHYB 8 (96)

Jelikož Jarda (T-34/76D, č. II) zahrál kartu iniciativy s nejnižším číslem, musí zahrát kompletní fázi tanku, než hra postoupí k dalšímu tanku v pořadí iniciativy.



Desky tanků po dokončení fáze iniciativy.

FÁZE TANKU: *Jardův T-34/76D (II)*

V ruce: OBCHVAT 5 (11), PALBA 2 (27), VELENÍ / PALBA 3 (31), POHYB 4 / PALBA 4 (34), TAKTIKA (44).

Po fázi dobrání má Jarda dvě hratelné karty pohybu (POHYB 1 a POHYB 4), které by mu v prvním tahu umožnily přesunout se na kopec. Naneštěstí jsou všechna čísla karet v Jardově ruce nízká, což ho nutí zahrát nízkou kartu iniciativy, a tím pádem bude v prvním kole hrát brzy. Jarda by se tedy musel přesunout na kopec dříve, než kterýkoli nepřátelský tank provede svůj tah, čímž by se z něj stal snadný cíl. Jarda si zvolil zahraniční karty POHYB 1 (48) na iniciativu, což mu i tak zajistilo, že je první na řadě. Rozhodl se tedy hrát zpočátku poněkud opatrně.



Administrační krok ③

V průběhu administračního kroku je potřeba provést pět úkonů.

- 1. Odhození karty iniciativy.** Jarda potvrzuje, že jeho karta iniciativy má nejnižší číslo ze všech karet na stole, a odhazuje ji na odhazovací balíček. V tomto okamžiku ještě odhazovací balíček neexistuje, respektive je prázdný, a tak jej Jarda vytvoří odhozením své karty iniciativy *licem dolů*. Později v průběhu kola bude prázdné pole pro kartu iniciativy indikovat, že daný tank již dokončil svou fázi tanku.
- 2. Přidělení VB specifických pro danou misi.** Jarda kontroluje, zdali jeho tank splňuje podmínku mise pro udělení VB. V misi Obsazení výšin získáte 1 VB za kartu kopce v poli platné karty na začátku fáze tanku. Jardův T-34/76D nemá ve svém poli platné karty kartu kopce, což znamená, že kopec neobsadil. Nezíská proto žádné VB a pokračuje dále.
- 3. Kontrola dýmu.** Jardův T-34/76D není zadýmován. Pokračujte dále.
- 4. Kontrola požáru.** Jardův T-34/76D nezachvátil požár. Pokračujte dále.
- 5. Kontrola morálky.** Morálka Jardovy posádky není podlomená. Tím je ukončen (bezproblémový) administrační krok a Jarda pokračuje akčním krokem.

Akční krok ④

V průběhu akčního kroku hráči zahrají 1 akci tanku a libovolný počet akcí bojiště.

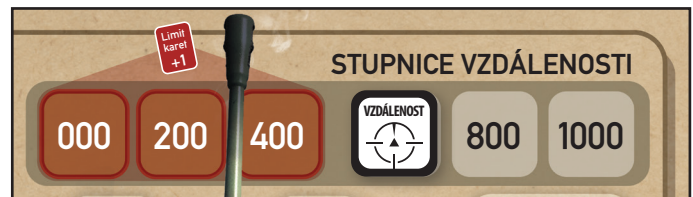
Pro více informací o akcích tanku si přečtěte část 8.3 v Pravidlech hry.

**Akce tanku ⑨**

Jarda se rozhodl jako svou akci tanku zahrát kartu POHYB 4 / PALBA 4 (34), a proto tuto kartu pokládá před svou desku tanku. Jedná se o platnou akci, jelikož pohyblivost jeho T-34/76D je 7, což je označeno na univerzální stupnici desky tanku. Karta POHYB 4 / PALBA 4 (34) může být pro pohyb zahrána kterýmkoliv tankem s pohyblivostí 4 a více.

Všimněte si, že POHYB 4 / PALBA 4 (34) je dvojkarta. Dvojkarty na sobě mají vytištěny dvě akce. Při zahrání dvojkarty nelze využít obě akce najednou a hráč si musí vybrat, jestli použije horní, nebo spodní akci.

Karty pohybu umožňují tanku přejít ze statické pozice do pohybu. Pokud už se tank pohybuje, umožňují mu v pohybu pokračovat. Kromě toho si tank provádějící pohyb může buďto udržovat svou vzdálenost od středu bojiště, nebo se může přesunout o 200 m blíže, nebo o 200 m dále. Jarda se chce přesunout blíže ke kopci, a proto na stupnici vzdálenosti posune svůj žeton vzdálenosti z 800 m na 600 m.



Část 5.2 v Pravidlech hry obsahuje vše, co potřebujete vědět o vzdálenosti.

Všechny karty pohybu obsahují text „ZPOZOROVÁNÍ“ v červeném oválu. Červené ovály na bitevních kartách představují spouštěče účinků, jež musí být při zahrání karty vyhodnoceny. Jelikož Jarda zahrál kartu se spouštěčem účinku ZPOZOROVÁNÍ, všechny nepřátelské německé tanky nyní Jardův tank vidí. Každý z těchto tanků si proto vezme žeton „Zpozorování“, na němž je uvedena číslice II, což odpovídá identifikačnímu číslu Jardova tanku T-34/76D (II), a umístí jej do pole akvizice cíle.

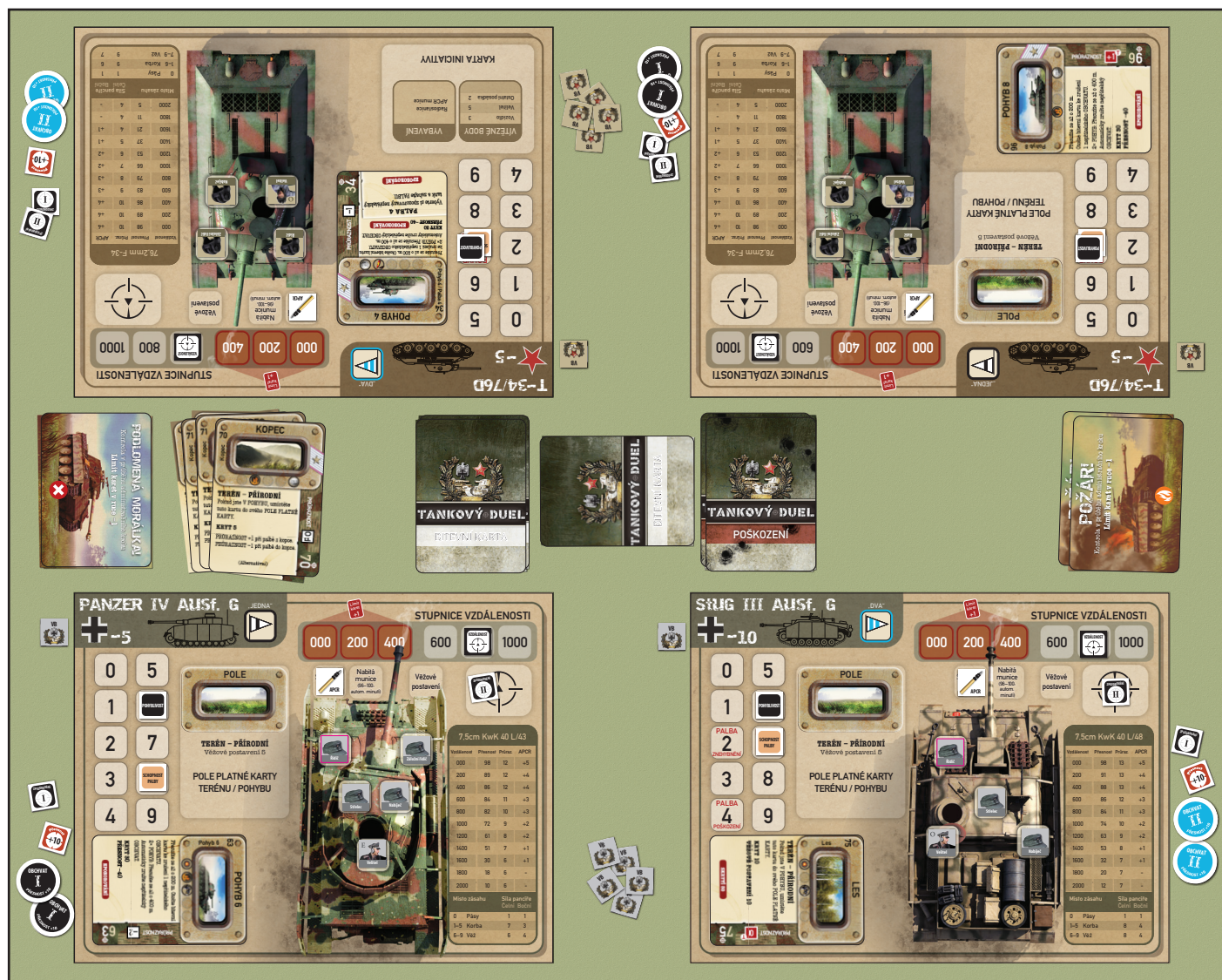
Pro více informací o spouštěcích účinku si přečtěte část 4.2.4 a pro více informací o zpozorování si přečtěte část 5.4.1 v Pravidlech hry.

Jarda přesouvá svou kartu pohybu z místa před deskou tanku do pole platné karty vyhrazeného pro karty terénu či pohybu (dále nazýváno pouze jako pole platné karty). Umístění karty pohybu do pole platné karty ostatním hráčům sděluje, že tento tank se pohybuje. Tank se bude pohybovat tak dlouho, dokud nebude karta pohybu nahrazena kartou terénu, nebo nebude zastaven jiným herním účinkem (např. akcí bojiště, zahráním karty terénu soupeřem, probitím pancíře atd.)

Chcete se dozvědět více? Pro další informace o tancích a jejich pohybu si přečtěte část 10.2 v Pravidlech hry.

Akce bojiště

Jarda neprovádí žádnou akci bojiště a pokračuje k dalšímu kroku.



Stav hry po Jardově tahu. Povšimněte si nově vytvořeného odhazovacího balíčku s jednou kartou lícem dolů (uprostřed herní plochy).

Krok odhození ⑤

Jarda ze své ruky odhodí kartu OBCHVAT 5 (11).

Snížením počtu karet v ruce Jarde doufá, že v další fázi dobrání zvýší své šance na dobrání karty terénu.

Po dokončení kroku odhození u Jardeho tanku pokračuje hra dalším tankem v pořadí iniciativy. Michalův Panzer IV Ausf. G má v poli iniciativy kartu POHYB 6 (63), což je nejnižší z karet iniciativy zbývajících na stole. Michal je tedy na řadě s fází tanku.

FÁZE TANKU: Michalův Panzer IV Ausf. G (I)

V ruce: VELENÍ (3), BAHNO / PALBA 2 (17), POHYB 3 (53), LES (72), LES (79), POHYB 7 (94).

Ukázalo se, že hrát jako druhý v pořadí je výhodné. Jelikož je Jardův tank v pohybu, Michal má šanci na narušení jeho činnosti.

Administrační krok ③

- 1. Odhození karty iniciativy.** Michal jako svou kartu iniciativy zahrál POHYB 6 (63), což mu v tomto kole umožnilo hrát jako druhému.
- 2. Přidělení VB specifických pro danou misi.** Michalův Panzer IV se nenachází na kopci. Pokračujte dále.
- 3. Kontrola dýmu.** Michalův Panzer IV není zadýmován. Pokračujte dále.
- 4. Kontrola požáru.** Michalův Panzer IV nezachvátíl požár. Pokračujte dále.
- 5. Kontrola morálky.** Morálka Michalovy posádky není podlomena. Pokračujte k akčnímu kroku.

Akční krok ④

Nezapomeňte, že v průběhu akčního kroku mohou hráči provést jednu akci tanku a libovolný počet akcí bojiště!

Michal se chystá provést akci bojiště. Pro více informací o akcích bojiště si přečtěte část 8.4 Pravidel hry.

Akce bojiště 9

Jak už bylo uvedeno výše, Jardův tank má ve svém poli platné karty pohybu, což znamená, že se tento tank pohybuje. Je-li tank v pohybu, mohou nepřátelské tanky (kromě jiného) umístit karty terénu do jeho pole platné karty. Michal se rozhodl ze své dvoj karty BAHNO / PALBA 2 (17) využít BAHNO coby akci bojiště. Umístí tedy kartu BAHNO / PALBA 2 (17) do pole platné karty Jarova tanku, kde nahrazuje kartu pohybu. Odhodíte kartu POHYB 4 / PALBA 4 (34). Jardův tank už se nadále nepohybuje a nachází se v bahně.

Jarda mohl zahrát svou kartu TAKTIKA, aby Michalovu akci bojiště zrušil, ale rozhodl se, že si ji raději ušetří na později pro případ, že vyvstane důležitější důvod k jejímu použití. O kartách taktiky si povíme později.

Michalův tah je na chvíli přerušeno, aby Jarda mohl vyhodnotit spouštěč účinku karty BAHNO / PALBA 2 (17), jež byla zahrána proti jeho tanku. Bahno má v červeném oválu spouštěč účinku „ZAPADNUTÍ 10“. To znamená, že Jarda musí okamžitě otočit BK. Obecně vzato, pokud po vás hra bude vyžadovat otočení BK, znamená to, že si vezmete kartu z bitevního balíčku, a buď to na ní zkontrolujete její číslo, nebo budete hledat přítomnost specifického symbolu, čímž vyhodnotíte výsledek nějaké události. V tomto konkrétním případě to znamená, že pokud číslo otočené karty bude 10 a méně, tank zapadne do bahna. Jarda otočil kartu a vidí, že je to PALBA 2 (28). Pro účely vyhodnocení tohoto spouštěče účinku nás zajímá pouze číslo karty, které není rovno 10 nebo menší. Jardův T-34/76D nezapadnul a karta PALBA 2 (28) je odhozena.

Pro více informací o zapadnutí tanku si přečtěte část 10.3.8 v Pravidlech hry.

Michal nemá v ruce žádnou kartu palby, avšak zcela jistě připravil situaci pro palbu svého spoluhráče později v tomto kole.

Akce tanku 9

Nakonec Michal ve své akci tanku zahraje kombinaci karet POHYB 3 (53) + LES (72).

Pro více informací o zahrání více bitevních karet najednou v průběhu akce tanku si přečtěte část 8.3 v Pravidlech hry. Hráčská nápověda 9 přehledně zobrazuje, které karty je možné zahrát společně, a uvádí i případné účinky těchto kombinací.

Michal pokládá jak POHYB 3 (53), tak LES (72) před svou desku tanku, čímž zahajuje svou akci, a poté karty v tomto pořadí vyhodnotí.

V tomto případě Michal hraje POHYB 3 (53), aby se přesunul o 200 m blíže ke středu bojiště, a posunuje proto svůj žeton vzdálenosti na 600 m. Jak už bylo vysvětleno v průběhu Jarova tahu, karta POHYB 3 (53) obsahuje spouštěč účinku ZPOZOROVÁNÍ. Nepřátelské tanky si proto umístí žeton „Zpozorování I“ do svého pole akvizice cíle. Kartu POHYB 3 (53) umístíte do Michalova pole platné karty.

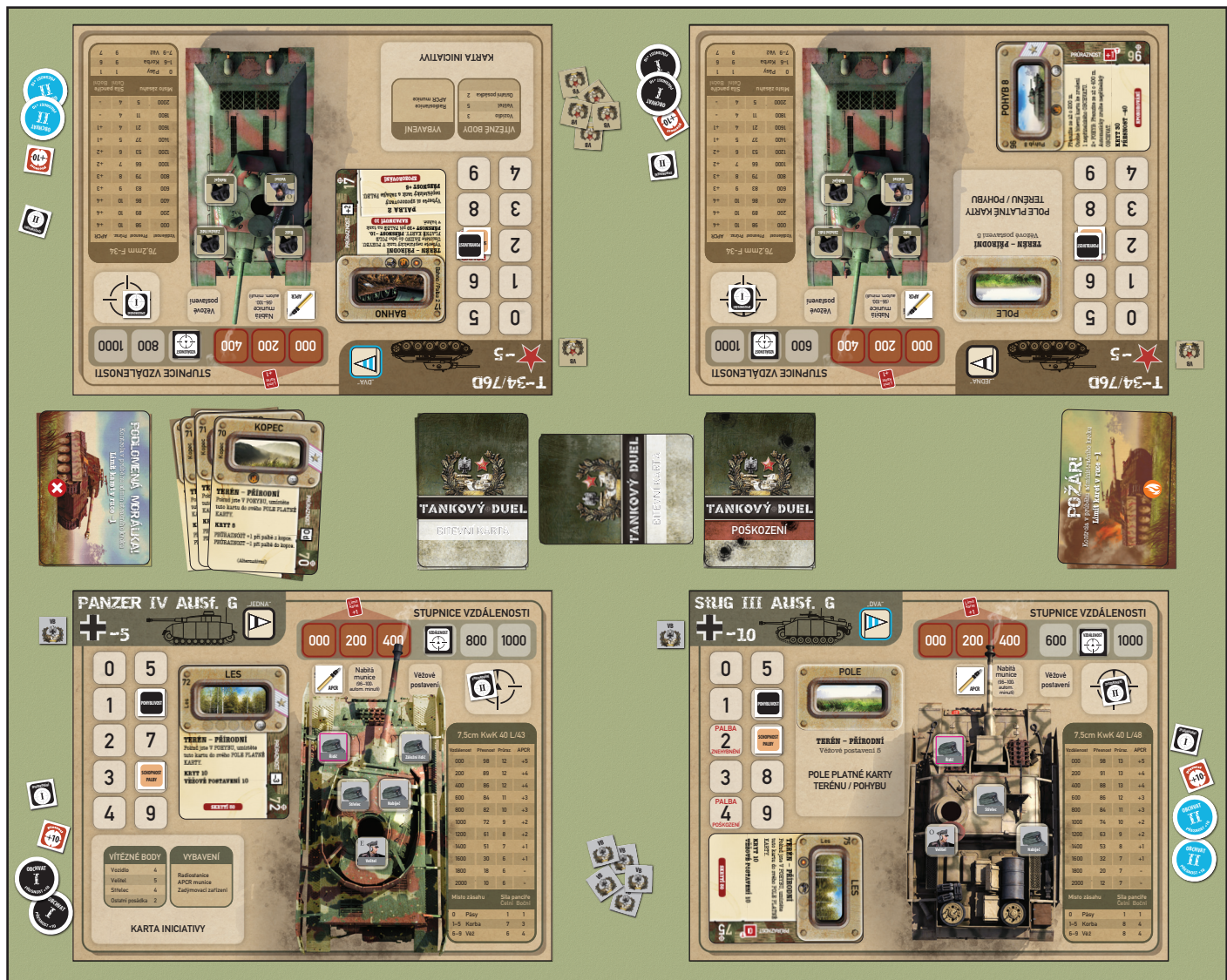
Dále Michal vyhodnotí kartu LES (72). Při pohledu na hráčskou nápovědu 9 vidíme, že zahrání karty terénu je platné pouze tehdy, je-li tank v pohybu. Právě zahráná karta pohybu se nachází v poli platné karty Michalova tanku, tudíž je možné zahrát kartu terénu. Do pole platné karty umístíte kartu LES (72) a kartu POHYB 3 (53) odhodíte. Karta lesa má spouštěč účinku SKRYTÍ 30. Michal musí otočit BK, a pokud bude její číslo rovno 30 nebo menší, jeho tank se skryje a nepřátelské tanky jej již nebudou moci pozorovat. Bohužel však otočil kartu s číslem 89! Všechny nepřátelské tanky si tak žeton „Zpozorování I“ ponechají. Michal odhazuje otočenou kartu BAHNO / PALBA 9 (89).

Krok odhození 5

Žádné odhození karet.

Michal se rozhodl si své zbývající karty ponechat. POHYB 7, LES i VELENÍ by se mu v nadcházejících kolech mohly hodit.





Stav hry po Michalově tahu. Každý z tanků již zpozoroval nepřítele a Jardův tank se nachází v bahně.

FÁZE TANKU: Davidův StuG III Ausf. G (II)

V ruce: PALBA 1 (25), VELENÍ / PALBA 3 (30), POHÝB 6 / PALBA 6 (38), SUTINY (67), LES (78).

Díky Michalově hře v tomto kole je Jardův T-34 pro Davidův StuG mnohem snadnějším cílem. David má pár dobrých karet a může aktuální situaci využít.

Administrační krok ③

- 1. Odhození karty iniciativy.** David na iniciativu zahrál kartu Les (75), díky čemuž je ve fázi tanku třetí na řadě.
- 2. Přidělení VB specifických pro danou misi.** Davidův StuG III se nenachází na kopci. Pokračujte dále.
- 3. Kontrola dýmu.** Davidův StuG III není zadýmován. Pokračujte dále.
- 4. Kontrola požáru.** Davidův StuG III nezachvátil požár. Pokračujte dále.
- 5. Kontrola morálky.** Morálka Davidovy posádky není podlomená. Pokračujte k akčnímu kroku.

Akční krok ④

David se rozhodl, že v této fázi tanku provede pouze akci tanku a žádnou akci bojiště.

Akce tanku ⑨

David je odhodlán vypálit na Jardův tank. Může tak učinit, jelikož má v ruce kartu palby a také Jardův tank zpozoroval. To jednoduše poznáme podle žetonu „Zpozorování“ s číslem Jardova tanku v poli akvizice cíle Davidova tanku.



Nejdříve ze všeho David oznámí provedení akce palba současným zahráním karet PALBA 1 (25) a VELENÍ / PALBA 3 (30), které položí před desku svého tanku. Spolu s tím oznámí svůj cíl a také upřesní, že z dvojkarty VELENÍ /

PALBA 3 (30) hraje horní část, tedy velení. Všimněte si, že karta PALBA 1 (25) obsahuje spouštěč účinku ZPOZOROVÁNÍ. Proto všechny nepřátelské tanky Davidův tank lokalizovaly a do svých

polí akvizice cíle si umístí žeton „Zpozorování II“. Poté David spočítá, na jakou vzdálenost bude pálit. V tomto případě vidíme, že David je od středu bojiště vzdálen 800 m a Jarda je vzdálen 600 m, avšak v opačném směru. Sečtením těchto vzdáleností zjistíme, že Davidův tank je od Jardova tanku vzdálen 1400 m.



Jelikož David zahrál akci palba, má nyní cíl, na nějž páli, příležitost zahrát kartu taktiky. V tomto případě Jarda této možnosti využívá a před desku svého tanku pokládá kartu TAKTIKA (44).

David by nyní také mohl zahrát kartu taktiky, kdyby nějakou měl, čímž by zrušil účinek Jardovy karty taktiky. Hra by tímto způsobem mohla pokračovat tak dlouho, dokud by hráčům v ruce nezůstávaly žádné karty taktiky, nebo pokud by se některý z nich rozhodl již další kartu nehrát. David žádnou kartu taktiky nemá, a proto budeme pokračovat vyhodnocením akce palby.

David nyní spočítá svou přesnost. To udělá tak, že k základní přesnosti přičte veškeré kladné modifikátory a poté odečte veškeré záporné modifikátory (veškeré modifikátory přesnosti najdete v části 11.1.3.c v Pravidlech hry a v hráčské nápovědě 7):

7,5cm KwK 40 L/48			
Vzdálenost	Přesnost	Průraz.	APCR
000	98	13	+5
200	91	13	+4
400	88	13	+4
600	86	12	+3
800	84	11	+3
1000	74	10	+2
1200	63	9	+2
1400	53	8	+1
1600	32	7	+1
1800	20	7	-
2000	12	7	-

Základní přesnost se odvíjí od vzdálenosti palby a zjistíme ji v tabulce výzbroje pálicího tanku. U Davidova tanku je základní přesnost při vzájemné vzdálenosti 1400 m rovna 53. Všimněte si, že karta PALBA 1 (25) přidává k přesnosti bonus +10, což přesnost zvýší na 63. Další +20 je přidáno kartou velení, což přesnost zvýší na 83. Kromě toho je Jardu tank kvůli Michalově akci bojiště zapadlý v bahně. Terén tankům obvykle pomáhá, avšak bahno dává výhodu nepříteli. V tomto případě bahno přidává k přesnosti dalších +10, čímž ji zvýší na 93.

Jedinými zápornými modifikátory jsou v tomto případě karta taktiky, která od přesnosti odečte 20, a velikost Jardova tanku (uvedená na desce tanku), jež od přesnosti odečte 5. Tím se přesnost dostane na konečnou hodnotu 68.

David nyní potřebuje otočit BK s číslem 68 nebo nižším, aby zasáhl. Otočená karta je TAKTIKA (45), což znamená zásah! Kdyby David otočil kartu s číslem vyšším než 68, svůj cíl by minul. To se však nestalo a my tak nyní musíme určit místo zásahu a také, zdali střela prorazila pancíř.

K určení místa zásahu otočte BK, zkontrolujte číslo zaměřovače (číslíce pod terčíkem) a porovnejte jej s tabulkou místa zásahu na desce tanku. David otočil kartu OBCHVAT 9 (82). Číslo zaměřovače je 2, což odpovídá korbě Jardova tanku.

Po určení místa zásahu je nutné zjistit, zdali střela prorazila pancíř. Je potřeba vědět, že tank je vždy zasazen do svého čelního pancíře, pokud ovšem není napaden z obchvatu. V této situaci

Jardu tank není Davidovým tankem napaden z obchvatu, a proto je zasazen do čelního pancíře. Při nahlédnutí do tabulky síly pancíře na desce Jardova tanku vidíme, že síla čelního pancíře na korbě tanku je 9. Aby Davidova střela prorazila pancíř, musí být průraznost kanónu tanku 9 nebo vyšší. Podívejme se zpět na tabulku výzbroje na desce Davidova tanku. U vzdálenosti 1400 m v tabulce vidíme průraznost 8, což je o 1 méně, než David potřebuje. Nyní David musí otočit další BK a k průraznosti přičíst modifikátor průraznosti uvedený na pravé straně karty, čímž získá konečnou hodnotu průraznosti.

Poznámka: Otočení BK kvůli modifikátoru průraznosti nastává vždy, tedy i v případě, kdy je hodnota průraznosti v tabulce výzbroje vyšší než síla pancíře. Průraznost totiž může být ovlivněna i záporným modifikátorem!



David otočil kartu č. 58, která má v červeném poli modifikátor průraznosti +3 (všimněte si také písmena „T“ hned vedle modifikátoru průraznosti – červené pole a „T“ jsou důležité při určování typu poškození, o čemž bude řeč později), tudíž je jeho konečná průraznost 11. Jelikož je síla čelního pancíře na korbě Jardova tanku rovna 9, Davidova střela korbou tanku prorazila. A protože střela prošla skrz pancíř, musíme nyní určit rozsah poškození cílového tanku.

Pro více informací o akci palby si přečtete část 11.0 v Pravidlech hry. Často je dobré nahlédnout i do hráčské nápovědy 7, která je pro vyhodnocování palby užitečnou pomůckou.

K určení rozsahu poškození musí hráč ovládající zasazený tank otočit kartu poškození z balíčku poškození. Abyste zjistili, zdali je poškození kritické, porovnejte hodnotu kritického zásahu na kartě poškození s číslem zaměřovače na kartě otočené na modifikátor průraznosti. Pokud jsou čísla shodná, uplatněte účinky odpovídající zasazené části tanku v části „Kritický“ na kartě poškození. Pokud se hodnota kritického zásahu a číslo zaměřovače neshodují, uplatněte účinky v části karty odpovídající zasazené části tanku.



Jarda otočil kartu poškození KRITICKÝ ZÁSAH 3 (13) a nyní vyhodnotí její účinek. Hodnota kritického zásahu je 3 a číslo zaměřovače na BK otočené na modifikátor průraznosti je 8, takže Jarda při této palbě neuplatní poškození spojené s kritickým zásahem. Davidův tank prorazil korbou, a jelikož modifikátor průraznosti byl v červeném poli s písmenem „T“, uplatněte poškození uvedené pod červeným nápisem „Těžké poškození“ v části karty „Korba“. Pokud

by se modifikátor průraznosti na kartě nacházel v bílém poli, bylo by uplatněno lehké poškození z části karty „Korba“.

Poškození aplikujte na posádku a tank v takovém pořadí, v jakém je uvedeno na kartě.

Jsou-li členové posádky uvedeni velkými písmeny (např. „ŘIDIČ“), znamená to, že byl daný člen posádky zabit. V případě, role uvedena malými písmeny (např. „řidič“), znamená to, že byl daný člen posádky zraněn. Jardova karta poškození uvádí, že jeho řidič byl zabit. Odstraňte žeton řidiče z Jardova tanku. David získává 2 VB (hodnota VB řidiče), vezme si žeton VB ze zásoby a položí jej na univerzální stupnici svého tanku na pozici 2. Jelikož teď Jardův tank nikdo neřídí, nemůže se pohybovat, dokud se na místo řidiče nepřesune jiný člen posádky.

Nabíječ je na kartě poškození uveden malými písmeny, takže je zraněn. Otočte žeton nabíječe na druhou (zraněnou) stranu.

Jsou-li malými písmeny uvedeny události, jako např. „výbuch“ nebo „požár“, otočte BK, abyste určili, zdali výbuch nebo požár nastane. Pokud se na otočené BK vyskytuje odpovídající symbol účinku, vyhodnoťte výbuch nebo požár, v opačném případě událost ignorujte a pokračujte ve čtení karty

poškození. Pokud je však VÝBUCH či POŽÁR uveden celý velkými písmeny, nastává i bez otočení BK.

Jarda vidí, že výbuch je uveden s počátečním velkým písmenem, takže otáčí BK a kontroluje na ni přítomnost symbolu výbuchu. Jarda otočil kartu Les (74), na níž symbol výbuchu není!

Stejně tak je s velkým počátečním písmenem uveden i požár, tudíž je vyhodnocen stejně, jako výbuch výše, avšak s tím rozdílem, že požár může vypuknout při otočení karty se symbolem požáru. Jarda otočil kartu PALBA 1 (24), na níž se symbol požáru vyskytuje. Aby Jarda označil, že tank zachvátil požár, bere si kartu požáru a umísťuje ji do pole iniciativy svého tanku. Všimněte si, že kvůli kartě požáru se Jardův limit karet v ruce nyní snížil o 1. V další fázi dobrání si tak dobere pouze do limitu 5 karet. Přítomnost karty požáru navíc bude Jardovi připomínat, aby v následujícím kole v průběhu administračního kroku provedl kontrolu požáru.

Poslední věcí při vyhodnocování poškození je kontrola morálky posádky. Zkontrolujte symboly morálky na pravé straně karty poškození. První tři symboly odshora představují posádky s různými



Stav hry po Davidově tahu. Jardova situace se změnila ze špatné na ještě horší, jelikož se teď musí vypořádat s požárem a podlomenou morálkou posádky.

nými zkušenostmi – bažanti, ostřílení a elitní. Zkušenost posádky určuje její velitel. Podívejte se tedy na žeton velitele, abyste zjistili, jaké zkušenosti posádka má. Pokud symbol morálky na kartě odpovídající zkušenostem posádky tanku obsahuje zelenou fajfku, pak morálka posádky tohoto tanku není podlomena. Pokud je ale u symbolu červený křížek, morálka posádky podlomena je. Při pohledu na kartu poškození, kterou Jarda otočil, vidíme, že pod symbolem ostřílené posádky je zelená fajfka, a proto morálka Jardovy posádky není podlomena (zatím).

Nyní se podívejme na další tři symboly. Ty představují podmínky, jež mohou způsobit podlomení morálky posádky. V případě této konkrétní karty poškození vidíme, že u symbolů velitele a požáru je červený křížek. To znamená, že při splnění těchto podmínek bude morálka posádky podlomena.

Všimněte si také, že u symbolu znehybnění je fajfka. To ukazuje, že i kdyby byl Jardův tank znehybněn, neznamenalo by to podlomení morálky posádky.

Poznámka: Jardův řidič je mrtvý, což ve výsledku způsobuje, že se tank nemůže pohybovat. Pro účely kontroly morálky se však jedná o něco jiného než znehybnění samotného tanku.

Jarda kontroluje, je-li jeho velitel mrtvý. Velitel žije, takže morálka posádky není podlomena (opět jen zatím).

Nakonec Jarda kontroluje, jestli tank zachvátil požár. Je tomu skutečně tak, takže morálka posádky nakonec podlomena je. Vezměte kartu podlomené morálky a umístěte ji pod kartu požáru (v průběhu administračního kroku je nutné vypořádat se nejprve s požárem). Karta podlomení morálky snižuje Jardův limit karet v ruce o 1 stejně jako karta požáru. To znamená, že si Jarda bude moct dobrat pouze do limitu 4 bitevních karet. Jarda ukončil vyhodnocení poškození svého tanku, avšak v dalším administračním kroku bude mít plné ruce práce.

Část 12.0 v Pravidlech hry pokrývá kontroly poškození, výbuchy, požáry, morálku, poškození pásů... v podstatě veškeré zábavné věci. Určitě byste si ji měli přečíst.

David si nyní může vybrat, jestli zaměří tank, na nějž právě vypálil. Tato volba je k dispozici, ať byl cíl zasažen, či nikoliv. Zaměření cíle zvýší v průběhu příští palby (je-li do té doby udrženo) přesnost o 10. V tomto případě má David Jardův T-34 pouze zpozorován a tak neváhá a zaměřuje jej položením žetonu „Zaměření“ (+10) vedle žetonu „Zpozorování“ (II). Pokud by David dříve zpozoroval oba nepřátelské tanky, zaměření Jarodova tanku by způsobilo ztrátu žetonu zpozorování Pepova tanku. Odhodte všechny karty zahrané v průběhu palby.

Akce bojiště 9

Žádná akce bojiště.

Krok odhození 5

David odhazuje kartu LES (78).

FÁZE TANKU: Pepův T-34/76D (I)

V ruce: OBCHVAT 6 (12), POHYB 5 / PALBA 5 (35), BUDOVA (66), LES (76), POHYB 8 (95).

Pepa vidí příležitost dostat se na kopec a získat nejen několik VB pro svůj tým, ale také ohrozit nepřátelské tanky.

Administrační krok 3

- 1. Odhození karty iniciativy.** Pepa jako svou kartu iniciativy zahrál POHYB 8 (96), díky níž v tomto kole hraje jako poslední.
- 2. Přidělení VB specifických pro danou misi.** Pepův T-34/76D se nenachází na kopci. Pokračujte dále.
- 3. Kontrola dýmu.** Pepův T-34/76D není zadýmován. Pokračujte dále.
- 4. Kontrola požáru.** Pepův T-34/76D nezachvátil požár. Pokračujte dále.
- 5. Kontrola morálky.** Morálka posádky Pepova tanku není podlomena. Pokračujte k akčnímu kroku.

Akční krok 4

V průběhu akčního kroku hráči zahrají 1 akci tanku a libovolný počet akcí bojiště.

Akce tanku 9

Aby se Pepa dostal na kopec, bude potřebovat obě karty pohybu, jež má v ruce. Nicméně jedna z těchto karet je POHYB 8 a pohyblivost Pepova tanku je pouze 7. Aby Pepa v tomto tahu mohl zahrát obě karty pohybu, musí nejdříve všem ukázat a poté odhodit karty, na nichž jsou dohromady dva symboly rozkazu (SR). To mu umožní po dobu této akce tanku zvýšit pohyblivost jeho tanku o 1 na 8. Pepa odhaluje a odhazuje karty LES (76) a BUDOVA (66), na nichž je po jednom SR, a posunuje žeton pohyblivosti na pozici 8.

Abyste se naučili, co všechno můžete dělat pomocí symbolů rozkazu, přečtěte si část 4.2.3 v Pravidlech hry.

Pepa jako svou akci tanku hraje kombinaci Pohyb-Pohyb-Obchvat pomocí karet POHYB 8 (95), POHYB 5 / PALBA 5 (35) a OBCHVAT 6 (12), které pokládá před svou desku tanku. Zahrání karty obchvatu je také omezeno pohyblivostí tanku. V tomto případě kartu OBCHVAT 6 lze zahrát, jelikož pohyblivost Pepova tanku je 8.

Pepa posouvá svůj žeton vzdálenosti z 800 m na 400 m (po 200 m za každou kartu pohybu) a pokládá kartu POHYB 8 (95) do pole platné karty svého tanku. Přesun do vzdálenosti 400 m od středu bojiště dává hráči v misi Obsazení výšin možnost přesunu na kopec. Za přítomnost na kopci v průběhu administračního kroku a na konci hry hráč nejenže získá VB, ale umožňuje mu také získat bonus při vlastní palbě a ochranu před cizí palbou. Kromě toho si Pepa v další fázi dobrání dobere jednu kartu navíc za to, že jeho tank je od středu bojiště vzdálen 400 m nebo méně. Pepa se rozhodne obsadit kopec, bere si kartu kopce ze zásoby a pokládá ji do svého pole platné karty. Stejně jako při zahrání jakékoliv karty terénu karta kopce v poli platné karty nahradí kartu pohybu. Kartu pohybu odhodte. Všimněte si, že v této misi se umístění karty kopce do pole platné karty nezapočítává do limitu tří karet pro akci tanku.

Jelikož Pepa vyhodnocuje účinky karty POHYB, okamžitě se spustí účinek „ZPOZOROVÁNÍ“, který musí být vyhodnocen. Michal si vezme žeton „Zpozorování I“. David však musí učinit rozhodnutí: Pokud zpozoruje Pepův tank, ztratí zaměření Jarodova tanku. V naději, že mu přesnost +10 pomůže zničit Jardův tank v pozdějším tahu, se David rozhodne, že Pepův tank nezpozoruje a raději si udrží zaměření Jarodova tanku.



Pepa zabral kopec v naději, že odlehčí tlaku na Jardův tank.

Pepa si může vybrat obchvat jakéhokoliv tanku, jež zpozoroval, a rozhoduje se pro Michalův Panzer IV, jelikož ten se nachází blíž. Pepa umísťuje kulatý černý žeton obchvatu před desku Michalova tanku. Všechny karty zahrané Pepou v této akci tanku jsou odhozeny, pohyblivost Pepova tanku se sníží zpátky na 7 a tímto je Pepova akce tanku ukončena.

Akce bojiště 9

Žádná akce bojiště.

Krok odhození 5

Pepa v ruce nemá žádné karty.

FÁZE POSIL

Prozatím bez posil.

2. kolo

Dokončili jste jedno kolo Tankového duelu! Výuková hra bude nadále pokračovat s méně podrobnostmi, abyste se mohli o hře naučit více. I nadále budeme podle potřeby odkazovat na Pravidla hry.

FÁZE DOBRÁNÍ

Karty, jež jsou dobrány v tomto kole, jsou zvýrazněny tučně.

Pepa: VELENÍ (1), OBCHVAT 4 (10), POHYB 6 / PALBA 6 (39), POHYB 6 (62), BUDOVA (65), LES (73), OBCHVAT 8 (81).



Michal: VELENÍ (3), POHYB 1 / PALBA 1 (13), TAKTIKA (42), STRŽ (68), LES (79), POHYB 7 (94), POHYB 9 (98).

FÁZE INICIATIVY

Všichni hráči umísťují karty iniciativy do polí iniciativy svých tanků.



Pepa: OBCHVAT 4 (10) Michal: POHYB 1 / PALBA 1 (13)



Jarda: DÝM (20) David: POHYB 6 / PALBA 6 (38)

Jarda: POŽÁR, PODLOMENÁ MORÁLKA, DÝM (20), PALBA 2 (27), VELENÍ / PALBA 3 (31), BAHNO / PALBA 9 (90).



David: POHYB 6 / PALBA 6 (38), POHYB 6 / PALBA 6 (40), POHYB 2 (52), SUTINY (67), PALBA 8 / POLE (88), POHYB 7 (92).



FÁZE TANKU: Pepův T-34/76D (I)

Pepa doufal, že bude moct v tomto kole hrát první. Zvláště chtěl hrát před Michalem, aby proti jeho tanku mohl využít akci palby + velení spolu s bonusem obchvatu a slabšího pancéřování. Zahráni karty OBCHVAT 4 (10) na iniciativu se ukázalo být výborným tahem, jelikož překonalo i Michalovu kartu POHYB 1 / PALBA 1 (13).

Administrační krok

1. Odhození karty iniciativy. Odhoďte kartu Obchvat 4 (10).
2. Přidělení VB specifických pro danou misi. Pepa získává 1 VB, protože se nachází na kopci! Umístěte žeton VB na pozici 1 na univerzální stupnici Pepova tanku.
3. Kontrola dýmu. Tank není zadýmován.
4. Kontrola požáru. Tank nezachvátil požár.
5. Kontrola morálky. Morálka posádky není podlomená.

Akční krok

Akce tanku

Díky troše štěstí ve fázi dobrání je Pepa připraven k zahrání akce palby + velení a jeho cílem je Michalův Panzer IV. Pepa před desku svého tanku pokládá karty PALBA 6 (39) a VELENÍ (1) a za svůj cíl prohlašuje Michalův tank. Michal nyní může proti Pepově kartě velení zahrát kartu taktiky, jelikož v ruce drží kartu TAKTIKA (42). Michal proto pokládá kartu TAKTIKA (42) před svou desku tanku. Pepa by nyní mohl odpovědět zahráním karty taktiky, avšak žádnou takovou v ruce nemá, a proto se této možnosti vzdává. Odhoďte karty velení a taktiky.

Michal už Pepův tank zpozoroval, avšak David se vzdá zaměření Jardova T-34/76D (II), aby mohl zpozorovat Pepův T-34/76D (I). Odhodí proto žeton „Zaměření“ a nahradí jej žetonem „Zpozorování I“.

Pepa pokračuje ve vyhodnocování své palby. Vzdálenost jeho cíle je 1000 m (Pepa je od středu bojiště vzdálen 400 m a Michal 600 m). Podle tabulky výzbroje na Pepově desce tanku je přesnost na tuto vzdálenost rovna 66. Karta palby sice nepřináší žádný bonus, avšak díky obchvatu přesnost vzroste o 10 na 76.

Michalův Panzer IV se momentálně nachází v lese, což sníží Pepovu přesnost o 10, a také má modifikátor velikosti -5, což Pepovu přesnost sníží na 61.

Pepa nyní otáčí BK, aby zjistil, zdali jeho střela zasáhne Michalův Panzer IV. Otočil kartu s číslem 57, což znamená zásah, jelikož je to méně než přesnost 61.

Pepa otáčí další BK, aby určil místo zásahu, a další kartou je POHYB 5 (59), jejíž číslo zaměřovače je 9. Střela tedy zasáhla věž Michalova tanku.

Průraznost Pepova tanku na 1000 m je 7. Avšak tank k průraznosti získá bonus +1, jelikož je na kopci a střílí ze svahu dolů. Průraznost Pepova tanku je tedy 8, kdežto síla bočního pancíře na věži Michalova tanku je jen 4. Jak už ale bylo popsáno dříve, i když je průraznost vyšší než síla pancíře, musí být otočena BK k určení modifikátoru průraznosti. Pepa tedy otáčí BK, kterou je POHYB 2 (51). Modifikátor průraznosti je v bílém poli a má hodnotu -4. Konečná průraznost Pepova tanku je proto 4 proti síle pancíře Michalova tanku, jež je také 4. To však na proražení pancíře stačí.

Michal si nyní musí dobrat vrchní kartu z balíčku poškození. Bere si kartu KRITICKÝ ZÁSAH 3 (3) a porovnává hodnotu kritického zásahu s číslem zaměřovače na poslední BK otočené na modifikátor průraznosti, POHYB 2 (51). Jelikož se hodnoty neshodují, nejedná se o kritický zásah.

Vyhleďte účinek lehkého poškození věže a nezapomeňte, že pozice členů posádky uvedené velkými písmeny znamenají, že byl daný člen posádky zabit, kdežto malá písmena znamenají jeho zranění. Karta poškození (3) uvádí, že velitel a nabíječ byli zraněni. Dále se na kartě vyskytuje požár, takže Michal musí otočit BK, aby určil, zda tank zachvátí požár. Otočte žetony velitele a nabíječe na jejich zraněnou stranu. Poté otočte BK na kontrolu požáru. Michal otáčí kartu PALBA 7 (83), na níž symbol požáru není, tudíž jeho tank není požárem zachvácen.

Nyní zkontrolujte, jestli nebyla podlomena morálka posádky. Symbol morálky elitní posádky má u sebe značku fajfky, tudíž morálka Michalovy posádky podlomena není. Velitel tanku není mrtev, tank není znehybněn a ani jej nezachvátí požár. Nebyla tedy splněna žádná z podmínek pro podlomení morálky posádky. Toto není výsledek, v jaký Pepa doufal!

Pepa se rozhodl zaměřit Michalův Panzer IV. Odhazuje proto žeton „Zpozorování II“ z pole akvizice cíle a nahrazuje jej žetonem zaměření s modifikátorem přesnosti +10.

Následně Pepa odhodí všechny zahranié karty a ukončuje svou akci tanku.

Akce bojiště

Žádná akce bojiště.

Krok odhození

Pepa odhazuje karty OBCHVAT 8 (81) a BUDOVA (65).

FÁZE TANKU: Michalův Panzer IV Ausf. G (I)

Michal předpokládal, že Pepa bude chtít získat iniciativu, a proto zahrál nízkou kartu POHYB / PALBA 1 (13), což mu ale nestačilo na to, aby hrál první. Jeho tank v tomto kole dokázal přežít útok, ale nyní je zaměřen, a to ještě navíc z obchvatu. Michal si uvědomuje, že s tím musí něco udělat.

Administrační krok

- 1. Odhození karty iniciativy.** Odhodte kartu POHYB 1 (13).
- 2. Přidělení VB specifických pro danou misi.** Michalův tank se nenachází na kopci.
- 3. Kontrola dýmu.** Tank není zadýmován.
- 4. Kontrola požáru.** Tank nezachvátí požár.
- 5. Kontrola morálky.** Morálka posádky není podlomena.

Akční krok

Akce tanku

Michal se rozhodl, že ve svém tahu zahraje zároveň karty pohybu a lesa. Jelikož karta pohybu, kterou drží v ruce, je POHYB 7 (94) a jeho pohyblivost je pouze 6, musí odhalit a odhodit karty mající dohromady 2 SR, aby si po dobu akce svého tanku zvýšil pohyblivost na 7. Michal tedy odhazuje karty POHYB 9 (98) a STRŽ (68) a na své univerzální stupnici přesouvá svůj žeton pohyblivosti na pozici 7. Poté hraje POHYB 7 (94) a LES (79) a příslušné karty položí před svou desku tanku. Nyní by se mohl uplatnit text „Zpozorování“, avšak Pepa i Jarda už Michalův tank zpozorovali dříve.

Dalším efektem zahrání karty pohybu je to, že se právě hrající tank může s její pomocí dostat mimo nepřátelský obchvat. Toho se dá dosáhnout čtyřmi způsoby: v průběhu akce tanku 1) zahrajte kartu obchvatu jako součást pohybu, abyste ujeli z nevýhodné pozice, 2) zahrajte kartu obchvatu bez současného pohybu, abyste nastavili odměr (otočili věži), 3) zahrajte dvě karty pohybu, abyste ujeli z nevýhodné pozice, nebo 4) při zahrání jediné karty pohybu zkuste štěstí a otočte BK, opět, abyste ujeli z nevýhodné pozice. V tomto případě Michal zahrál jedinou kartu pohybu, takže musí otočit BK. Pokud bude číslo zaměřovače nižší než jeho aktuální pohyblivost, jeho tank se dostane ze soupeřova obchvatu. Michal otáčí POHYB 1 (16) a číslo zaměřovače je 6. To by mu běžně nestačilo na ujetí z obchvatu, nicméně Michal na začátku své akce tanku dočasně zvýšil pohyblivost na 7, takže mu to na ujetí z obchvatu stačí. Michal proto Pepovi vrátí jeho žeton obchvatu. Pepa si žeton obchvatu uloží za desku tanku. Nezapomeňte, že žeton obchvatu před deskou tanku znamená, že byl na daný tank proveden nepřátelský obchvat.

Pokud vás zajímají čtyři způsoby, jak vyvázat z obchvatu, nebo vás zajímá obchvat obecně, přečtěte si část 10.4 v Pravidlech hry.

Poté se Michalův tank přesune do lesa a Michal otočí BK, aby vyhodnotil účinek terénu „SKRYTÍ“ na kartě lesa. Michal otáčí kartu STRŽ (70), která jeho tanku skrytí neumožní, na to by potřeboval kartu s číslem 30 nebo nižším. Odhodte kartu LES (72) z Michalovy desky tanku a do pole platné karty umístěte kartu LES (79). Žeton vzdálenosti přesuňte o 200 m na pozici 400 m. V misi Obsazení výšin nabízí přesun do vzdálenosti 400 m od středu bojiště hráči možnost obsadit kopec. Michal se rozhodl této možnosti využít, bere si kartu kopce ze zásoby a pokládá ji na kartu lesa ve svém poli platné karty. Nyní pro Michalův tank platí modifikátory lesa i kopce zároveň. Všechny ostatní zahranié karty odhodte.

Akce bojiště

Žádná akce bojiště.

Krok odhození

Žádné odhození karet. Tah je u konce.

FÁZE TANKU: *Jardův T-34/76 D (II)*

Jarda bude muset učinit několik rozhodnutí.

Administrační krok

1. Odhození karty iniciativy. Odhod'te kartu DÝM (20).

2. Přidělení VB specifických pro danou misi. Jardův tank se nenachází na kopci.

3. Kontrola dýmu. Tank není zadýmován.

4. Kontrola požáru. Jardův tank zachvátil požár.

K uhašení požáru během administračního kroku jsou potřeba 4 SR. Jarda má ale momentálně k dispozici pouze 1 a to na kartě BAHNO / PALBA 9 (90). Zbývá mu tedy buďto tank nouzově opustit, aby se posádka zachránila, čímž by jeho soupeř získal vítězné body pouze za zničení tanku, nebo se pokusit požár uhasit. V tomto případě by při opuštění tanku vítězné body dostal David. Jarda se rozhodl otočit BK, čímž se pokusí požár uhasit. Na otočené kartě proto musí hledat symbol hasicího přístroje. V takovéto situaci existují tři možné výsledky. Pokud je na otočené kartě symbol hasicího přístroje, požár je úspěšně uhašen. Pokud je na otočené kartě symbol požáru, znamená to, že se požár vymkl kontrole a donutí posádku k pokusu o útěk, při němž je prováděna kontrola přeživších. Pokud na otočené kartě není symbol hasicího přístroje ani symbol požáru, požár nadále trvá a je nutné se s ním vypořádat v průběhu fáze tanku.

Jarda otáčí kartu POHYB 1 / PALBA 1 (14), na níž se nachází symbol hasicího přístroje. Díky němu je požár úspěšně uhašen. Pokud by požár nebyl uhašen, ani by se nevymkl kontrole, byl by Jarda nucen jej hasit ve fázi tanku. Vraťte kartu požáru do zásoby. Odhod'te kartu POHYB 1 / PALBA 1 (14).

5. Kontrola morálky. Morálka posádky je podlomená.

Ke konsolidaci posádky a odhození karty podlomené morálky Jarda potřebuje 4 SR. Jak už ale bylo uvedeno výše, má k dispozici pouze 1 SR. Proto musí provést kontrolu morálky. Ta se provádí otočením karty poškození a vyhodnocením symbolů morálky.

Jarda otáčí kartu poškození (11). Jelikož je jeho velitel tanku ostřílený, podívá se Jarda na symbol u ostřílené posádky, kde vidí fajfku. Žádnou další podmínku, která by mohla způsobit nouzové opuštění tanku, tento tank nespĺňuje, a posádka se tedy úspěšně konsoliduje a její morálka už nadále není podlomená. Kdyby se jí to nepodařilo, byla by nucena tank nouzově opustit. Vraťte kartu podlomené morálky do zásoby a odhod'te kartu poškození (11). Jelikož teď Jarda nemá ve svém poli iniciativy žádné karty, může provést akci tanku běžným způsobem.

Akční krok**Akce tanku**

V této akci tanku má Jarda dvě možnosti. Pokud se bude chtít pohybovat, bude nejdříve muset záložního řidiče na desce tanku přesunout na pozici řidiče. K takové akci tanku je potřeba odhodit jakoukoliv kartu, čímž se záložní řidič přesune na pozici řidiče.

Druhou Jardovou možností je palba, jelikož k té samozřejmě řidič není potřeba.

Jarda se rozhodl vypálit na Michalův Panzer IV a hraje karty PALBA 2 (27) a VELENÍ (31). Jardův tank už je nepřátelskými tanky zpozorován, tudíž text „Zpozorování“ nepřináší žádný účinek. Vzdálenost k Michalovu tanku je 1000 m, což podle Jardovy tabulky výzbroje odpovídá přesnosti 66. Při započítání všech kladných modifikátorů Jarda zvýší svou přesnost na 91 (+5 za kartu palby a +20 za kartu velení). Michal může pro zrušení karty velení zahrát kartu taktiky, avšak žádnou nemá, a proto se této možnosti vzdává. Nyní je potřeba započíst záporné modifikátory. Jardův tank se nachází v bahně, což mu k přesnosti přináší -10. Michalův tank je malý cíl, což znamená -5 k přesnosti, a navíc se nachází v lese a na kopci, za což je uděleno dalších -15 bodů. Konečná přesnost je tedy 61.

Jarda musí otočit BK s číslem rovným nebo nižším než 61, aby zasáhl Michalův tank. Otáčí kartu POHYB 3 (55) a je to zásah! Při vyhodnocování místa zásahu je otočena karta POHYB 4 (36). Číslo zaměřovače 6 v tabulce místa zásahu Michalova tanku odpovídá věži. Při kontrole průraznosti Jarda otáčí kartu OBCHVAT 3 (9), na níž je červený modifikátor průraznosti +4, který Jarda přičte k základní průraznosti 7, odpovídající u jeho tanku palbě na 1000 m. To je dohromady 11, avšak Michalův tank je na kopci, za což je od průraznosti odečteno 1 na konečných 10. Toto číslo porovnáme se silou čelního pancíře věže Michalova tanku, která je 6, a potvrdíme tak, že střela pancíř prorazila.

Nyní Michal provede kontrolu poškození a otáčí kartu poškození KRITICKÝ ZÁSAH 9 (9). Při porovnání hodnoty kritického zásahu na kartě poškození s číslem zaměřovače na kartě OBCHVAT 3 (9) otočené na kontrolu průraznosti zjišťujeme shodu! Namísto vyhodnocení části karty pro poškození věže tedy musíme postupovat podle části pro kritický zásah.

Kritický zásah jako první udává zásah hlavní zbraně. Zásah hlavní zbraně trvale snižuje schopnost palby o 3. Posuňte žeton schopnosti palby na desce Michalova tanku o 3 pozice níže na číslo 5. Dále byl zraněn střelec. Otočte tedy žeton střelce na jeho zraněnou stranu. Nabíječ má být zraněn. Jelikož už ale byl zraněn dříve, je namísto toho zabít. Odstraňte proto žeton nabíječe z desky Michalova tanku. Za to Jarda získá 2 VB, takže si na svou univerzální stupnici umístí žeton VB na pozici 2. Výbuch je na kartě uveden malými písmeny. Otočte proto BK a zkontrolujte přítomnost symbolu výbuchu. Michal otáčí kartu STRŽ (69), na níž symbol výbuchu je. Michalův tank tedy vybuchuje a jeho posádka se musí pokusit o útěk!

Abyste se připravili na pokus o útěk Michalovy posádky, přečtěte si část 12.6 Pravidel hry.

Michal si při pokusu o útěk může vybrat pořadí členů posádky, pro něž bude otáčet BK (nebo dvě BK, je-li člen posádky zraněný). Je-li na BK otáčen na útěk člen posádky před výbuchem symbol výbuchu, je tento člen posádky zabít. Michal nejdříve otočí BK za řidiče. Otáčí kartu POHYB 4 (56), na níž se symbol výbuchu nenachází. Jeho řidič tedy úspěšně unikl. Dále Michal otáčí kartu za záložního řidiče, kterou je OBCHVAT 7 (80), na níž se symbol výbuchu také nenachází. Záložní řidič také úspěšně unikl. Střelec je zraněn, a proto u jeho pokusu o útěk musí Mi-

chal otočit dvě BK. Pokud alespoň na jedné z nich bude symbol výbuchu, střelec bude zabit. Michal otáčí karty POHYB 6 (64) a POHYB 5 (61). Na druhé tažené kartě se nachází symbol výbuchu, takže je Michalův střelec zabit. Odstraňte žeton střelce z desky Michalova tanku. Jarda za zabití střelce získá 4 VB (podle hodnoty v Michalově poli iniciativy), čímž se jeho počet VB zvýší na 6. Velitel je také zraněn. Michal otáčí karty LES (71) a OBCHVAT 2 (8). První tažená karta na sobě má vyobrazen symbol výbuchu, a proto je velitel zabit. Odstraňte žeton velitele z desky Michalova tanku. Pamatujte si, že i když je pro zabití zraněného člena posádky vyžadován pouze jeden symbol výbuchu, stále musíte při pokusu o útěk otočit dvě BK. Jarda tak získá dalších 5 VB za zabití velitele a 4 VB za zničení samotného tanku. Svou akci tanku tak ukončuje s 15 VB! Získá také medaili za zabití.

Ve fázi posíl Michal svou desku tanku uvede do původního stavu, avšak do té doby je jeho tank mimo hru. Michal musí odhodit kartu LES (79) ze svého pole platné karty a také musí náhodně odhodit polovinu svých karet v ruce. Odhazuje VELENÍ (3).

Zničenými a opuštěnými tanky se zabývá část 12.7 Pravidel hry.

Jelikož byl Michalův tank zničen, oba sovětské tanky přicházejí o své žetony zpozorování a T-34/76D (I) přijde i o žeton zaměření. Odstraňte příslušné žetony z desek tanků.

Odhod'te veškeré BK použité v této akci tanku a odhod'te také kartu poškození.

Akce bojiště

Žádná akce bojiště.

Krok odhození

Žádné odhození karet. Jarda si ponechává kartu BAHNO (90) kvůli jejímu SR.

FÁZE TANKU: Davidův StuG III Ausf. G (II)

Jelikož je Pepův tank na kopci a může tak v každém kole jednoduše získávat VB, rozhodl se David, že se pokusí jeho tank ve svém tahu zničit.

Administrační krok

- 1. Odhození karty iniciativy.** Odhod'te kartu POHYB 6 (38).
- 2. Přidělení VB specifických pro danou misi.** Davidův tank se nenachází na kopci.
- 3. Kontrola dýmu.** Tank není zadýmován.
- 4. Kontrola požáru.** Tank nezachvátil požár.
- 5. Kontrola morálky.** Morálka posádky není podloměná.

Akční krok

Akce tanku

David chce vypálit na Pepův tank. Ten se však nachází na kopci, a tak bude David potřebovat větší průraznost, pokud se chce dostat skrz jeho pancíř. Nabíjení APCR munice by za normálních okolností Davidovi zabralo celou jednu akci. David se však namísto toho rozhodl, že provede akci palby a APCR municí nabije zrychleně. David hraje kartu POHYB 6 / PALBA 6 (40), zahajuje tak svou palbu a za svůj cíl si vybírá Pepův tank T-34. Poté odhaluje a odhazuje své karty POHYB 7 (92), PALBA 8 / POLE (88) a POHYB 2 (52), z nichž získává 3 SR, pomocí nichž zrychleně nabije APCR municí. Poté vezme žeton APCR z pole speciální munice na své

desce tanku a umísťuje jej vedle na pole nabité munice. Odhod'te karty POHYB 7 (92), PALBA 8 / POLE (88) a POHYB 2 (52).

Za přibližně stejný čas, jaký Davidovi trvalo nabíjení APCR munice, si můžete přečíst část 11.1.2 Pravidel hry, kde se dozvíte vše o zrychleném nabíjení speciální munice.

Nyní by mohl Pepa zahrát kartu taktiky, ale jelikož žádnou nemá, tak se této možnosti vzdává. Výsledná přesnost Davidova tanku je 53, (*Až doposud jsme rozepisovali výpočet přesnosti. Nyní zkuste sami dojít ke stejnému výsledku.*) David otáčí BK, aby zjistil, zdali zasáhl, a otočenou kartou je karta ZAMÍCHAT.

Pokud je v průběhu akce tanku otočena karta ZAMÍCHAT, položte ji stranou a nejdříve dokončete akci tanku se zbývajícimi kartami v balíčku. Jakmile dokončíte akci tanku, zamíchejte karty. Pokud v průběhu akce tanku v bitevním balíčku dojdou karty, zamíchejte nejdříve karty a teprve poté dokončete akci.

Pravidla v části 4.2.6 vám o míchání karet v bitevním balíčku řeknou více.

David otáčí další BK, aby zjistil, jestli zasáhl. Tentokrát je otočenou kartou POHYB 4 (32) – je to zásah. Následně David otáčí BK na místo zásahu a otočenou kartou je LES (77), což odpovídá věži Pepova tanku. Dále David otočí kartu na modifikaci průraznosti. Otáčí kartu Palba 2 (26), která má červený modifikátor průraznosti +1. Základní průraznost Davidova tanku je 9. K ní přičíte +1 za modifikátor na kartě, +2 za APCR municí a –1 za palbu do kopce. Výsledná průraznost je 11. Síla čelního pancíře na věži Pepova tanku je jen 9, takže střela prochází skrz.

Pepa si nyní bere kartu poškození KRITICKÝ ZÁSAH 1 (1). Hodnota kritického zásahu se neshoduje s číslem zaměřovače na kartě PALBA 2 (26) otočené na průraznost, takže přesuneme pozornost k těžkému poškození věže. Text odpovídající míře poškození uvádí velkými písmeny KATASTROFICKÝ ZÁSÁH. Katastrofický zásah znamená, že tank explodoval a nikdo nepřežil. Neprovádějte tedy žádný pokus o útěk! Z kopce stoupá hustý dým a z Davidova směru lze slyšet tlumené chichotání. David získává VB za tank i celou jeho posádku, což dohromady znamená 14 VB. Celkově tedy David doposud nasbíral 16 VB. Aby tento počet mohl zaznamenat, bere si ze zásoby žeton $\times 10$, pokládá jej na univerzální stupnici na pozici 1, a žeton VB přesouvá na pozici 6. Dále si David ze zásoby vezme medaili za zabití Němců a položí si ji na svou desku tanku.

Pepa nyní musí obnovit stav svého tanku stejně jako Michal.

Následně zamíchejte bitevní balíček: vezměte všechny karty z odhazovacího balíčku spolu se zbývajícimi kartami bitevního balíčku a společně je zamíchejte. Pak balíček rozdělte na polovinu, do jedné poloviny vložte kartu ZAMÍCHAT a tuto polovinu karet zamíchejte a položte na stůl. Na ni položte druhou polovinu karet.

Akce bojiště

Žádná akce bojiště.

Krok odhození

Žádné odhození karet. David si ponechává kartu SUTINY (67).

Toto je konec výukové hry. Pokud chcete pokračovat ve hře, pokračujte fází posíl a obnovte zničené tanky. Hodně štěstí, veliteli!

17.0 Pokročilá a volitelná pravidla

Následující pokročilá a volitelná pravidla mohou hráči zahrnout do hry v závislosti na pokynech mise nebo při tvorbě svých vlastních misí (18.2). Před jejich zahrnutím doporučujeme, aby hráči zvládali základní pravidla.

7,5cm Pák 40 PROTITANKOVÉ DĚLO		
Vzdálenost	Přesnost	Průraz
000	95	12
200	93	12
400	90	12
600	89	11
800	86	10
1000	76	9
1200	65	8
1400	55	7
1600	34	6
1800	22	6
2000	14	6

76,2mm M1939 PROTITANKOVÉ DĚLO		
Vzdálenost	Přesnost	Průraz
000	95	10
200	92	10
400	88	10
600	85	9
800	81	8
1000	71	7
1200	58	6
1400	42	5
1600	26	4
1800	16	4
2000	11	4

17.1 Protitanková děla

V bojových sestavách některých misí jsou zahrnuta protitanková děla. Aktivní hráč s těmito děly může pálit v rámci akce bojiště tím, že ze své ruky odhalí a odhodí bitevní karty se shodným nebo vyšším počtem symbolů rozkazu, než je uvedeno na protitankovém dělu. Palba protitankového děla je vyhodnocována stejným postupem jako palba tanku (11.1.3), avšak s následujícími výjimkami:

- Protitankové dělo před palbou na nepřítele nevyžaduje jeho upozorování.
- Po odhalení a odhození symbolů rozkazu pro palbu protitankovým dělem může aktivní hráč ze své ruky dále odhalit a odhodit kartu obchvatu, čímž bude jeho palba vedena na boční pancíř nepřátelského tanku.
- Pokud hráč ovládající cílový tank zahraje kartu taktiky, která není zrušena (13.0), může se rozhodnout buďto zrušit zahraniou kartu obchvatu, nebo odečíst 20 od přesnosti.

Poznámka autora: Zahrání karty obchvatu nemusí nutně znamenat umístění protitankového děla na křídlo či do týlu nepřítele. Namísto toho se spíše jedná o to, že nepřátelský tank manévruje takovým způsobem, že dělu odhaluje svůj boční pancíř.

VZDÁLENOST
400

Každé protitankové dělo má pole vzdálenosti, v němž je umístěn žeton vzdálenosti ukazující vzdálenost protitankového děla určenou danou misí. Dále má dělo vlastní tabulku přesnosti používanou při jeho palbě. Protitanková děla se nemohou pohybovat ani měnit svou vzdálenost.

17.2 (Volitelné) Radiostanice

Pokud tank nemá radiostanici, hráč, který jej ovládá, se nesmí účastnit žádných debat u herního stolu týkajících se karet v jeho ruce, jeho plánovaných akcí nebo taktických pozic svého tanku či tanků svých spoluhráčů. Toto zahrnuje spolupráci při vyhodnocování karet rozkazu umožňujících výměnu karet v ruce mezi hráči, nebo odhazování a dobírání karet.

17.3 (Volitelné) Pěchota



Hráči se mohou dohodnout na přidání pěchoty do kterékoliv mise. Některé mise hru s pěchotou přímo doporučují.

Při hře s pěchotou mohou hráči v rámci akce bojiště provést postup pěchoty (17.3.2) nebo útok pěchoty (17.3.3). Na každou akci tanku lze provést pouze jednu pěchotní akci bojiště. Pěchota tudíž může buďto postupovat, nebo útočit, ne však obojí v rámci jednoho akčního kroku.

Při hře s pěchotou na stůl umístěte dostatek karet postupu pěchoty, aby každý hráč pozici pěchoty viděl. Pro každou takovou kartu položte stranou žetony pěchoty. Dále přichystejte karty pěchoty odpovídající kartám terénu v dané misi (ve hře se vyskytuje jeden balíček karet pěchoty pro boj ve městě a jeden balíček pro boj mimo město). Tyto karty nejsou součástí ruky žádného hráče; zůstávají na stole, kde na ně mohou hráči odkazovat.

Poznámka autora: Pravidla pěchoty v Tankovém duelu jsou abstraktní stejně jako pohyb. Jsou určena především k provádění postupu pěchoty spolu linií tankových jednotek. Zcela jistě nechcete, aby se váš tank ocitl osamocen za nepřátelskou linií.

(17.3.1) Karty pěchoty

Vzdálenost pěchoty je sledována pomocí karet postupu pěchoty. Útoky pěchoty jsou prováděny pomocí karet pěchoty.

(17.3.1.1) Karty postupu pěchoty

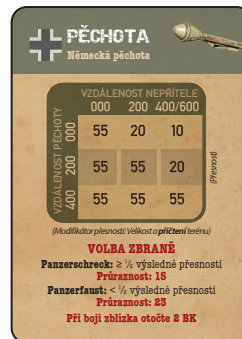


Karty postupu pěchoty se používají ke sledování aktuální pozice pěchoty každé národnosti vzhledem ke středu bojiště. Žetony sovětské a německé pěchoty ukazují vzdálenost, z níž jejich pěchota povede palbu na nepřátelské tanky.

Pěchota se pohybuje pomocí akce bojiště „postup pěchoty“ (17.3.2). Při postupu pěchoty nezapomeňte aktualizovat všechny karty pěchoty.

Příklad: Žeton německé pěchoty se na kartě postupu pěchoty nachází v poli 200 m. To znamená, že německá pěchota pronikla 200 m na sovětskou stranu bojiště.


(17.3.1.2) Karty pěchoty



Karty pěchoty jsou využívány při akci bojiště „útok pěchoty“. Každá karta pěchoty obsahuje tabulku přesnosti s odlišnými hodnotami pro různé vzájemné vzdálenosti pěchoty a jejího nepřítele a také sekci volby zbraně – obojí se používá při palbě pěchoty. Sekce volby zbraně obsahuje dvě zbraně a jejich průraznosti, přičemž silnější zbraň je uvedena pod slabší.

Ve hře se vyskytují odlišné karty pěchoty pro boj ve městě a boj mimo město, přičemž se liší jejich modifikátory palby.

(17.3.2) Postup pěchoty

 Postup pěchoty posouvá pěchotu směrem k nepřátelské straně bojiště. K provedení postupu pěchoty musí hráč zahrát bitevní kartu obsahující taktickou značku pěchoty. U postupu pěchoty (na rozdíl od útoku pěchoty) nezáleží na tom, který symbol národnosti je u taktické značky pěchoty uveden.

Při provádění postupu pěchoty hráč nejdříve vytlačí nepřátelskou pěchotu směrem ke středu bojiště ve vzdálenosti 000 m. Pokud se žeton nepřátelské pěchoty nenachází na kartě postupu pěchoty, hráč může umístit svůj žeton pěchoty na kartu, nebo jej na kartě posunout na další pole. Pěchota se nikdy nemůže přesunout na méně než 000 m nebo více než 400 m.

Při provádění postupu pěchoty vyhodnoťte následující dva body v uvedeném pořadí:

- 1) Pokud se na kartě postupu pěchoty nenachází žeton nepřátelské pěchoty, umístěte žeton pěchoty se symbolem národnosti aktivního hráče na pole 200 m, nebo jej posuňte na následující pole vzdálenosti na kartě.
- 2) Pokuste se posunout žeton nepřátelské pěchoty na pole s nižší vzdáleností. Pokud se žeton nepřátelské pěchoty posune mimo pole 200 m, odstraňte jej z karty.

Příklad: Sovětská pěchota se nachází ve vzdálenosti 000 m od středu bojiště a její žeton se tudíž nenachází na kartě postupu pěchoty. Protivník provádí postup pěchoty – umísťuje tedy žeton německé pěchoty na pole 200 m na kartě postupu pěchoty. Německá pěchota je nyní 200 m na sovětské straně bojiště.

(17.3.3) Útok pěchoty

Útok pěchoty na nepřátelský tank využívá buďto protitankové zbraně, nebo boj zblízka. K provedení útoku pěchoty musí hráč odhalit a odhodit bitevní kartu obsahující taktickou značku pěchoty odpovídající symbolu jeho národnosti (sovětská rudá hvězda nebo německý černý kříž). Útok pěchoty nevyžaduje pozorování nepřátelského tanku.

Pěchota může útočit pouze na nepřátelské tanky nacházející se

Poznámka ke hře: Ve hře je 15 bitevních karet s taktickými značkami sovětské i německé pěchoty a 5 bitevních karet pouze se značkou sovětské pěchoty. To při provádění útoku pěchoty poskytuje malou výhodu Sovětům vzhledem k jejich (historicky) početnější pěchotě.

ve vzdálenosti 600 m od středu bojiště či blíže (400 m a blíže ve městě). Útok pěchoty je prováděn samostatným postupem (podobá se palbě tanku, ale mezi oběma postupy existuje několik odlišností). Postupujte proto pozorně podle následujících kroků:

Provedení útoku pěchoty

- a. Oznamte cíl:** Označte jeden nepřátelský tank za cíl útoku. Tento tank nesmí být v pohybu a musí se nacházet do vzdálenosti 600 m (včetně) od středu bojiště (platí i pro nepřátelské tanky se zápornou vzdáleností). V boji ve městě pak vzdálenost cílového tanku musí být 400 m nebo nižší. Aktivní hráč může prohlásit, že pěchota provádí útok s obchvatem, pokud odhalí a odhodí bitevní karty alespoň se 3 dalšími SR (nepočítaje SR použité pro útok pěchoty).

- b. Vyberte protitankovou zbraň nebo boj zblízka:** Aktivní hráč se musí rozhodnout, jestli pěchota zaútočí pomocí protitankové zbraně, nebo se pokusí tank zničit bojem zblízka. Každá možnost využívá odlišný postup pro vyhodnocení útoku. Jakmile je oznámen způsob útoku, hráč ovládající cílový tank může zahrát kartu taktiky (13.0), která (pokud není zrušena) může být využita pro standardní snížení přesnosti o 20, nebo pro zrušení obchvatu, kvůli čemuž by pěchota útočila na čelní pancíř.

Příklad: Pepa hrající za Němce oznamuje útok pěchoty proti sovětskému T-34/85 nacházejícímu se v terénu lesa. Pepa odhaluje kartu STRŽ (68), na níž je taktická značka německé/sovětské pěchoty, a dále odhaluje a odhazuje karty ROZKAZ (4) a OBCHVAT 6 (12), z nichž použije 3 SR na útok z obchvatu. Dále se Pepa rozhoduje pro útok pomocí protitankové zbraně. Sovětský hráč odmítá hrát kartu taktiky.

- c. Určete základní přesnost:** V tabulce na kartě pěchoty vyhledejte přesnost odpovídající sloupci vzdálenosti nepřátelského tanku a řádku vzdálenosti vlastní pěchoty. Pokud se žeton pěchoty aktivního hráče nenachází na kartě postupu pěchoty, použijte vzdálenost pěchoty 000 m. Hodnota odpovídající správnému sloupci i řádku určuje základní přesnost.
- d. Upravte základní přesnost:** Abyste zjistili konečnou přesnost, uplatněte následující modifikátory:
- i. Přičtěte aktuální kryt cíle.
 - ii. Přičtěte či odečtěte velikost cíle.
 - iii. Odečtěte 20, pokud byla v kroku **b** zahrána nezrušená karta TAKTIKA.
- e. Určete, zda byl cíl zasažen:** Otočte 1 bitevní kartu. Pokud je číslo karty rovno konečné přesnosti nebo nižší, cíl byl zasažen. Je-li číslo karty 96–100, jedná se o automatické minuty. Pokud cíl není zasažen, okamžitě útok pěchoty ukončete. Pokud je cíl zasažen a byla použita protitanková zbraň, zapamatujte si číslo otočené karty, jelikož určuje, kterou zbraň pěchota použila.



Příklad: Navažme na předchozí příklad. Pepa musí určit přesnost své pěchoty. Sovětský T-34/85 se nachází ve vzdálenosti 400 m v terénu lesa. Vzdálenost německé pěchoty je 200 m, takže její základní přesnost je 20. Kryt terénu, v němž se sovětský tank nachází (10), je přičten k přesnosti spolu s modifikátorem velikosti tanku T-34/85 (0), výsledná přesnost je tedy rovna 30. Pepa otáčí bitevní kartu a kontroluje její číslo: 16! Pepa si číslo karty zapamatuje pro další krok.

f. Určete použitou zbraň a vyhodnoťte útok: Pokud je pro útok použita protitanková zbraň:

i. Určete použitou zbraň: Porovnejte číslo karty z kroku e s výslednou přesností palby: pokud je číslo karty nižší než polovina výsledné přesnosti, byla při útoku použita silnější zbraň (uvedená v sekci volby zbraně níže), v opačném případě byla použita slabší zbraň.

Kdykoliv útok pěchoty provádějí Sověti a použitou zbraní je protitanková puška, může aktivní hráč změnit své rozhodnutí z kroku b a zvolit boj zblízka (jak je uvedeno na kartě). Pokud se tak stane, nepokračujte následujícími kroky, ale postupujte podle pokynů pro boj zblízka (níže).

ii. Určete místo zásahu: Otočte 1 bitevní kartu. K určení místa zásahu porovnejte číslo zaměřovače otočené karty s tabulkou místa zásahu cílového tanku.

iii. Určete průraznost pěchotní zbraně: Průraznost použité zbraně najdete v sekci volby zbraně na kartě pěchoty.

iv. Určete sílu pancíře cílového tanku: Zjistěte sílu pancíře v místě zásahu cílového tanku pomocí jeho tabulky síly pancíře. Pokud byl proveden obchvat, použijte sílu bočního pancíře, v opačném případě použijte sílu čelního pancíře.

v. Určete, zda došlo k proražení pancíře: Otočte bitevní kartu a přičtěte modifikátor průraznosti na její pravé straně k hodnotě průraznosti. Pokud modifikátor průraznosti udává „P“, došlo k automaticky úspěšnému proražení pancíře. Pokud modifikátor průraznosti udává „O“, došlo k odražení střely a pancíř nebyl proražen. Pokud je modifikovaná průraznost rovna síle pancíře cíle nebo vyšší, střela prorazila pancíř tanku. Ponechte otočenou bitevní kartu na stole pro pozdější použití v rámci kontroly poškození. V opačném případě útok pěchoty ukončete. Pokud je modifikátor průraznosti červený, vyhodnoťte při kontrole poškození těžké poškození. U bílého modifikátoru průraznosti vyhodnocujte lehké poškození.

vi. Určete poškození: Proved'te kontrolu poškození (12.1) a kontrolu morálky (12.4).

***Příklad:** Náš příklad z předchozích bodů pokračuje. Pepa určuje, která zbraň byla při jeho úspěšném útoku pěchoty použita. Číslo otočené karty bylo 16, a to je potřeba porovnat s výslednou přesností 30. Jelikož 16 není méně než polovina z výsledné přesnosti, Pepova pěchota použila Panzerschreck, což je slabší zbraň než Panzerfaust. Po dalším otočení bitevní karty Pepa zjišťuje, že jeho útok zasáhl věž tanku, a porovnává průraznost Panzerschrecku (15) se silou bočního pancíře T-34/85 (9, nezapomeňte, že Pepa provedl obchvat!). Po dalším otočení bitevní karty Pepa přičítá modifikátor průraznosti +1 k průraznosti Panzerschrecku 15. Pěchota prorazila pancíř věže! Modifikátor průraznosti na kartě má bílou barvu, takže při následné kontrole poškození bude vyhodnoceno lehké poškození.*

Pokud byl zvolen boj zblízka, otočte 2 bitevní karty:

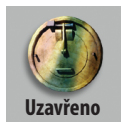
■ Pokud je na obou kartách symbol výbuchu, cíl vybuchne (12.2).

■ Pokud je symbol výbuchu pouze na jedné z otočených karet a cílový tank má otevřený poklop, jeho velitel je zabit. Proveďte kontrolu morálky (12.4) otočením karty poškození (avšak nevyhodnocujte zásah ani kontrolu poškození).

■ Jakýkoliv jiný výsledek znamená neúspěšný útok.

Po dokončení tohoto postupu odhod'te veškeré karty použité pro útok pěchoty a související kontroly.

(17.3.4) Uzavření poklopů



Tank může využít dodatečné ochrany proti útoku pěchoty tím, že uzavře veškeré své poklopy. Tank s uzavřenými poklopy je méně náchylný proti útoku pěchoty, avšak při akcích palba a zpozorování obdrží penalizaci.

Hráč může uzavřít nebo otevřít poklop svého tanku v průběhu

administrativního kroku (8.1). Pokud je poklop tanku uzavřen, položte na jeho velitele žeton „Uzavřeno“. Při otevření poklopu tento žeton odstraňte. Pokud je poklop tanku uzavřen, tanku je při palbě udělena penalizace -10. Tank s uzavřeným poklopem nemůže při pokusu o zpozorování využít SR (8.3.5.i).

17.4 Přímá viditelnost

Některé mise blíže určují pravidla týkající se přímé viditelnosti s ohledem na terén. Pravidla přímé viditelnosti určují, na jakou vzdálenost tank vidí ze své vzdálenosti, jinými slovy: jak daleko tank vidí. Tank, jenž nemá přímou viditelnost na nepřátelský tank, jej nemůže zpozorovat (tedy ani zaměřit, provést na něj obchvat nebo na něj vypálit), dokud přímou viditelnost nezíská. Kdykoliv se tank pohne, okamžitě určete, zda ztratil přímou viditelnost na některý z nepřátelských tanků, nebo jestli některý z nepřátelských tanků ztratil přímou viditelnost na pohybující se tank. Pokud tank ztratí přímou viditelnost na nepřátelský tank, okamžitě z jeho desky odstraňte všechny příslušné žetony zpozorování, zaměření a obchvatu. Pokud tank získá přímou viditelnost na nepřátelský tank, který je v pohybu, okamžitě tento tank zpozoruje.

18.0 Mise

18.1 Obecná příprava mise a tankových bitev

Tankový duel lze hrát třemi různými způsoby:

- Jako hru jednoho proti jednomu nebo hru dvou týmů proti sobě s využitím misí na následujících stránkách nebo s vytvořením svého vlastního rozvržení bitvy (18.2).
- Jako hru jednoho hráče proti automatickému soupeři nazývanému Tankobot.
- Jako kooperativní hru 2 až 4 hráčů bojujících proti Tankobotovi.

Každý z uvedených herních režimů využívá stejný postup přípravy hry. Pokud misí není stanoveno jinak, postupujte podle následujících kroků:

1. Vyberte si misi. Vyberte si doporučené rozvržení bitvy z bojové sestavy mise, nebo si vytvořte své vlastní rozvržení (18.2). Pokud hrajete historickou misi, bude odpovídající historická bojová sestava určena.
2. Rozdělte hráče do dvou týmů: jeden tým bude hrát za Sověty a druhý za Němce. Každý hráč si vezme jeden či více tanků své národnosti s takovým identifikačním číslem, které se v jeho týmu doposud nevyskytuje. Všechny ostatní desky tanků vraťte do krabice, nebudou použity.
3. Při hře méně než čtyř hráčů musí někteří hráči ovládat více než jeden tank. Tankový duel je navržen pro hru s alespoň čtyřmi tanky v každém souboji. Pokud hráč ovládá více tanků, karty v jeho ruce jsou sdíleny všemi jeho tanky (4.2.7).
4. Připravte každou desku tanku:
 - o Umístěte odpovídající žetony členů posádky na jejich pozice a žetony schopnosti palby a pohyblivosti na jejich počáteční pole na univerzální stupnici.
 - o Umístěte žeton vzdálenosti každého tanku na vzdálenost uvedenou v pokynech mise.
 - o Umístěte žeton VB každého tanku na univerzální stupnici na pole „0“.
 - o Každému německému tanku vybavenému speciální municí přidejte dva žetony APCR munice a každému sovětskému tanku přidejte jeden takový žeton (neostýchejte se experimentovat s různými počty APCR munice, doporučujeme však dát Němcům vždy o jeden žeton více než Sovětům).
 - o Umístěte žetony obchvatu, zpozorování a zaměření každého tanku vedle jeho desky.
 - o Všechny ostatní žetony připravte v dosahu všech hráčů.
5. Zamíchejte všechny karty poškození a vytvořte z nich balíček poškození, jež umístíte v dosahu všech hráčů.
6. Připravte bitevní balíček:
 - o Podle pokynů uvedených v 4.2.5 vyberte karty, jež použijete pro vytvoření bitevního balíčku. Některé mise blíže určují terén použitý pro vytvoření bitevního balíčku. Tyto karty jsou do balíčku přidány a nahrazují v něm karty se stejným

číslem. Bitevní balíček musí obsahovat přesně 100 karet očíslovaných od 1 do 100 včetně.

- o Zamíchejte připravených 100 bitevních karet, čímž vytvoříte bitevní balíček, který rozdělíte na dvě přibližně stejné části. Do první z nich přimíchejte kartu ZAMÍCHAT a vložte ji pod druhou část. Míchací karta by se tedy měla vyskytovat někde ve spodní polovině balíčku.

7. Zvolte si volitelná pravidla:

- o **Délka hry:** Pokud hráči touží po delší hře, přidejte k délce hry 1 balíček navíc (3.2.1). Pokud je naopak žádána kratší hra, 1 balíček uberte.
- o **Radiostanice:** Rozhodněte se, zdali budete hrát s pravidly pro radiostanice (17.2).
- o **Pěchota:** Hráči mohou přidat pěchotu k libovolné misi (17.3). Některé mise jsou přitom doporučeny výhradně pro hru s pěchotou. Pokud hrajete s pěchotou, umístěte karty postupu pěchoty a žetony pěchoty na stůl v dosahu každého hráče. Přidejte každé straně karty pěchoty (v případě boje ve městě použijte karty pěchoty s terénem města).
- o **Alternativní karty:** Pokud toužíte po širších možnostech boje, můžete bitevní karty s čísly 13 a 70–77 nahradit alternativními kartami se stejným číslem. Mějte na paměti, že ve hře jsou dvě sady karet kopce; sada bez čísel karet nikdy nemůže být použita jako alternativní terén, používá se pouze pro některé mise.

8. Nyní jste připraveni začít hrát!

18.2 Tvorba vlastního rozvržení tankové bitvy

Při výběru tanků pro danou misi si hráči mohou vybírat z připravených rozvržení bitvy, nebo si mohou vytvářet svá vlastní.

Hráči, kteří si chtějí vytvořit své vlastní rozvržení bitvy nebo svou vlastní misi, mohou využít následujících principů k tvorbě vyvážené hry. Vlivem nesmírně rychlého vývoje vojenských technologií v průběhu 2. světové války může postavení tanků z pozdější fáze války proti tankům z prvotní fáze války vyústit v nevyvážení sil. Takováto rozvržení bitvy mohou být částečně vyvážena pomocí posádek bažantů a elitních posádek, APCR munice, protitankových děl nebo větším počtem tanků na jedné straně. Nicméně je nepravděpodobné, že takovéto mise budou někdy skutečně vyrovnané.

K dosažení vyváženého rozvržení bitvy využijte následující tabulky. Všimněte si, že tanky podobné velikosti nutně nemusejí mít podobné parametry hlavní zbraně, a tudíž nemusejí být rovnocennými soupeři (například SU-100, ač je menší velikosti, má kanón ráže 100 mm a snadno probije podobně velké tanky na velkou vzdálenost).

Přidání pěchoty a/nebo protitankových děl do hry obecně znamená, že si tanky pravděpodobně budou držet větší odstup. Protitanková děla a pěchota by tedy neměly být používány u rozvržení bitev, které vyžadují větší přiblížení k nepříteli pro dosažení dostatečné průraznosti. Opačného účinku je dosaženo přidáním terénu města a pravidel přímé viditelnosti (viz např. Mise č. 4 a 6).

Doporučená rozvržení bitvy

Tato rozvržení byla našim týmem testovacích hráčů otestována a shledána zábavnými. Doporučujeme je používat jako odrazový můstek pro vytváření vašich vlastních rozvržení! Rozvržení bitvy mohou být dle libosti kombinována a rozšiřována o další tanky.

Panzer III Ausf. J	vs.	T-34/76A
Panzer IV Ausf. G a/nebo StuG III Ausf. G	vs.	T-34/76D
Panzer V Ausf. A Panther a/nebo Panzer VI Ausf. E Tiger	vs.	T-34/85 a/nebo KV-85 a/nebo SU-100
Panzerjäger Tiger (P) Ferdinand a/nebo Panzer VI Ausf. E Tiger	vs.	IS-2m a/nebo KV-85 a/nebo SU-100
Panzer VI Ausf. E Tiger s elitní posádkou	vs.	3× T-34/76D s posádkami bažantů
2× Panzer V Ausf. A Panther a/nebo Panzer VI Ausf. E Tiger a Panzer IV Ausf. G a/nebo StuG III Ausf. G	vs.	2× KV-85 a SU-100

Tanky podle roku	Tanky podle velikosti
1940: T-34/76A	<i>Od nejmenšího po největší</i> StuG III Ausf. G
1941: Panzer III Ausf. J	T-34/76A
1942: Panzer IV Ausf. G StuG III Ausf. G T-34/76D	Panzer III Ausf. J
1943: Panzer V Ausf. A Panther Panzer VI Ausf. E Tiger Panzerjäger Tiger (P) Ferdinand KV-85	T-34/76D
1944: T-34/85 SU-100 IS-2m	Panzer IV Ausf. G
	SU-100
	T-34/85
	Panzer V Ausf. A Panther
	KV-85
	Panzer VI Ausf. E Tiger
	IS-2m
	Panzerjäger Tiger (P) Ferdinand

Mise č. 1: Spojení sil



Spříchodem nového dne na Východní frontě válka nadále zuří. Každý den je svědkem nových střetů, jedna bitva se přelévá v druhou. Toto je jedna z mnoha tankových bitev, jež dnes proběhnou. Vzejdete z ní jako vítěz, nebo se tento den stane dalším, na nějž byste nejrady zapomněli?

Shrnutí: Tato mise je doporučena pro začínající hráče nebo jako základ pro tvorbu vaší vlastní mise. Neobsahuje žádná zvláštní pravidla. Naopak však mohou být zahrnuta jakákoli volitelná pravidla.

Alternativní karty



Karty pěchoty



Bojová sestava: Novým hráčům doporučujeme, aby si Němci připravili Panzer IV Ausf. G a Sověti T-34/76D. Zkušení hráči si mohou vybrat kterékoliv doporučené rozvržení bitvy nebo si vytvořit své vlastní (18.2).

Počáteční vzdálenost: Tanky začínají ve vzdálenosti 800 m s výjimkou tanků, jejichž vybavení uvádí „těžké poškození“ – ty začínají ve vzdálenosti 1000 m.

Bitevní balíček: Noví hráči by měli použít standardní bitevní balíček tvořený kartami 1–100. Zkušení hráči mohou do balíčku zařadit alternativní terén pro širší možnosti bitvy.

Zvláštní pravidla: Žádná.

Vítězné body: Hráči získávají standardní VB za zabití členů posádek (14.1) a eliminaci tanků (14.2).

Vítězné body mise: Žádné.

Tuto misi je možné hrát s Tankobotem.

Tankobot nemá žádné priority mise. Pokračujte k další akci.



Mise č. 2: Obsazení výšin



Není to ani tak kopec, jako spíš hřeben. Ovšem území nikoho mezi tímto hřbetem a tím dalším bylo některými morbidnějšími jedinci nazváno Údolí smrti. Shora dorazil rozkaz, že máme toto údolí zajistit. Existuje jediný způsob, jak to dokázat – obsadíte výšiny!

Shrnutí: Na každé straně bojiště jsou ve vzdálenosti 400 m kopce. Bylo vám nařízeno zabrat kopce na své straně bojiště a zároveň znemožnit nepříteli zabrat kopce na jeho straně. Není možné, aby se všechny tanky dostaly na kopce, takže hráči budou muset spolupracovat, aby svá postavení vzájemně kryli. Speciální VB jsou uděleny za přítomnost tanku na kopci na začátku fáze tanku a také za to, pokud je vaše národnost na konci hry na kopcích jako jediná.

Bojová sestava: Vyberte si kterékoliv doporučené rozvržení bitvy nebo si vytvořte své vlastní (18.2).

Počáteční vzdálenost: Tanky začínají ve vzdálenosti 800 m s výjimkou tanků, jejichž vybavení uvádí „těžké poškození“ – ty začínají ve vzdálenosti 1000 m.

Bitevní balíček: Standardní bitevní balíček tvořený kartami 1–100. Hráči mohou do balíčku zařadit alternativní terén pro širší možnosti bitvy.

Karty mise: Umístěte karty mise (KOPEC) v dosahu všech hráčů. Použijte o jednu kartu kopce méně, než je celkový počet tanků ve hře (minimum karet je 3, maximum je 7). Nikdy tyto karty nepřidávejte do bitevního balíčku! V případě, že má být karta mise odhozena, vraťte ji do zásoby karet mise.

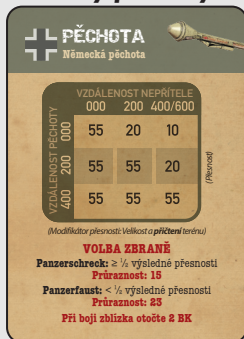
Alternativní karty



Karty mise (KOPEC)



Karty pěchoty



Zvláštní pravidla: Kdykoliv se tank přesune do vzdálenosti 400 m (na kterékoliv straně bojiště), může si zvolit, zda vystoupá na kopec, nebo zůstane ve stejné vzdálenosti pod kopcem (a zahrájí jinou kartu terénu, pokud chce). Tank, jenž vystoupá na kopec, si vezme jednu z dostupných karet mise a umístí ji do svého pole platné karty (a odhodí odsud kartu pohybu). Nyní je tank na kopci. Pokud nejsou k dispozici žádné karty mise (KOPEC), tank na kopec vystoupat nemůže.

Umístění karty mise do pole platné karty tanku není započítáno do limitu tří karet pro zahrání akce tanku, nastává totiž až po jejím dokončení. Pokud je poslední zahranou kartou při akci tanku karta přírodního terénu, může hráč tuto kartu terénu umístit do pole platné karty spolu s kartou mise. Hráč tak může mít v poli platné karty v jeden okamžik jak kartu přírodního terénu, tak kartu mise (KOPEC). Takový tank obdrží bonusy (i penalizace) obou karet. Tank se může pohybovat beze změny vzdálenosti, aby zůstal na kopci. Během tohoto pohybu však musí odstranit kartu mise ze svého pole platné karty. Pokud tank svůj pohyb ukončí na kopci, může si opět kartu mise do pole platné karty vrátit.

Vítězné body: Hráči získávají standardní VB za zabití členů posádek (14.1) a eliminaci tanků (14.2).

Vítězné body mise: Pokud má tank ve svém administračním kroku ve svém poli platné karty kartu mise, získá 1 VB. Pokud má na konci hry některá z národností na kopci alespoň jeden tank a zároveň se na kopci nenachází žádný nepřátelský tank, obdrží tato národnost dohromady (ne za každý tank) 10 VB. V případě remízy vítězí národnost s větším počtem tanků na kopci. Pokud i poté panuje remíza, vítězí národnost s více medailemi za zabití.

Tuto misi je možné hrát s Tankobotem.

Tankobotovy priority mise:

- Pokud se právě dohrává poslední bitevní balíček a aktivní Tankobotův tank se nenachází na kopci, prioritou mise je stejná, jako by se žádný z Tankobotových tanků nenacházel na kopci (viz další odrážka).
- Pokud se žádný z Tankobotových tanků nenachází na kopci a je k dispozici alespoň jedna karta mise, pohybujte se směrem ke kopci (200 m v případě 1 úspěchu, 400 m v případě

2 úspěchů). Pokud se Tankobotův tank přesune do vzdálenosti 400 m, umístěte do jeho pole platné karty dostupnou kartu mise (pokud taková existuje) spolu s odhalenou kartou přírodního terénu s nejvyšší hodnotou krytu.

- Pokud se Tankobotův tank nachází na kopci, může se pohybovat, avšak nemění vzdálenost ani neodstraňuje kartu mise z pole platné karty. Může však provést obchvat a do pole platné karty umístit kartu přírodního terénu.
- V ostatních případech pokračujte k další akci.

Mise č. 3: Dobytí kóty 818



Existuje mnoho podobných kopců, ale tento je můj. Nebo alespoň bude, až nastane ráno. Moji muži jsou připraveni. Náš tank je připraven. Avšak náš nepřítel je připraven také.

Shrnutí: Kóta 818 se nachází uprostřed bojiště (000 m). Vaším úkolem je kótu dobýt. Na vrchol kopce se současně dostane pouze část vašich sil a váš nepřítel se jej bude pokoušet dosáhnout také, aby tím získal strategické postavení.

Bojová sestava: Vyberte si kterékoliv doporučené rozvržení bitvy nebo si vytvořte své vlastní (18.2). V této misi je doporučeno použití pěchoty (17.3).

Počáteční vzdálenost: Tanky začínají ve vzdálenosti 800 m s výjimkou tanků, jejichž vybavení uvádí „těžké poškození“ – ty začínají ve vzdálenosti 1000 m.

Bitevní balíček: Standardní bitevní balíček tvořený kartami 1–100. Hráči mohou do balíčku zařadit alternativní terén pro širší možnosti bitvy.

Karty mise: Umístěte karty mise (KOPEC) v dosahu všech hráčů. Použijte o dvě karty kopce méně, než je celkový počet tanků ve hře (*minimum* 2, *maximum* 4). Nikdy tyto karty nepřidávejte do bitevního balíčku! V případě, že má být karta mise odhozena, vraťte ji do zásoby karet mise.

Alternativní karty



Karty mise (KOPEC)



Karty pěchoty



Zvláštní pravidla: Kdykoliv se tank přesune do vzdálenosti 000 m, může si zvolit, zda vystoupá na kótu 818, nebo zůstane ve stejné vzdálenosti pod kopcem (a zahraje jinou kartu terénu, pokud chce). Tank, jenž vystoupá na kótu 818, si vezme jednu z dostupných karet mise a umístí ji do svého pole platné karty (a odhodí odsud kartu pohybu). Nyní je tank na kopci. Pokud nejsou k dispozici žádné karty mise, tank na kopec vystoupat nemůže.

Umístění karty mise do pole platné karty tanku není započítáno do limitu tří karet pro zahraniční akce tanku, nastává totiž až po jejím dokončení. Pokud je poslední zahraniční kartou při akci tanku karta přírodního terénu, může hráč tuto kartu terénu umístit do pole platné karty spolu s kartou mise. Hráč tak může mít v poli platné karty v jeden okamžik jak kartu přírodního terénu, tak kartu mise (KOPEC). Takový tank obdrží bonusy (i penalizace) obou karet. Tank se může pohybovat beze změny vzdálenosti, aby zůstal na kopci. Během tohoto pohybu však musí odstranit kartu mise ze svého pole platné karty. Pokud tank svůj pohyb ukončí na kopci, může si opět kartu mise do pole platné karty vrátit.

Vítězné body: Hráči získávají standardní VB za zabití členů posádek (14.1) a eliminaci tanků (14.2).

Vítězné body mise: Pokud má tank ve svém administračním kroku ve svém poli platné karty kartu mise a zároveň se na kopci nenachází žádný tank nepřítele, získá 1 VB. Pokud má na konci hry některá z národností na kopci alespoň jeden tank a zároveň se na kopci nenachází žádný nepřátelský tank, obdrží tato národnost dohromady (ne za každý tank) 10 VB.

Varianta Král kóty 818: Hráči mohou pro odlišný zážitek ze hry hrát pouze s jedinou dostupnou kartou kopce a bez pěchoty. Takto bude na kopci v jednom okamžiku moct být pouze jeden tank. Hráči nezískávají žádné VB, ale pouze počítají zabití (14.2). Vítězí národnost, jejíž tank se na konci hry nachází na kopci. Pokud na kopci není žádný tank, vítězí tým s více medailemi za zabití.

Tuto misi je možné hrát s Tankobotem.

Tankobotovy priority mise:

- Pokud se právě dohrává poslední bitevní balíček a aktivní Tankobotův tank se nenachází na kopci, prioritou mise je stejná, jako by se žádný z Tankobotových tanků nenacházel na kopci (viz další odrážka).
- Pokud se žádný z Tankobotových tanků nenachází na kopci a je k dispozici alespoň jedna karta kopce, pohybujte se směrem ke kopci (200 m v případě 1 úspěchu, 400 m v případě

2 úspěchů). Pokud se Tankobotův tank přesune do vzdálenosti 000 m, umístěte do jeho pole platné karty dostupnou kartu mise (pokud taková existuje) spolu s odhalenou kartou přírodního terénu s nejvyšší hodnotou krytu.

- Pokud se Tankobotův tank nachází na kopci, může se pohybovat, avšak nemění vzdálenost ani neodstraňuje kartu kopce z pole platné karty. Může však provést obchvat a umístit do pole platné karty kartu přírodního terénu.
- V ostatních případech pokračujte k další akci.

Mise č. 4: Průlom obklíčení



Obklíčili nás více než před týdnem. Od té doby panuje strašlivé ticho. Víme, že tam jsou a že jsou ochotni nás nechat vykrváčet. Pokud se nepokusíme o průlom, vyhladovíme nebo umrzeme. Nastal čas zjistit, co v nás je.

Shrnutí: Jedna strana (postupující vojsko) byla obklíčena. Druhá strana (bránící vojsko) se pokouší udržet obklíčení a zabránit průlomu. Bránící vojsko je vybaveno protitankovými děly, jež jsou připravena ve stanovených vzdálenostech. Postupující vojsko získá dodatečné body, pokud prolomí obklíčení postupem do vzdálenosti –200 m. Aby postupující vojsko na konci hry automaticky neprohrálo, musí z obklíčení uniknout alespoň jeden tank.

Bojová sestava: Vyberte si kterékoliv doporučené rozvržení bitvy nebo si vytvořte své vlastní (18.2). V této misi je maximálně doporučeno použití pěchoty (17.3).

Počáteční vzdálenost:

- Tanky postupujícího vojska začínají ve vzdálenosti 600 m.
- Tanky bránícího vojska začínají ve vzdálenosti 1000 m. Navíc mají rozestavena palebná postavení protitankových děl ve vzdálenostech 800 m (88mm/85mm), 600 m (76mm/75mm) a 400 m (50mm/45mm). Umístěte odpovídající žetony vzdálenosti na každou kartu protitankového děla.

Tuto misi je možné hrát s Tankobotem.

Zvláštní pravidla Tankobota:

- Tankobot vždy hraje jako bránící vojsko.
- Okamžitě po odhalení bitevních karet ve svém akčním kroku a ještě předtím, než vyhodnotí karty rozkazu, se Tankobot pokusí o palbu z jednoho protitankového děla:
 - S využitím tabulky vpravo použijte číslo zaměřovače poslední odhalené bitevní karty, pomocí něhož určíte, kterým dělem bude Tankobot pálit. Použijte řádek odpovídající roku nejnovějšího tanku v silách postupujícího vojska (viz tabulka v 18.2).

Alternativní karty



Karty protitankového děla



Karty pěchoty



Bitevní balíček: Standardní bitevní balíček tvořený kartami 1–100. Hráči mohou do balíčku zařadit alternativní terén pro širší možnosti bitvy.

Zvláštní pravidla: Úkolem postupujícího vojska v této misi je proniknout se svými tanky mimo bojiště. Toho je dosaženo přesunem do vzdálenosti –200 m. Pokaždé, když se tak stane, udělte postupujícímu vojsku 10 VB. Poté tank odstraňte a připravte jeho posilu podle pravidel pro posily (9.0). Tank, jenž pronikl mimo bojiště, není považován za zničený, tudíž hráč postupujícího vojska neodhazuje polovinu svých karet z ruky.

Bránící vojsko může jako akci bojiště vypálit z jednoho ze svých tří protitankových děl (17.1). Palba z každého děla vyžaduje určitý počet SR. Pokud má hráč dostatek SR, může v jednom kole vypálit i z více děl. Při palbě z protitankového děla vyberte svůj cíl a pálicí dělo. Poté odhalte a odhoďte bitevní karty s počtem symbolů rozkazu, jenž je roven potřebným SR uvedeným na protitankovém dělu (nebo vyšší). Vzdálenost cíle určete s využitím žetonu vzdálenosti na kartě děla. Následuje standardní vyhodnocení palby.

Vítězné body: Hráči získávají standardní VB za zabití členů posádek (14.1) a eliminaci tanků (14.2).

Vítězné body mise: Postupující vojsko získává 10 VB za každý jeho tank, který opustí bojiště dosažením vzdálenosti –200 m. Pokud bojiště takticky neopustí alespoň jeden tank postupujícího vojska, vítězem se automaticky stává bránící vojsko.

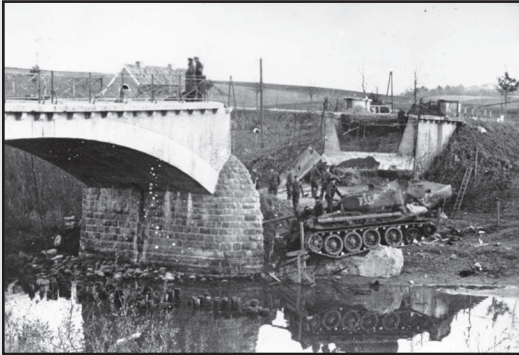
- Pokud jsou na odhalených bitevních kartách právě dva SR, protitankové dělo použije speciální munici: přičtete +3 k průraznosti.
- Pokud jsou na odhalených bitevních kartách tři a více SR, cíl se pro tuto palbu považuje za cíl, na nějž byl proveden obchvat.

Tankobotovy priority mise:

Tankobot nemá žádné priority mise. Pokračujte k další akci.

Použití dělo	88mm/85mm	76mm/75mm	50mm/45mm	Žádné
1940-1942	0–2	3–5	6	7–9
1943-1944	0–4	5–6	7	8–9

Mise č. 5: Zajištění mostu



Přes tuto řeku vede jediná cesta a my ji musíme zajistit. Závísí na tom životy. Musíme ovládnout ten most. Je tak úzký, že se na něj sotva vejde náš tank, ale pokud jej obsadíme, budou mít sakra co dělat, aby nás z něj dostali.

Shrnutí: Na dně strže se nachází jediný most vedoucí přes řeku, která se proplétá středem bojiště. Obě strany se pokoušejí zajistit přemostění ovládnutím mostu.

Bojová sestava: Pro tuto misi doporučujeme Němcům připravit dva **Panzery IV** a jeden **Panzer III** a Sovětům pak dva **T-34/76D** a jeden **T-34/76A**. Nicméně hráči si mohou vybrat kterékoli doporučené rozvržení bitvy nebo si vytvořit své vlastní (18.2).

Počáteční vzdálenost: Tanky začínají ve vzdálenosti 800 m s výjimkou tanků, jejichž vybavení uvádí „těžké poškození“ – ty začínají ve vzdálenosti 1000 m.

Bitevní balíček: Standardní bitevní balíček tvořený kartami 1–100. Hráči mohou do balíčku zařadit alternativní terén pro širší možnosti bitvy.

Karty mise: Umístěte kartu mise (MOST) v dosahu všech hráčů. Nikdy tuto kartu nepřidávejte do bitevního balíčku! V případě, že má být karta mise odhozena, vraťte ji doprostřed stolu.

Zvláštní pravidla: Ve vzdálenosti 000 m protéká řeka, přes kterou se obě strany snaží zajistit přemostění. Řeka není možné překonat jinak než po mostě. V jeden okamžik se na mostě může nacházet pouze jeden tank. Pokud se karta mostu nachází v poli platné karty některého tanku, nemůže žádný jiný tank vstoupit do vzdálenosti 000 m.

Pokud tank ukončí svůj pohyb ve vzdálenosti 000 m, musí si vzít kartu mise, umístit ji do svého pole platné karty (což není započítáno do tří karet jeho akce tanku) a odhodit odsud kartu pohybu. Tank přesunující se o 400 m (pomocí dvou karet pohybu) může přes most přejet na opačnou stranu bojiště za předpokladu, že se na mostě nenachází jiný tank. Tank

Alternativní karty



Karta mise (Most)



Karty pěchoty



nacházející se na mostě z něj může sjet buďto na druhou stranu řeky (záporná vzdálenost), nebo zpět na vlastní stranu bojiště, přičemž kartu mostu vrátí na stůl.

Tato mise se odehrává v rokli, což omezuje přímou viditelnost tanků a upravuje jejich průraznost při palbě do rokle. Platí veškerá pravidla přímé viditelnosti (17.4) s následujícími omezeními:

- Tanky ve vzdálenostech 1000 m a 800 m mají přímou viditelnost na nepřítele ve vzdálenostech 1000 m, 800 m a 600 m (kladné i záporné), avšak nevidí tanky ve vzdálenostech 400 m, 200 m a 000 m.
- Tanky ve vzdálenosti 600 m mají přímou viditelnost na kteroukoliv vzdálenost.
- Tanky ve vzdálenostech 400 m, 200 m a 000 m mají přímou viditelnost na nepřítele ve vzdálenostech 600 m, 400 m, 200 m a 000 m (kladné i záporné), avšak nevidí tanky ve vzdálenostech 1000 m a 800 m.
- Při každém pohybu tanku ověřte přímou viditelnost a upravte odpovídajícím způsobem žetony zpozorování, zaměření a obchvatu.

Každý tank ve vzdálenosti 600 m či nižší obdrží při palbě modifikátor průraznosti. Pokud je palba vedena na nepřítele, který je od středu bojiště dál, jedná se o palbu do kopce, která je penalizována modifikátorem -1 k průraznosti. Pokud se cíl nachází blíže ke středu bojiště, jedná se o palbu z kopce, která obdrží bonus $+1$ k průraznosti. Palba na tank ve stejné vzdálenosti není nijak modifikována. Tyto modifikátory jsou uplatňovány, ať je vzdálenost cíle kladná či záporná. Obecně je tedy vzdálenost 000 m níže než 200 m, která je níže než 400 m, která je níže než 600 m, a modifikátor průraznosti se uděluje podle toho, zda se jedná o palbu z kopce či do kopce.

Vítězné body: Hráči získávají standardní VB za zabití členů posádek (14.1) a eliminaci tanků (14.2).

Vítězné body mise: V administračním kroku každého tanku je udělován 1 VB za každý tank jeho národnosti na mostě nebo na druhé straně řeky. Pokud má na konci hry pouze jedna národnost alespoň jeden tank na mostě nebo na druhé straně řeky, obdrží 10 VB.

(Pokračování na další straně.)

Mise č. 5: Zajištění mostu (pokračování)

Tuto misi je možné hrát s Tankobotem.

Zvláštní pravidla Tankobota:

Tuto misi je nutné hrát se třemi tanky na každé straně. Tankobot si musí připravit dva totožné tanky spolu s jedním tankem, který je menší než tyto dva (viz tabulka v 18.2). Toto jsou doporučené kombinace:

Sověti	Němci
2× T-34/76D, 1× T-34/76A	2× Panzer IV, 1× StuG III
2× T-34/85, 1× T-34/76A	2× Panzer V Panther, 1× Panzer III
2× IS-2m, 1× T-34/85	2× Panzerjäger Tiger, 1× Panzer V Panther

V této misi bude Tankobot vždy útočit nejdříve na tanky, jež překročily řeku, poté na tanky na mostě a nakonec podle běžných priorit výběru cíle.

Větší tanky pod velením Tankobota nikdy nepřekročí vzdálenost 600 m. Jakmile se do této vzdálenosti dostanou, budou se pohybovat pouze za účelem obchvatu nebo přesunu do krytu.

Tankobotovy priority mise:

- Pokud je aktivním Tankobotovým tankem menší tank:
 - Pokud se aktivní Tankobotův tank nachází na mostě, pokuste se o věžové postavení – nejdříve pomocí karty Velení, poté pomocí akce věžové postavení. Pokud už tank ve věžovém postavení je, proveďte zadýmování. Tankobot nikdy neopustí most.
 - Pokud se na mostě nachází jakýkoli jiný tank, Tankobot v tomto kole nemá žádnou prioritu mise. Pokračujte k další akci.
 - V ostatních případech se přesuňte směrem k mostu, a pokud je to možné, zastavte na něm.
- Pokud je aktivním tankem Tankobota jeden z větších tanků:
 - Pokud některý z nepřátelských tanků překročil řeku, proveďte palbu alespoň s chabým výstřelem.
 - Pokud vzdálenost tanku není 600 m, přesuňte se směrem k ní.
 - Pokud je vzdálenost tanku 600 m, Tankobot v tomto kole nemá žádnou prioritu mise. Pokračujte k další akci.



Mise č. 6: Ulice plné oceli



Boje od domu k domu byly nepředstavitelné. Vojáci pokrytí prachem a špinou vyhlíželi z prostrílených oken a otvorů ve zdech, zatímco rachotící tanky každým svým výstřelem či explozí otráslaly budovami. Město je pro tank jedno z nejnebezpečnějších míst: tito obři se sotva vměstnají mezi všechny ty zříceniny a suť a kvůli nulovému prostoru k manévrování tu číhá léčka na každém rohu.

Shrnutí: V městských ulicích i na náměstí probíhá zuřivá bitva. Tanky mají kvůli stísněnému městskému prostředí značně omezenou přímou viditelnost. Obě strany se pokoušejí ovládnout velké náměstí uprostřed města. Tanky na okraji náměstí mají nenarušenou přímou viditelnost na tanky na jeho opačném konci.

Bojová sestava: Vyberte si kterékoliv doporučené rozvržení bitvy nebo si vytvořte své vlastní (18.2). V této misi je maximálně doporučeno použití pěchoty (17.3).

Počáteční vzdálenost: Všechny tanky začínají ve vzdálenosti 800 m.

Bitevní balíček: Městský bitevní balíček tvořený kartami 1–100 (viz „Karty mise“ níže). Do hry nelze zařadit alternativní terén.

Karty mise: Tato mise využívá 18 městských bitevních karet označených ve spodní části textem „(Město)“ a očíslovaných 17–19 a 65–79. Nahraďte těmito kartami 18 standardních bitevních karet odpovídajících čísel.

Do pole platné karty každého tanku umístěte kartu ULICE. Karta ULICE v této misi nahrazuje výchozí terén Pole, předtíštěný na desce hráče, a zůstává v poli platné karty po celou hru. Dejte pozor, abyste ji nedopatřením neodhodili! Navrch karty ULICE může být zahrána jiná karta terénu, čímž budou účinky terénu ULICE nahrazeny, dokud nebude zahrána karta terénu odhozena.

Karty města



Karta mise (NÁMĚSTÍ)



Karty pěchoty



Doprostřed stolu v dosahu všech hráčů umístěte karty NÁMĚSTÍ. Připravte karty NÁMĚSTÍ v počtu o jedna menším, než je počet tanků ve hře (minimálně 3 a maximálně 6). Tyto karty nikdy nepřimíchávejte do bitevního balíčku! V případě, že má být karta NÁMĚSTÍ odhozena, vraťte ji do zásoby karet mise.

Tyto karty terénu se řídí následujícími zvláštními pravidly:

- Karty městského terénu mají u spouštěče účinku zapadnutí dvě hodnoty. První hodnota je využívána při pohybu tanku do příslušného terénu pomocí 1 karty pohybu, druhá hodnota je využívána při pohybu pomocí 2 karet pohybu.
- Na kartě TOVÁRNA je uvedena schopnost palby ½. Dokud se tank nachází v tomto terénu, je jeho aktuální schopnost palby snížena na polovinu.

Zvláštní pravidla: Na obou stranách bojiště se nachází náměstí sahající do vzdálenosti 400 m. Jakmile se tank přesune do vzdálenosti 400 m, může buďto vjet na náměstí, nebo se od něj vzdálit směrem do města. Tanky se mohou pohybovat do vzdáleností 200 m a 000 m, aniž by vjely na náměstí. Pokud se tank přesune na náměstí, umístěte do jeho pole platné karty jednu z dostupných karet NÁMĚSTÍ (toto není započítáno do limitu tří karet pro akci tanku). Tank se na náměstí přesouvat nemusí. Pokud se tank vzdálí na více než 400 m od středu bojiště (nebo je zničen), vraťte kartu NÁMĚSTÍ do zásoby. Tank se může pohybovat beze změny vzdálenosti, aby zůstal na náměstí. Během tohoto pohybu však musí odstranit kartu mise ze svého pole platné karty. Pokud tank svůj pohyb ukončí na náměstí, může si opět kartu mise do pole platné karty vrátit (například při snaze o zrušení nepřátelského obchvatu).

Budovy okolo náměstí blokují přímou viditelnost (17.4). Maximální přímá viditelnost je 600 m s výjimkou všech tanků nacházejících se na náměstí (tj. s kartou mise NÁMĚSTÍ v poli platné karty) – nepřátelské tanky na opačných koncích náměstí na sebe mají přímou viditelnost na vzdálenost 800 m).

Karty BAHNO nelze zahrát jako terén.

(Pokračování na další straně.)

Mise č. 6: Ulice plné oceli (pokračování)

Příklady přímé viditelnosti:

- *Nepřátelské tanky bez karty mise NÁMĚSTÍ ve svém poli platné karty se vzájemně mohou vidět na vzdálenost 600 m či méně.*
- *Nepřátelské tanky mající ve svém poli platné karty kartu mise NÁMĚSTÍ se vzájemně mohou vidět na vzdálenost 800 m či méně. Pokud jeden z těchto tanků opustí náměstí a je od nepřátelského tanku vzdálen 800 m či více, přímá viditelnost mezi nimi neexistuje.*

Vítězné body: Hráči získávají standardní VB za zabití členů posádek (14.1) a eliminaci tanků (14.2).

Vítězné body mise: V administračním kroku každého tanku je udělován 1 VB za kartu NÁMĚSTÍ v jeho poli platné karty. Pokud má na konci hry jedna z národností na náměstí více tanků, obdrží 10 VB (při remíze se body neudělují).

Tuto misi je možné hrát s Tankobotem.

Zvláštní pravidla Tankobota:

V této misi si Tankobot bude za cíl vždy vybírat nejprve nepřátelské tanky nacházející se na náměstí, poté bude postupovat podle běžných priorit výběru cíle.

Tankobotovy tanky nacházející se na náměstí nikdy nebudou měnit svou vzdálenost, avšak mohou se pohybovat, pokud tím odstraní nepřátelský žeton zaměření, nebo pokud tím odstraní/získají či se pokusí odstranit/získat nepřátelský žeton obchvatu.

Tankobot se při jedné akci pohybu nikdy nepřesune o 400 m, pokud jeho charakter není statečný nebo agresivní.

Tankobotovy priority mise:

- Pokud má Tankobot na náměstí více tanků než hráč, nemá žádnou prioritu mise. Pokračujte k další akci.
- V ostatních případech se aktivní tank přesune směrem ke vzdálenosti 400 m (na náměstí) a umístí do svého pole platné karty kartu NÁMĚSTÍ, pokud je to možné.



Historická mise č. 1: Zamřazený protiútok



Leden 1945, východní Prusko. Sovětský 35. střelecký sbor rozšiřuje předmostí severně od Pultusku a navzdory zuřivě sněhové vánici vytrvale postupuje k pozicím 129. pěchotní divize. Mezitím jižně od této bouře sovětská 48. armáda a 2. úderná armáda podpořené praporem tanků IS-2 útočí na předsunuté prvky německé 7. pěší divize na mlhou zahaleném bojišti. Na řadu přichází protiútok německého 507. těžkého tankového praporu zahrnujícího skupinu Tigerů.

Bojová sestava: Tuto misi lze hrát ve 2 až 8 hráčích, přičemž jeden hráč může v případě potřeby ovládat více tanků. Pro každou národnost připravte stejný počet tanků. Před desku každého tanku položte žeton sněhové vánice / mlhy stranou s nenáročnými podmínkami nahoru.

- **Sověti:** Dva IS-2m, ostřílení velitelé. Dodatečně lze využít až dva T-34/85 s ostřílenými veliteli, ať už kvůli vyššímu počtu hráčů, nebo kvůli větší komplexitě. Každý T-34/85 obdrží dva žetony APCR.
- **Němci:** Dva Tigery, ostřílení velitelé. Dodatečně lze využít jeden Panther s elitním velitelem a v případě potřeby čtvrtého tanku i další Panther, avšak s ostříleným velitelem. Každý německý tank obdrží čtyři žetony APCR.

V této misi je maximálně doporučeno doporučeno použití pěchoty (17.3).

Počáteční vzdálenost: Všechny tanky začínají ve vzdálenosti 600 m.

Bitevní balíček: Standardní bitevní balíček tvořený kartami 1–100. Jelikož byl terén východního Pruska členitý a zahrnoval jak otevřené pláně, tak husté lesy, hráči mohou do balíčku zařadit alternativní terén pro širší možnosti bitvy.

Karty mlhy

SNĚHOVÁ VÁNICE / MLHA

NENÁROČNÉ PODMÍNKY

Maximální přímá viditelnost: 600 m.
-10 k přesnosti.

NÁROČNÉ PODMÍNKY

Maximální přímá viditelnost: 800m.
-10 k přesnosti. Kryt 50.

Pohyblivost všech tanků je 5.
Pohyb do terénu vyžaduje kartu pohybu úrovně 4 nebo nižší.

Na začátku administrativního kroku každého tanku otočte bitevní kartu a zkontrolujte dle zaměřovače k určení povětrnostních podmínek pro daný tank:
0-5 = Nenáročná podmínka / 6-9 = Náročná podmínka
(Povětrnostní podmínky pro tank platí až do jeho dalšího administrativního kroku.)

Karty pěchoty

PECHOTA

Německá pěchota

		VZDÁLENOST NEPŘÍTELE		
		000	200	400/600
VZDÁLENOST PĚCHOTY	000	55	20	10
	200	55	55	20
	400	55	55	55

(Modifikátor přesnosti: Velikost a přičtení terénu)

VOLBA ZBRANĚ

Panzerchrook: ≥ 1/3 výsledné přesnosti
Průraznost: 15

Panzerfaust: < 1/3 výsledné přesnosti
Průraznost: 25

Při boji zblízka otočte 2 BK

Karty mise: Umístěte dvě karty SNĚHOVÁ VÁNICE / MLHA doprostřed stolu na dohled všech hráčů.

Zvláštní pravidla: Podmínky sněhové vánice / mlhy jsou v platnosti po celou dobu této mise:

- Maximální pohyblivost všech tanků je snížena na 5.
- Každá palba je mimo běžné modifikátory přesnosti navíc penalizována přesností -10.
- Maximální přímá viditelnost všech tanků je 600 m (17.4). Ta platí při nenáročných povětrnostních podmínkách. Pokud jsou v okolí tanku náročné podmínky, přímá viditelnost je snížena na 200 m.
- Tank v náročných povětrnostních podmínkách získá kryt 50, jenž je přičten ke krytu poskytovanému terénem a/nebo dýmem.
- Tank může zahrát kartu terénu pouze v případě, pokud byla na jeho pohyb zahrána alespoň jedna karta pohybu (nebo pokud je v pohybu a má ve svém poli platné karty kartu pohybu) s úrovní akce 4 nebo nižší.
- Na začátku administrativního kroku každého tanku otočte bitevní kartu a určete, nachází-li se tank v nenáročných či náročných povětrnostních podmínkách (podle pokynů na kartě SNĚHOVÁ VÁNICE / MLHA). Tyto podmínky pak pro daný tank platí až do dalšího administrativního kroku, v němž proběhne další kontrola povětrnostních podmínek. Otočte žeton sněhové vánice / mlhy daného tanku na odpovídající stranu. Nová přímá viditelnost je platná okamžitě – upravte patřičným způsobem případné žetony zpozorování, zaměření i obchvatu. Pokud je navíc aktivní tank v pohybu, je okamžitě zpozorován všemi tanky v přímé viditelnosti.
- Při útoku pěchoty nelze uplatnit kryt poskytnutý náročnými povětrnostními podmínkami.

Vítězné body: Hráči získávají standardní VB za zabití členů posádek (14.1) a eliminaci tanků (14.2).

Vítězné body mise: Žádné.

Rozuzlení: 507. těžký tankový prapor Tigerů v téměř nulové viditelnosti vyřadil z boje více než 20 tanků IS-2.

Tuto misi nelze hrát s Tankobotem.

Historická mise č. 2: Hlad po ropě



Březen, 1945. Maďarsko. Německo rozpoutává svou poslední velkou tankovou ofenzívu na Východní frontě: Operaci Jarní probuzení. Cíl: obsadit ropná pole u města Nagykanizsa a obklíčit a zničit dvě sovětské armády. 6. tanková armáda vede severní hrot jednotek nejdříve k Dunaji a poté dále mezi jezera Balaton a Velence.

Teprve před několika měsíci byly tankové roty 9. tankové divize SS „Hohenstaufen“, jež nedávno v ardenských lesích utrpěly nemalé šrámy od americké 101. výsadkové divize, opraveny a odeslány na východ, aby se postavily sovětskému 18. tankovému sboru vyčkávajícímu na opevněných pozicích. Sovětská obranná linie byla ohledně hromadění německých obrněných sil varována dlouho dopředu, a tak za pomoci protitankových děl vytvořila smrtící past na tanky, jež dokázala zastavit postup rot Pantherů doprovázených StuGy III a v druhém sledu následovaných Tigery. Obrněnci tankové divize SS postupují ke kanálu Sió, aby zajistili jeho předmostí, než bude zahájen nevyhnutelný protiútok armád 3. ukrajinského frontu s jejich tanky T-34, IS-2m a vylepšenými SU-100.

Počáteční bojová sestava: Tuto misi lze hrát ve 2 až 7 hráčích. Připravte veškeré tanky uvedené níže. V případě potřeby bude jeden hráč ovládat více tanků. Určete, který z německých hráčů bude ovládat tank navíc, jenž vstoupí do hry jako posila.

- **Sověti:** Dva T-34/76D a dva SU-100 s ostřílenými veliteli. 85mm kanón M1939, 76,2mm protitankové dělo M1939 a 45mm protitankové dělo M1937.
- **Němci:** Dva Panthery s ostřílenými veliteli, jeden StuG III G s velitelem bažantem. Do bitvy může později vstoupit jeden další německý tank (viz dále Bojová sestava posil).

V této misi je vyžadováno použití pěchoty (17.3).

Karty protitankového děla

45mm M1937 PROTITANKOVÉ DĚLO		
Přehled SS 2 Akce bojiště		
Vzdálenost	Přesnost	Proraz
000	95	5
200	87	5
400	78	5
600	69	4
800	60	4
1000	46	3
1200	30	3
1400	12	2
1600	-	-
1800	-	-
2000	-	-

VZDÁLENOST

Karty pěchoty

PĚCHOTA Německá pěchota		
VZDÁLENOST NEPŘÍTELE 000 200 400/600		
55	20	10
55	55	20
55	55	55

(Modifikátor přesnosti: Volnost a přitěsnění)

VOLBA ZBRANĚ
Panzerschreck: $\geq 1/4$ výsledné přesnosti
Průraznost: 15
Panzerfaust: $< 1/4$ výsledné přesnosti
Průraznost: 25
Při boji zblízka otočte 2 BK

Bojová sestava posil:

• **Sověti:** Před fází posil eliminovaného T-34/76D (pouze) otočte bitevní kartu: Pokud je číslo zaměřovače 0–4, jako posilu namísto T-34/76D použijte IS-2m s ostříleným velitelem. Pokud bude tento IS-2m zničen, bude nadále automaticky nahrazován opět IS-2m bez dalšího otáčení karty.

• **Němci:** Na začátku každé fáze dobrání provedte následující krok, pokud ještě na bojiště nedorazila německá posila:

Otočte bitevní kartu a postupujte podle jejího čísla zaměřovače:

- **0 nebo 1:** Nový Panther s elitním velitelem ve vzdálenosti 800 m ovládaný libovolným německým hráčem.
- **2–5:** Nový Tiger s ostříleným velitelem ve vzdálenosti 800 m ovládaný libovolným německým hráčem.
- **6:** Nový StuG III G s velitelem bažantem ve vzdálenosti 800 m ovládaný libovolným německým hráčem.
- **7–9:** Nic.

Jakákoliv posila vstupuje na bojiště okamžitě, její vzdálenost je 800 m a má k dispozici 2 žetony APCR. Pokud posila nedorazila (číslo zaměřovače 7–9), proveďte další pokus na začátku následující fáze dobrání.

Počáteční vzdálenost: Všechny tanky začínají ve vzdálenosti 800 m. Palebná postavení sovětských protitankových děl se nacházejí ve vzdálenosti 200 m (85mm M1939 a 76,2mm M1939) a 000 m (45mm M1937).

Bitevní balíček: Standardní bitevní balíček tvořený kartami 1–100. Není doporučeno používat alternativní terén.

Délka hry: Bitevní balíček hrou projde šestkrát.

Karty mise: Umístěte 2 karty hlubokého bahna doprostřed stolu na dohled všech hráčů. Poblíž umístěte všech 7 karet mise CESTA a kartu mise MOST tak, aby byly v dosahu všech hráčů.

(Pokračování na další straně.)

Historická mise č. 2: Hlad po ropě (pokračování)

Zvláštní pravidla:

HLUBOKÉ BAHNO:

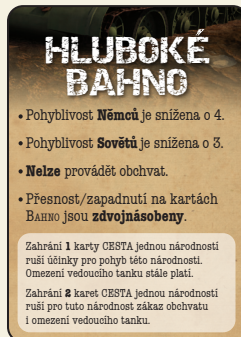
- Pohyblivost sovětských tanků je snížena o 3.
- Pohyblivost německých tanků je snížena o 4.
- Tanky v hlubokém bahně nemohou provádět obchvat.
- Modifikátor přesnosti a hodnota účinku zapadnutí na kterékoliv kartě bahna zahrané v hlubokém bahně jsou zdvojnásobeny.
- Účinky hlubokého bahna jsou platné od začátku mise. Po zamíchání 4., 5. a 6. bitevního balíčku okamžitě otočte bitevní kartu a podle čísla zaměřovače určete, zdali účinky hlubokého bahna nadále trvají. Účinky hlubokého bahna nadále neplatí, pokud:
 - Při zamíchání 4. balíčku je číslo zaměřovače otočené karty 7–9.
 - Při zamíchání 5. balíčku je číslo zaměřovače otočené karty 5–9.
 - Při zamíchání 6. balíčku je číslo zaměřovače otočené karty 3–9.

Pokud účinky hlubokého bahna jednou pomínou, tuto kontrolu nadále neprovádějte.

Karty CESTA:

- Karta CESTA zahraná na jeden tank ruší účinky hlubokého bahna u všech tanků stejné národnosti (avšak viz Omezení vedoucího tanku).
- Karty CESTA jsou na počátku mise mimo bitevní balíček a nejsou ihned dostupné. Jednou za akční krok může hráč odhalit a odhodit 2 SR jako akci bojiště, vzít si kartu cesty a položit ji na stůl před tanky své národnosti. Tím je karta cesty dostupná pro zahrání na kterýkoliv tank dané národnosti v rámci akce terén.
- Hráč může v průběhu své akce tanku zahrát na svůj tank jemu dostupnou kartu CESTA podle pravidel pro zahrání karty terénu. Zahrání karty cesty není započítáno do limitu tří karet pro akci tanku. Karta CESTA nahrazuje výchozí terén tanku, tzn. že další karty terénu mohou být zahrány navrch karty cesty a účinky obou karet se sčítají.
- Karta BAHNO zahraná navrch karty cesty ruší účinky této karty cesty do té doby, než tank vyjede z bahna.
- Pokud je tank s kartou CESTA ve svém poli platné karty eliminován, odstraňte kartu CESTA ze hry (neodhazujte ji zpět do zásoby, CESTA nemůže být nadále používána, jelikož ji blokuje

Hluboké bahno



Karty CESTA



vrak tanku). Je možné, že tímto způsobem bude ze hry odstraněno tolik karet cesty, že nebude možné provádět obchvaty a nebude možné vyhnout se hlubokému bahně, dokud jeho účinky nepominou.

Omezení vedoucího tanku:

- Pokud má kartu cesty ve svém poli platné karty pouze jeden tank dané národnosti, stává se vedoucím tankem. Omezení vedoucího tanku se týkají všech tanků jeho národnosti. Omezeními vedoucího tanku jsou zrušeny účinky hlubokého bahna (tanky se pohybují v zástupu po cestě) s následujícími výjimkami:
 - Vedoucí tank ani ostatní tanky v zástupu nemohou provádět obchvat.
 - Tanky v zástupu za vedoucím tankem se nemohou přesunout blíže ke středu bojiště, než je vedoucí tank (mohou však být s vedoucím tankem ve stejné vzdálenosti).
 - Pokud už se některý z tanků nachází blíže středu bojiště než vedoucí tank, platí pro něj účinky hlubokého bahna do té doby, než bude vzdálenost vedoucího tanku stejná nebo nižší. Poté se tank z hlubokého bahna musí zařadit do zástupu za vedoucí tank.
- Pokud mají kartu cesty ve svém poli platné karty dva tanky stejné národnosti, neplatí pro tuto národnost účinky hlubokého bahna ani omezení vedoucího tanku.
- Všechny změny v podmínkách působících na tank (tj. účinky hlubokého bahna, omezení vedoucího tanku, resp. běžný pohyb) nastávají okamžitě. Pokud je zničen tank s kartou CESTA v poli platné karty, nebo je karta CESTA hráčem zahrána na tank, okamžitě proveďte úpravu podmínek tak, aby odpovídaly novému počtu karet cesty u tanků stejné národnosti.

Německý transport pěchoty: Německá pěchota je převážena na čelo fronty obrněnými transportéry. Hráči na straně Němců nemohou provádět postup pěchoty ani útok pěchoty, dokud alespoň jeden německý tank nezačíná svůj administrační krok ve vzdálenosti 200 m nebo menší.

(Pokračování na další straně.)

Historická mise č. 2: Hlad po ropě (pokračování)

Zničení palebných postavení: Pokud německý tank nebo pěchota začíná fázi posil ve stejné vzdálenosti jako jedno či více sovětských protitankových děl, zničte toto palebné postavení a odstraňte ze hry veškeré karty protitankových děl odpovídající této vzdálenosti. Za zničení každého palebného postavení udělte vítězné body (viz níže Vítězné body mise).

Zajištění předmostí: Pokud se některý z německých tanků přesune do vzdálenosti –1000 m, může si do svého pole platné karty umístit kartu mise MOST (toto není započítáno do limitu tří karet pro akci tanku). Obsazení mostu představuje historické překročení kanálu Sió německými silami ve snaze zajistit předmostí a započít obklíčení sovětských armád. První německý tank, jenž bude mít na počátku fáze posil kartu mostu ve svém poli platné karty, obdrží 10 VB. Odstraňte tento tank a připravte jej jako posilu podle pravidel pro fázi posil (9.0). Tento tank není považován za zničený, tudíž jeho ovládající hráč neodhazuje polovinu karet ze své ruky.

Pokud tímto způsobem opustí bojiště druhý německý tank, hra okamžitě končí drtivým německým vítězstvím.

Vítězné body: Hráči získávají standardní VB za zabití členů posádek (14.1) a eliminaci tanků (14.2).

Vítězné body mise: V průběhu fáze iniciativy udělte 10 VB každému německému tanku ve vzdálenosti 000 m nebo nižší. Udělte 10 VB prvnímu německému tanku, který opustí bojiště přes most. Pokud bojiště opustí druhý německý tank, hra okamžitě končí drtivým německým vítězstvím.

Hráči na straně Němců mohou získat jednorázové VB za eliminaci sovětských palebných postavení:

- 10 VB za eliminaci palebného postavení ve vzdálenosti 000 m.
- 15 VB za eliminaci palebných postavení ve vzdálenosti 200 m (tyto VB jsou udělovány dohromady za zničení obou protitankových děl, ne za každé zvlášť).

Na konci hry udělte Sovětům 5 VB za každý zničený německý tank překonávající počtem sovětské ztracené tanky.

Rozuzlení: *Po počátečním úspěchu Operace Jarní probuzení poslední německý pokus o zastavení přílivu sovětských vojsk hrnoucích se přes Maďarsko selhal. Odhodlaný sovětský odpor, bahno a ještě více bahna zmařily jakoukoliv vyhlídku na bleskové německé postupy známé z minulosti. Skromné německé předmostí u kanálu Sió bylo chvíli bráněno, načež následovalo opatrné stažení. Deset dní po vypuknutí ofenzivy donutil sovětský protiútok německé síly k ústupu směrem k Vídni. 5. května 1945 se 9. tanková divize SS „Hohenstaufen“ vzdala Američanům.*

Tuto misi nelze hrát s Tankobotem.



19.0 Pravidla hry jednoho hráče

Tankový duel lze hrát v jednom hráči (nebo kooperativně ve více hráčích) ovládajícím všechny tanky jedné národnosti. Tato část pravidel se věnuje způsobu ovládnutí tanků protivníka. Pravidla hry jednoho hráče upravují základní pravidla a v případě konfliktu před nimi mají přednost stejně jako před jakýmkoliv zvláštními pravidly misí. Tam, kde není uvedeno jinak, platí základní pravidla pro více hráčů. Příklad hry jednoho hráče najdete v tomto Průvodci hrou (20.0).

Důležité: Tato pravidla hry jednoho hráče předpokládají znalost základních pravidel a stavějí na nich. Pokud jste neprošli výukovou hrou a/nebo si nezahráli několik kol Tankového duelu, doporučujeme hrát se základními pravidly pro více hráčů, dokud se s nimi důkladně neseznámíte.

Poznámka ke hře: Tanky ovládané Tankobotem budou občas provádět riskantní či nečekané akce. Přestože může hráč místo nich provést jinou akci, doporučujeme nechat tanky protivníka postupovat podle priorit popsaných níže a sledovat, jak se hra vyvine v dlouhodobém měřítku.

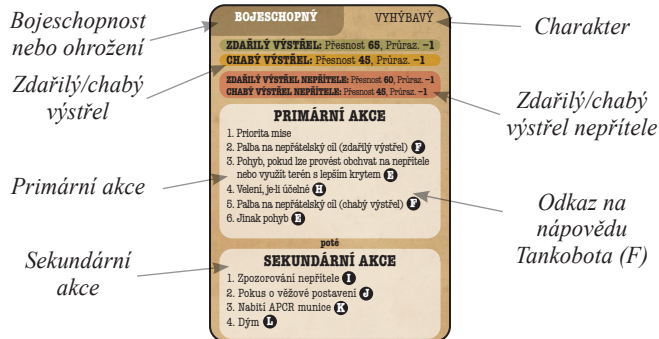
19.1 Komponenty pro hru jednoho hráče

K ovládnutí Tankobota a sledování jeho stavu použijte ke standardním herním komponentům navíc následující komponenty.



Žetony ohrožení: Na počátku fáze iniciativy každý Tankobotův tank stanovuje své ohrožení. Tyto žetony mohou být použity ke snadnému označení stupně ohrožení Tankobotova tanku na jeho univerzální stupnici. Ohrožení je míra nebezpečí, jemuž je tank vystaven, a mění chování daného tanku.

Karty akcí Tankobota: Každý Tankobotův tank disponuje kartou akcí Tankobota, jež je využívána pro určení akcí, které bude daný tank provádět ve svém akčním kroku. Všechny tyto karty jsou na začátku hry společně zamíchány a tvoří dobírací balíček. Každý Tankobotův tank poté zespod balíčku obdrží jednu kartu bojeschopnou stranou nahoru. Karty akcí Tankobota vždy odhazujte navrch balíčku a dobírejte je zespod, abyste zabránili nahlédnutí na následující kartu.



Každá karta akcí Tankobota má dvě strany – bojeschopnost a ohrožení – a dále charakter určující, jakým způsobem bude tato karta Tankobotův tank ovládat. Pokud je Tankobotův tank ohrožen, okamžitě otočte jeho kartu akcí na stranu ohrožení. Jakmile Tankobotův tank nadále není ohrožen, odhodte jeho kartu

akcí navrch balíčku karet akcí (bojeschopnou stranou nahoru) a zespod balíčku si doberte novou kartu akcí.

Poznámka ke hře: Odlišné „charaktery“ karet akcí Tankobota dávají jeho akcím určitou variabilitu, avšak hráči mohou používat pouze karty s ostrážitým charakterem, čímž se robotický oponent stane předvídatelnějším.



Karty pohybu Tankobota: Tyto karty označují, zdali je Tankobotův tank v pohybu. Tankobotovy tanky nikdy neumísťují do svého pole platné karty běžné karty pohybu. Namísto toho po každém provedeném pohybu umísťují do pole platné karty kartu pohybu Tankobota. Tyto karty nejsou nikdy odhozeny, ale namísto odhození se vrací do zásoby.

19.2 Definice

Tankobot: Postup ovládnutí tanků protivníka při hře jednoho hráče je v těchto pravidlech označován jako „Tankobot“. Tanky ovládané Tankobotem jsou označovány jako „Tankobotovy tanky“.

Poznámka autora: Tankobot nehraje stejným způsobem jako lidští hráči. Namísto toho postupuje podle předepsaných pokynů navržených k napodobení chování hráče. To snižuje zátěž hráče spojenou s ovládnutím více Tankobotových tanků najednou a zároveň představuje větší herní výzvu.

Dosažení: Tankobotův tank může dosáhnout stavu či podmínek, pokud tento stav aktuálně není platný a pohybem o 200 m (nebo o 400 m, pokud je při kontrole úspěchu (19.8.3) dosaženo 2 úspěchů a Tankobotův tank se doposud nepohyboval) bude jeho platnosti dosaženo. Pokud jde o terén, Tankobot může terénu dosáhnout, pokud je jedna či více bitevních karet odhalených v jeho akčním kroku kartou terénu s kladnou hodnotou krytu.

Možnost obchvatu: Tankobotův tank má možnost obchvatu, pokud je jedna či více bitevních karet odhalených při akčním kroku kartou obchvatu a aktivní Tankobotův tank vlastní nevyužitý žeton obchvatu.

Náhodně vyberte: Pokud máte „náhodně vybrat“, přiřaďte vybraným možnostem pravděpodobnosti tak rovnoměrně, jak je to jen možné, a otočte bitevní kartu, jejíž číslo zaměřovače rozhodne o vybrané možnosti. V případě lichého počtu možností může být požadováno více otočení karet.

Plán nouzového opuštění: Nižší z hodnot pohyblivosti a schopnosti palby Tankobotova tanku.

Účelná: Akce je účelná, pokud může být Tankobotem provedena, ať už je úspěšná či nikoliv (19.8.3). Pokud akce nemá žádný vhodný cíl, nebo by Tankobot nevykonal nebo se nepokusil vykonat žádnou z priorit pro danou akci, pak akce není účelná.

Viditelný pancíř: Z každého tanku lze vidět čelní nebo boční pancíř každého jiného tanku. Pokud je před tankem umístěn žeton obchvatu jiného tanku, viditelný pancíř je boční, v ostatních případech je viditelný čelní pancíř. Při určování síly viditelného pancíře nikdy neberte v úvahu pásy.

Zdařilý/chabý výstřel: Výstřel tanku, který má vysokou/nízkou šanci na poškození tanku nepřítele. Zdařilé a chabé výstřely jsou na kartě akcí Tankobota vymezeny zvlášť pro Tankobota a zvlášť pro hráče. Parametry výstřelu zahrnují přesnost a rozdíl průraznosti. Obou těchto hodnot musí být buďto dosaženo, nebo musí být překonány, aby byl výstřel řazen do dané kategorie. Při výpočtu zdařilého či chabého výstřelu Tankobota nebo hráče berte v potaz pouze zpozorované tanky.

K určení toho, zda je případný Tankobotův výstřel zdařilý či chabý, vyhledejte základní přesnost odpovídající aktuální vzdálenosti a přičtěte k ní modifikátory obchvatu, zaměření, velikosti nepřátelského tanku a jeho krytu. V průběhu akčního kroku (a pouze tehdy) také přičtěte nejvýhodnější modifikátor z odhalených karet palby a modifikátor karty velení, je-li k dispozici. Přesnost Tankobotova tanku není nikdy ovlivněna modifikátorem karty pohybu.

Při kontrole dosažení rozdílu průraznosti Tankobota odečtěte největší sílu viditelného pancíře cíle od průraznosti Tankobotova tanku na danou vzdálenost a uplatněte také modifikátory terénu a APCR munice. Výsledek je rozdílem průraznosti.

Pokud jsou upravená přesnost i rozdíl průraznosti rovny hodnotám na kartě akcí Tankobota nebo vyšší, splňuje Tankobot požadavky na zdařilý, resp. chabý výstřel.

Důležité: Tankobot nikdy neprovádí palbu v pohybu, proto při kontrole zdařilého/chabého výstřelu Tankobota nepřičítejte penalizaci přesnosti za pohyb. Tanky hráče, jež jsou v pohybu, nadále používají modifikátor krytu na kartě pohybu běžným způsobem.

Příklad: Tankobotův T-34 kontroluje, má-li k dispozici zdařilý výstřel na Panzer IV. Základní přesnost Tankobotova tanku ve vzájemné vzdálenosti 1000 m je 66 a jeho průraznost je 7. Tankobot musí od přesnosti odečíst 5 za modifikátor velikosti Panzeru. Žádné další modifikátory nejsou uplatněny. Nejvyšší síla viditelného pancíře je 7 na věži. Rozdíl průraznosti je tedy 0. Tankobot tedy tato čísla porovná se zdařilým výstřelem na své kartě akcí, kde je uvedeno, že pro zdařilý výstřel je potřeba přesnost nejméně 60 a rozdíl průraznosti alespoň -1. To znamená, že T-34 má k dispozici zdařilý výstřel.

Zamezení: Tankobotův tank může zamezit stavu či podmínkám, pokud je tento stav platný a pohybem o 200 m (nebo o 400 m, pokud je při kontrole úspěchu (19.8.3) dosaženo 2 úspěchů a Tankobotův tank se doposud nepohyboval) bude jeho platnost zrušena.

19.3 Příprava hry jednoho hráče

Vyberte si misi. Příprava hry jednoho hráče probíhá stejně jako příprava hry 2 hráčů s následujícími úpravami, které jsou přidány navíc k případným úpravám pro danou misi:

1. Položte kartu akcí Tankobota s charakterem „ostrážitý“ vedle desky každého Tankobotova tanku, a to bojeschopnou stranou nahoru. Zbylé karty akcí Tankobota zamíchejte a vytvořte z nich dobírací balíček karet akcí, který připravte ve svém dosahu.
2. Na pozici 0 na univerzální stupnici každého Tankobotova tanku umístěte žeton ohrožení.
3. Vybavte každý Tankobotův tank 1 žetonem APCR munice.
4. Připravte si poblíž karty pohybu Tankobota, které mají uprostřed spodního okraje text „(Hra jednoho hráče)“.

5. Počet průchodů bitevního balíčku hrou je určen počtem tanků ve hře (3.2.1) plus 1 průchod navíc.
6. Pokud hráč ovládá více tanků, jeho karty v ruce jsou používány všemi tanky společně a jejich počet odpovídá limitu karet v ruce (4.2.7).

19.4 Obecná pravidla hry jednoho hráče

Tankobot využívá několika obecně uplatňovaných úprav základních pravidel *Tankového duelu*. Tato pravidla jsou v platnosti po celou dobu hry.

Důležité: Pokaždé, když si Tankobot musí vybrat jednu z několika možností, považujte tyto možnosti za priority a vyhodnoťte první účelnou prioritu, u níž Tankobotův aktivní tank splní všechny podmínky. Pokud má Tankobot postupovat podle číselovaného seznamu nebo odrážek, proveďte veškeré možné kroky, dokud nenarazíte na pokyn k ukončení této činnosti.

(19.4.1) Tankobotovy karty v ruce

Tankobot nemá žádné karty v ruce a nehraje karty za účelem provedení akcí tanku ani akcí bojistiště. K určení nejlepšího postupu Tankobot prochází stanoveným procesem a odhaluje karty z bitevního balíčku, aby pomocí nich určil výsledek nebo aby našel potřebnou kartu k zahrání (např. v průběhu fáze iniciativy).

(19.4.2) Ohrožení

Ohrožení představuje tlak vyvíjený na Tankobotovy tanky, vedoucí k jejich úniku z nebezpečné situace. Ohrožení je vypočítáváno na začátku fáze iniciativy každého Tankobotova tanku a určuje, zda daný tank absolvuje svůj tah v ohrožení. Chování tanku v ohrožení je odlišné od chování bojeschopného tanku. Při výpočtu stupně ohrožení tanku začněte na hodnotě 0 a započtěte následující modifikátory:

- +1 za každý tank hráče, jenž zpozoroval aktivní Tankobotův tank,
- +1 za každý stupeň zaměření aktivního Tankobotova tanku tankem hráče (tj. +1 za za bonus +10 k přesnosti, +2 za bonus +20 k přesnosti),
- +2, pokud má aktivní Tankobotův tank v poli platné karty kartu MIN nebo BAHNO,
- +2 za každý tank hráče, jenž na aktivní Tankobotův tank provedl obchvat,
- +2, pokud aktivní Tankobotův tank zapadl,
- -1 za každý tank hráče zpozorovaný aktivním Tankobotovým tankem,
- -1 za každý stupeň zaměření tanku hráče aktivním Tankobotovým tankem,
- -2 za každý tank hráče, na nějž aktivní Tankobotův tank provedl obchvat.

Příklad: Tankobotův tank začíná svou fázi iniciativy. Tank hráče č. 1 zpozoroval aktivní Tankobotův tank (+1) a také má druhý stupeň jeho zaměření +20 (+2). Tank hráče č. 2 aktivní Tankobotův tank zpozoroval (+1) a provedl na něj obchvat (+2). Aktivní Tankobotův tank se nenachází v minovém poli ani v bahně a nezapadl, tudíž se tyto modifikátory nezapočítávají. Přitom zpozoroval dva tanky hráče (-2), na jeden tank hráče provedl obchvat (-2) a žádný hráčův tank nezaměřil (-0). Stupeň ohrožení aktivního Tankobotova tanku je tedy 2.

(19.4.3) Symboly rozkazu

Tankobot za žádných okolností nepoužívá symboly rozkazu. Akce, jež běžně vyžadují symboly rozkazu, jsou u Tankobota ignorovány nebo jsou prováděny odlišně.

Důležité: Tankobot nikdy nepoužívá SR. Pokud akce, která hráči běžně umožňuje utratit SR, není v postupech Tankobota výslovně uvedena, Tankobot tuto akci nikdy neprovede!

(19.4.4) Taktická odezva

Tankobot nehraje karty TAKTIKA. Pokusí se však o taktickou odezvu pokaždé, když hráč:

- zahraje kartu TAKTIKA,
- provádí akci palby, obchvatu nebo zpozorování,
- zahraje kartu terénu jako akci bojiště,
- pálí z protitankového děla,
- provádí útok pěchoty.

Pro vyhodnocení taktické odezvy otočte bitevní kartu. Je-li číslo zaměřovače na otočené kartě rovno počtu bitevních balíčků, jež už prošly hrou, plus jedna (do maxima 3) nebo nižší, nebo pokud je otočenou kartou karta TAKTIKA, je taktická odezva úspěšná. Tento úspěch má stejný účinek, jako by Tankobot zahrál kartu taktiky. Hráč může v reakci na to zahrát svou vlastní kartu taktiky ke zrušení taktické odezvy Tankobota, což spustí další otočení bitevní karty, a tak dále, dokud buďto hráč neodmítne zahrát další kartu taktiky, nebo dokud Tankobot neuspěje při otočení bitevní karty na taktickou odezvu.

***Příklad:** Michal provádí palbu na Tankobotův tank č. 2, přičemž ve hře je už druhý bitevní balíček. Tankobot se pokusí o taktickou odezvu a otočí bitevní kartu. Číslo zaměřovače na otočené kartě je 3. Jelikož hrou prošel jeden bitevní balíček, taktická odezva není úspěšná. Pokud by bylo číslo zaměřovače 0, 1 nebo 2, taktická odezva by byla úspěšná.*

Důležité: Tankobot bude mít vždy šanci na úspěšnou taktickou odezvu, a to i při prvním průchodu bitevního balíčku hrou. To znamená, že si hráč nemůže být nikdy jist, zdali bude jeho akce úspěšná či nikoliv!

(19.4.5) Zpozorování

Pokaždé, když se bude Tankobot pokoušet o akci zpozorování (19.9.4) nebo o získání žetonu zpozorování, zkontrolujte, jestli by aktivní Tankobotův tank přišel o žeton zaměření. Pokud ano, Tankobotův tank se pokusí o akci zpozorování nebo o získání žetonu zpozorování, pouze pokud cílový tank není zpozorován žádným jiným Tankobotovým tankem.

Pokud by akce tanku hráče způsobila získání žetonu zpozorování u více Tankobotových tanků současně, vyhodnoťte tento účinek nejdříve u Tankobotových tanků bez žetonu zaměření a poté pokračujte zbývajícími tanky od nejnižšího identifikačního čísla po nejvyšší.

(19.4.6) Speciální munice

Za předpokladu, že je Tankobotův tank vybaven APCR municí, neexistuje pro něj žádný limit počtu použití této munice. Pokud Tankobotův tank spotřebuje APCR municí, vraťte její žeton zpět do jeho pole speciální munice.

(19.4.7) Zahrání karty terénu na tank hráče

Pokud má Tankobot v průběhu akce tanku vyhodnotit jakékoliv odhalené karty terénu, pokusí se je zahrát na tanky hráče, které jsou v pohybu. Tankobot bude na tanky hráče hrát pouze karty KŘOVIN, POLE, MIN a BAHNA. Tankobot hraje karty terénu na každý hráčův tank v pohybu tak dlouho, dokud nebudou zahrány všechny karty terénu. K určení pořadí, ve kterém budou karty terénu zahrány na hráčovy tanky, využijte priority výběru cíle (19.5). Pokud je odhaleno více vhodných karet terénu, Tankobot je zahraje v pořadí MINY, BAHNO, POLE a KŘOVINY.

(19.4.8) Eliminované Tankobotovy tanky

Pokud je eliminován Tankobotův tank, postupujte jako u tanku hráče, avšak vynechejte jakékoliv odhazování karet (Tankobot nemá karty v ruce). Otočte kartu akcí eliminovaného Tankobotova tanku na bojeschopnou stranu.

(19.4.9) Karty ZAMÍCHAT a KONEC HRY

Pokud je ve fázi iniciativy Tankobotova tanku (19.6.2) nebo při jeho primární či sekundární akci (19.8.2) odhalena karta ZAMÍCHAT, dokončete odhalování Tankobotových karet a teprve poté zamíchejte bitevní balíček. Pokud je během odhalování karet dobrán celý balíček, zamíchejte jej včetně karet ZAMÍCHAT či KONEC HRY a poté pokračujte v odhalování karet.

Pokud je ve fázi iniciativy Tankobotova tanku odhalena karta KONEC HRY, okamžitě ukončete hru. Pokud je karta KONEC HRY odhalena v průběhu fáze Tankobotova tanku, dokončete tuto fázi, v případě potřeby zamíchejte bitevní balíček bez karet ZAMÍCHAT a KONEC HRY a poté hru ukončete.

(19.4.10) Braní karty z ruky Tankobota

Pokud má dojít k braní karty z Tankobotovy ruky (např. vlivem karty velení), vezměte si namísto toho kartu z bitevního balíčku.

(19.4.11) (Volitelné) Pěchota

Při hře s Tankobotem mohou hráči volitelně využít pravidel pro hru s pěchotou. Při vykonávání následujících instrukcí může Tankobot využít všechny taktické značky pěchoty, nejen značky své národnosti.

Tankobot provádí postup pěchoty nebo útok pěchoty na začátku své akce tanku, po odhalení bitevních karet, avšak před jejich vyhodnocením, a to v případě, že některá z těchto karet obsahuje taktickou značku pěchoty libovolné národnosti:

- Pokud se hráčův žeton pěchoty nachází na kartě postupu pěchoty, Tankobot provede postup pěchoty.
- Pokud se na kartě postupu pěchoty nenachází žeton pěchoty hráče ani Tankobota, tak:
 - Pokud je taktická značka pěchoty zobrazena pouze na jedné odhalené kartě, Tankobot provede postup pěchoty.
 - Pokud je taktická značka pěchoty zobrazena na dvou či více odhalených kartách, Tankobot provede útok pěchoty. Pokud se navíc na odhalených bitevních kartách vyskytují alespoň 3 SR, považujte tento útok pěchoty za útok z obchvatu.
- Pokud se žeton pěchoty Tankobota na kartě postupu pěchoty nachází ve vzdálenosti 200 m, tak:

- Pokud je taktická značka pěchoty zobrazena pouze na jedné odhalené kartě, Tankobot provede útok pěchoty. Pokud se navíc na odhalených bitevních kartách vyskytují alespoň 3 SR, považujte tento útok pěchoty za útok z obchvatu.
- Pokud je taktická značka pěchoty zobrazena na dvou či více odhalených kartách, Tankobot provede postup pěchoty.
- Pokud se žeton pěchoty Tankobota na kartě postupu pěchoty nachází ve vzdálenosti 400 m, Tankobot provede útok pěchoty. Pokud se navíc na odhalených bitevních kartách vyskytují alespoň 3 SR, považujte tento útok pěchoty za útok z obchvatu.
- Pokud má Tankobot provést útok pěchoty, pro nějž neexistuje validní cíl, provede namísto toho postup pěchoty.

Pokud se při hře s pěchotou Tankobotův tank nachází ve vzdálenosti 600 m (400 m ve městě) od nepřátelské pěchoty, uzavře svůj poklop (17.3.4). Pokud Tankobotův tank s uzavřeným poklopem provádí kontrolu zdařilého/chabého výstřelu a otevření poklopu by způsobilo zdařilý/chabý výstřel, jehož by jinak nebylo dosaženo, Tankobot okamžitě odstraní žeton uzavření poklopu z desky svého tanku.

19.5 Tankobotovy priority

Při vyhodnocování karet rozkazu nebo při výběru z několika cílů při provádění akce bude muset Tankobot často volit mezi několika možnostmi. V těchto případech postupujte podle stanovených priorit na kartě Tankobota.

19.6 Průběh hry s Tankobotem

(19.6.1) Fáze dobrání

Tankobot nemá žádné karty v ruce. Fázi dobrání hrají pouze hráči.

(19.6.2) Fáze iniciativy

Hráči musí dokončit svou fázi iniciativy před vyhodnocením Tankobotovy fáze iniciativy. Tankobot svou fázi iniciativy vyhodnocuje vždy v pořadí identifikačních čísel svých tanků od nejnižšího po nejvyšší.

(19.6.3) Fáze tanku

Pořadí tahů v průběhu fáze tanku je stejné jako ve standardní hře – řídí se pořadím iniciativy.

Tankobot ve své fázi tanku neprovádí akce tanku ani akce bojiště stejným způsobem jako hráči. Namísto toho Tankobot nejdříve provede administrační krok (19.8.1) a poté na kartě akcí Tankobota vybere svou primární akci (19.8.2). Tankobot si může vybrat i sekundární akci, to však nenastává vždy. Nakonec Tankobot ukončí svou fázi tanku provedením úklidu (19.8.4).

19.7 Postup ve fázi iniciativy

Po výběru karty iniciativy u všech tanků ovládaných hráčem proveďte fázi iniciativy pro každý Tankobotův tank v pořadí od nejnižšího identifikačního čísla po nejvyšší. Dokončete celý níže uvedený postup pro jeden tank, než začnete vyhodnocovat následující tank.

POSTUP: Odhalte 3 bitevní karty z bitevního balíčku a neztraťte přehled o jejich pořadí. Vyhodnoťte každou odhalenou kartu rozkazu (19.5). Pokud je číslo zaměřovače první odhalené bitevní karty rovno stupni ohrožení aktivního Tankobotova tanku (19.4.2) nebo je nižší, tank je v ohrožení. Otočte kartu akcí Tankobota na stranu ohrožení. Tankobot si vybere jednu ze tří odhalených bitevních karet jako kartu iniciativy svého aktivního tanku:

1. Pokud je tank v ohrožení, vybere odhalenou bitevní kartu s nejnižším číslem.
2. Pokud má kterákoliv z odhalených bitevních karet číslo nižší než 10, vybere bitevní kartu s nejnižším číslem.
3. Pokud má kterákoliv z odhalených bitevních karet číslo vyšší než 90, vybere bitevní kartu s nejvyšším číslem.
4. Pokud má tank zpozorovaný cíl *a*
 - nejnižší síla viditelného pancíře kteréhokoliv zpozorovaného cíle je rovna průraznosti z aktuální vzdálenosti k cíli nebo nižší,
 - *NEBO* má zdařilý výstřel,*pak* vybere bitevní kartu s nejnižším číslem.
5. V ostatních případech vybere bitevní kartu s nejvyšším číslem.

Na závěr odhodte zbývající bitevní karty a pokračujte dalším Tankobotovým tankem, dokud všechny Tankobotovy tanky nemají přiřazenu kartu iniciativy.

19.8 Fáze tanku

Pořadí tahů v průběhu fáze tanku je určeno pořadím iniciativy. Tah Tankobotova tanku je podrobně popsán v následujících částech pravidel.

(19.8.1) Administrační krok

Tankobot u svých tanků provádí administrační krok stejně jako hráči, až na následující tři výjimky:

- Při kontrole požáru aktivního tanku se zabitým velitelem nebo zraněnou či zabitou polovinou posádky (zaokrouhleno nahoru) určete, zda posádka tank nouzově opustí:
 - Otočte bitevní kartu. Je-li číslo zaměřovače rovno plánu nouzového opuštění aktivního Tankobotova tanku (19.2) nebo vyšší, posádka provede nouzové opuštění (12.6.1).
- Pokud nedojde k nouzovému opuštění, Tankobot vždy úspěšně uhasí požár a úspěšně konsoliduje posádku s podlomenou morálkou.
- Po dokončení administračního kroku Tankobotův tank se zabitou posádkou okamžitě zdarma provede změnu pozice člena posádky (8.3.5.iv).

Při hře s pěchotou zkontrolujte, zdali aktivní tank uzavře poklop (19.4.11).

Poznámka autora: Administrační krok Tankobota je záměrně navržen tak, aby Tankobotovy tanky získaly výhodu nad hráčem díky automaticky úspěšnému uhašení požáru a konsolidaci posádky.

(19.8.2) Postup primárního a sekundárního akčního kroku

POSTUP: V rámci provedení akčního kroku Tankobot odhalí 3 bitevní karty z bitevního balíčku. Před odhalením však proveďte úpravu počtu odhalených karet následujícím způsobem:

- Je-li vzdálenost aktivního Tankobotova tanku 400 m či méně, odhalte jednu kartu navíc.
- Má-li aktivní Tankobotův tank elitní posádku, odhalte jednu kartu navíc.
- Má-li aktivní Tankobotův tank posádku bažantů, odhalte o jednu kartu méně.
- Je-li velitel aktivního Tankobotova tanku zabit, odhalte o jednu kartu méně.

Tyto karty neodhazujte, dokud k tomu nebudete vybídnuti. Pokud je v pravidlech hry jednoho hráče uvedeno použití „odhalené“ bitevní karty, používejte pouze tyto karty a ne žádné jiné karty otočené z bitevního balíčku kvůli kontrolám nebo vyhodnocení účinků.

Pokud je při hře s pěchotou odhalena alespoň jedna bitevní karta s taktickou značkou pěchoty libovolné národnosti, určete, zda Tankobot provede postup nebo útok pěchoty (19.4.11).

Vyhodnoťte každou odhalenou kartu rozkazu (19.5).

Zahrajte odhalené karty terénu na hráče (19.4.7). Každou zahraniťnou kartu terénu nahraďte novou kartou z bitevního balíčku. Nová karta zaujme pozici zahraniťné karty terénu v odpovídajícím pořadí. Pokud je takto odhalena další karta terénu, je možné ji zahrát na tank hráče, je-li nějaký hráčův tank stále v pohybu.

Aktivní Tankobotův tank se vždy pokusí o zahrání jedné primární akce a poté je podle karty Tankobota určeno, zdali se pokusí zahrát jednu sekundární akci. K provedení primární akce zkontrolujte každou akci uvedenou v části primárních akcí na kartě Tankobota, dokud nenajdete takovou akci, jejíž podmínky byly splněny. Tuto akci proveďte podle odpovídajícího postupu (19.9).

Důležité: Tankobot se vždy pokusí o provedení jedné jediné primární akce a jedné jediné sekundární akce.

Po dokončení této akce zkontrolujte každou akci uvedenou v části sekundárních akcí na kartě Tankobota a proveďte první z nich, která je účelná. Je možné, že žádná sekundární akce nebude účelná. V takovém případě nebude sekundární akce provedena. Jakmile Tankobot provede jednu primární akci a pokusí se o provedení jedné sekundární akce, pokračujte k úklidu (19.8.4).

(19.8.3) Kontroly úspěchu

Kontroly úspěchu jsou prováděny při každé palbě či pohybu Tankobota. Pro provedení kontroly úspěchu postupujte takto:

- Určete stupeň aktivace Tankobotova tanku:
 - U pohybu použijte pohyblivost.
 - U palby použijte schopnost palby.
- Porovnejte stupeň aktivace s číslem zaměřovače první odhalené bitevní karty. Je-li stupeň aktivace roven číslu zaměřovače nebo vyšší, kontrola je úspěšná. V každém případě pokračujte dalším krokem.

- Porovnejte stupeň aktivace s číslem zaměřovače druhé odhalené bitevní karty. Je-li polovina stupně aktivace (zaokrouhleno nahoru) rovna číslu zaměřovače nebo vyšší, kontrola je úspěšná.
- Výsledkem kontrol úspěchu budou 0, 1 nebo 2 úspěchy, jež budou použity k provedení akce.

Příklad: Tankobotův tank provádí akci pohyb. Nejdříve určuje svůj stupeň aktivace. Ten je roven 7, jelikož tank se pokouší o akci pohyb a jeho pohyblivost je 7. Dále Tankobot provádí kontrolu úspěchu u první odhalené bitevní karty, jejíž číslo zaměřovače je 6. Jelikož je číslo zaměřovače nižší než stupeň aktivace, první kontrola je úspěšná. Nehledě na úspěšnost první kontroly provádí Tankobot druhou kontrolu úspěchu s polovinou stupně aktivace (zaokrouhleno nahoru), která je rovna 4. To znamená, že pro úspěšnou kontrolu musí mít druhá odhalená bitevní karta číslo zaměřovače rovno 4 nebo nižší, což má. Tankobot získal při kontrolách 2 úspěchy, které nyní využije pro vyhodnocení pohybu.

(19.8.4) Tankobotův úklid

POSTUP: Po dokončení akčního kroku Tankobotův tank vždy provede úklid. Tankobot musí provést veškeré následující kroky:

- Pokud došlo k odhalení jedné či více karet rozkazu, jež nebyly v akčním kroku vyhodnoceny, vyhodnoťte je nyní.
- Pokud Tankobotův tank vypálil, pokuste se zaměřit jeho cíl:
 1. Je-li neupravená přesnost Tankobotova tanku na daný cíl větší než 85, cíl nebude zaměřen.
 2. Pokud by Tankobotův tank zaměřením přišel o žeton zpozorování nepřátelského tanku, který není zpozorován žádným jiným Tankobotovým tankem, cíl nebude zaměřen.
 3. V ostatních případech Tankobotův tank cíl zaměří.
- Odhodte veškeré odhalené bitevní karty, jež nejsou v polích platné karty ani v poli iniciativy.
- Je-li Tankobotův tank v ohrožení, odhodte jeho kartu akci navrch balíčku karet akcí a vezměte si novou kartu zespod tohoto balíčku.
- Pokračujte dalším tankem v pořadí iniciativy.

19.9 Tankobotovy primární a sekundární akce

Tato část pravidel popisuje, jak postupovat při provádění každé Tankobotovy akce, jež mu je určena kartou akcí.

(19.9.1) Tankobotův pohyb

POSTUP: Proveďte každý krok tohoto postupu až do pokynu k jeho ukončení a vyhodnocení jiného postupu.

- A. Proveďte kontrolu úspěchu s využitím odhalených bitevních karet (19.8.3). V případě, že není dosaženo žádného úspěchu, okamžitě ukončete tuto akci a přejděte k sekundární akci.

Za každý úspěch proveďte pohyb podle diagramu v nápovědě Tankobota (Tankobotovy tanky se nepovažují za zpozorované, dokud pohyb zcela nedokončí). Některé mise Tankobotovi nařizují zvláštní pravidla pohybu. V takovém případě, je-li to možné, použijte zvláštní pravidla mise.

- B. Je-li na Tankobotův tank proveden obchvat a při kontrole úspěchu je dosaženo 2 úspěchů, odstraňte jeden nepřátelský žeton obchvatu. Je-li dosaženo 1 úspěchu, pokuste se o odstranění žetonu obchvatu stejně, jako kdyby Tankobot zahrál jednu kartu pohybu (10.1.3).
- C. Je-li některá z odhalených karet kartou obchvatu, odstraňte 1 nepřátelský žeton obchvatu, nebo, pokud na Tankobotův tank nebyl proveden obchvat, proveďte obchvat na zpozorovaný tank hráče.
- D. Obsahuje-li kterákoliv z odhalených karet kryt, umístěte odhalenou kartu terénu s nejvyšší hodnotou krytu do pole platné karty aktivního Tankobotova tanku. Existuje-li více karet se stejnou nejvyšší hodnotou krytu, vyberte tu s nejnižším číslem karty. Vyhodnoťte veškeré spouštěče účinku.
- E. Pokud Tankobotův tank neumístí do svého pole platné karty kartu terénu, umístěte do tohoto pole kartu pohybu Tankobota.
- F. Nakonec pokračujte sekundární akcí.

(19.9.2) Tankobotova palba

POSTUP: Proveďte každý krok tohoto postupu až do pokynu k jeho ukončení a vyhodnocení jiného postupu.

- A. Proveďte kontrolu úspěchu s pomocí odhalených bitevních karet (19.8.3). V případě, že není dosaženo žádného úspěchu, okamžitě ukončete tento postup a přejděte k sekundární akci.
- B. Určete cíl palby aktivního Tankobotova tanku (19.5). Nejdříve vyberte z cílů pro zdařilý výstřel, poté z cílů pro chabý výstřel.
- C. Je-li aktivní Tankobotův tank v pohybu, okamžitě ukončí pohyb (10.2.2) bez odhození karty. Jedná se o akci zdarma.
- D. Určete přesnost aktivního Tankobotova tanku. K běžným modifikátorům navíc připočtete následující:
- Je-li jedna či více odhalených karet kartou palby, k přesnosti připočtete nejvyšší modifikátor z těchto karet.
 - Je-li jedna či více odhalených karet kartou velení, připočtete modifikátor přesnosti karty velení.
- E. Vyhodnoťte postup palby Tankobotova tanku (11.1.4). Pokud bylo v kontrole úspěchu dosaženo dvou úspěchů, vyberte místo zásahu s nejmenší silou pancíře (ale nikdy pásy, v případě shody vyberte věž), jinak určete místo zásahu stejným způsobem, jako by byla zahrána jedna karta palby.
- F. Nakonec pokračujte sekundární akcí.

(19.9.3) Tankobotova akce velení

POSTUP: Pokud má Tankobot provést akci velení, vyhodnoťte následující postup za každou jednu odhalenou kartu VELENÍ až do pokynu k jeho ukončení a vyhodnocení jiného postupu.

- A. Hráč náhodně odhodí jednu kartu.
- B. Má-li Tankobotův tank ve svém poli platné karty kartu terénu se spouštěčem účinku skrytí a je zpozorován tankem hráče, proveďte jeden pokus o skrytí za každou odhalenou kartu VELENÍ. Poté pokračujte sekundární akcí.
- C. Získejte žeton zpozorování hráčova tanku. Poté pokračujte sekundární akcí.

- D. Má-li Tankobotův tank ve svém poli platné karty kartu terénu s věžovým postavením, zaujměte věžové postavení. Poté pokračujte sekundární akcí.
- E. Pokud nic z výše uvedeného nelze provést, akce velení není účelná.

(19.9.4) Tankobotovo zpozorování

POSTUP: Pokud má Tankobot provést akci zpozorování, vyhodnoťte následující postup až do pokynu k jeho ukončení a vyhodnocení jiného postupu.

- A. Určete hráčův tank, jenž bude cílem akce zpozorování (19.5).
- B. Otočte 2 bitevní karty. Pokud je alespoň na jedné z nich symbol dalekohledu, Tankobot zpozoruje svůj cíl.
- C. Pokračujte úklidem (19.8.4).

(19.9.5) Tankobotovo věžové postavení

Proveďte pokus o věžové postavení podle standardních pravidel (10.3.6).

(19.9.6) Tankobotovo nabití APCR munice

Pokud má dojít k nabití APCR munice, aktivní Tankobotův tank automaticky nabije svou APCR municí v případě, že je vybaven speciální municí a ta doposud nebyla nabitá (v opačném případě tato akce není účelná). Tankobotovy tanky vybavené speciální municí nejsou omezeny množstvím APCR munice, kterou takto mohou použít.

(19.9.7) Tankobotovo zadýmování

Tankobotův tank bez zadýmovacího zařízení se nikdy nedokáže zadýmovat. V takovém případě akce není účelná.

Zadýmování je jedinou akcí Tankobota, kterou může v závislosti na stupni ohrožení provést v rámci primární i sekundární akce. K provedení zadýmování zkontrolujte, je-li některá z odhalených bitevních karet kartou dýmu. Pokud ano, umístěte ji do pole platné karty aktivního Tankobotova tanku navrch kterékoliv karty terénu, jež se tam momentálně nachází. Je-li Tankobotův tank v pohybu, nejdříve odhodte kartu pohybu z pole platné karty a poté zde umístěte kartu dýmu.

Poté vyhodnoťte kartu dýmu. V případě že byl dým zahrán jako primární akce, pokračujte sekundární akcí. V opačném případě pokračujte úklidem (19.8.4).

20.0 Ukázka hry jednoho hráče

Tato ukázka hry jednoho hráče je převzata z výborné série článků InsideGMT od Davida Ratynského. Davidovi patří velký dík, bez jeho vytrvalé práce by tato ukázka hry nikdy nevznikla!

Tato ukázka hry má podobnou strukturu jako výuková hra představená na začátku tohoto Průvodce hrou. Na rozdíl od výukové hry však předpokládá znalost základních pravidel Tankového duelu. Důrazně doporučujeme projít si nejdříve výukovou hru, než se ponoříte do této ukázky hry. Tato ukázková hra využívá misi Obsazení výšin.

Příprava

V této hře bude mít každá národnost tři tanky. Hráč bude ovládat tři sovětské tanky, zatímco systém hrou ovládaného protivníka známý jako Tankobot (19.0) bude ovládat tři německé tanky.

Sověti (Jarda): T-34/85 (I) s ostřílenou posádkou, SU-100 (II) s posádkou bažantů, T-34/76D (III) s posádkou bažantů.

Němci (Tankobot): Panzer IV (I), StuG III G (II), Panther (III), všechny s ostřílenou posádkou.

V tomto příkladu SU-100 a T-34/85 začínají na pozici 800 m (normálně by tyto tanky měly začít na pozici 1000 m). Připravte hru podle pokynů k misi (str. 25) a použijte výchozí terén. Při běžné hře byste přichystali bitevní balíček podle pokynů v části 4.2.5 v Pravidlech hry. V tomto příkladu však po vás bude vyžadováno, abyste si z bitevního balíčku do ruky hráče i pro hru Tankobota brali konkrétní karty. Karty s textem „(Alternativní)“ a „(Město)“ u jejich spodního okraje vraťte do krabice a zbývající bitevní karty seřaďte v pořadí čísel karet od 1 (nahore) po 100 (naspodu balíčku). V balíčku by mělo být přesně 100 karet. Poté naspod balíčku vložte kartu ZAMÍCHAT.

Dále připravte karty akcí Tankobota. Vezměte karty s označením „Ostražitý“ a položte jednu takovou kartu vedle každé desky Tankobotova tanku bojeschopnou stranou nahoru. Ostatní karty akcí Tankobota zamíchejte (bojeschopnou stranou nahoru) a mějte je připraveny poblíž. Kromě toho ve svém dosahu připravte také karty pohybu Tankobota s textem „(Hra jednoho hráče)“ u jejich spodního okraje.

Hry proti Tankobotovi mají standardní délku (3.2) plus jeden průchod bitevního balíčku navíc. Pro hru šesti tanků tedy budeme hrát s pěti bitevními balíčky. Tato ukázka však nepokrývá celou hru. Tato ukázka rovněž nevyužívá pěchotu ani protitanková děla.

1. kolo

FÁZE DOBRÁNÍ

Jarda si do ruky dobere karty až do svého limitu (4.2.7). Jelikož ovládá tři tanky se dvěma posádkami bažantů, jeho limit karet v ruce je osm. Tankobot žádné karty v ruce nemá, a proto tuto fázi zcela přeskočí. Jarda si dobral karty VELENÍ (3), OBCHVAT 4 (10), POHYB 6 / PALBA 6 (39), POHYB 3 (55), POHYB 4 (58), POHYB 6 (63), OBCHVAT 7 (80) a BAHNO (89).

FÁZE INICIATIVY

Tankobot se o iniciativu uchází odlišným způsobem než hráč (19.7). Fázi iniciativy při hře s Tankobodem začíná hráč a vybere karty iniciativy pro své tanky běžným způsobem. Poté vybírá karty iniciativy pro své tanky Tankobot. Počínaje Tankobotovým tankem s nejnižším identifikačním číslem odhalte vždy po třech bitevních kartách z bitevního balíčku a postupujte podle nápovědy Tankobota, abyste vybrali kartu iniciativy pro každý Tankobotův tank.

Jarda si vybírá karty iniciativy pro své tanky. Rozhodl se ponechat si karty obchvatu a velení, takže přidělil svému T-34/85 kartu POHYB 6 / PALBA 6 (39), svému SU-100 POHYB 4 (58) a pro T-34/76D zvolil POHYB 6 (63).

Nyní musí karty iniciativy pro všechny své tanky vybrat Tankobot. Nejdříve tak učiní pro tank s nejnižším identifikačním číslem, tedy Panzer IV. Odhalte tři bitevní karty a umístěte je před desku Panzeru IV. Je velmi důležité zachovat pořadí těchto karet! Toto pořadí odhalených karet totiž bude využito pro vyhodnocení mnoha dalších záležitostí. Postupujte podle nápovědy Tankobota (A). Třemi odhalenými kartami jsou: POHYB 6 (38), POHYB 7 (93) a POHYB 2 (50). Pokud by některá z těchto karet byla kartou velení, Tankobot by ji vyhodnotil okamžitě. Jelikož ale žádná taková karta nebyla odhalena, Tankobot pokračuje ke kontrole ohrožení.



Tankobotův tank, jenž je ohrožen (19.4.2), se bude chovat odlišně, než kdyby ohrožen nebyl, a to včetně výběru karty iniciativy. Ke zjištění, zdali je Tankobotův tank ohrožen, určete jeho stupeň ohrožení připočtením modifikátorů uvedených v nápovědě Tankobota (N). Výsledný stupeň ohrožení Panzeru IV je 2 (jediný započítaný modifikátor je +2 za terén pole). Nyní porovnejte číslo zaměřovače první odhalené bitevní karty – POHYB 6 (38) – se stupněm ohrožení Tankobotova tanku. Je-li číslo zaměřovače rovno stupni ohrožení nebo nižší, tank je ohrožen. V tomto případě však Panzer IV ohrožen není.

Dále si Tankobot z odhalených bitevních karet vybere pro Panzer IV jednu kartu iniciativy. Jelikož má jedna z odhalených karet číslo karty vyšší než 90 – POHYB 7 (93) –, Tankobot si vybere kartu s nejvyšším číslem. Umístěte kartu POHYB 7 (93) do pole iniciativy Panzeru IV a zbylé odhalené bitevní karty – POHYB 6 (38) a POHYB 2 (50) – odhodte.

Stejně kroky opakujeme u StuGu III a Pantheru, proto je níže popíšeme pouze ve zkratce. Postupujte podle nápovědy Tankobota (A):

StuG III: Odhalte karty OBCHVAT 1 (7), POHYB 4 / PALBA 4 (33) a TAKTIKA (43). Tank není ohrožen. Jelikož byla odhalena karta s číslem nižším než 10, vyberte OBCHVAT 1 (7). Odhodte karty POHYB 4 / PALBA 4 (33) a TAKTIKA (43).

Panther: Odhalte karty POHYB 1 (47), BUDOVA (65) a POHYB 3 (54). Tank není ohrožen. Nebyla odhalena žádná karta s číslem nižším než 10 ani vyšším než 90 a Panther nemá zpozorovány žádné cíle, tudíž vyberte kartu s nejvyšším číslem – BUDOVA (65). Odhodte karty POHYB 1 (47) a POHYB 3 (54).

Nyní má každý tank přidělenou kartu iniciativy, a můžeme tedy přistoupit k fázi tanku.

FÁZE TANKU

Fáze tanku probíhá běžným způsobem v pořadí iniciativy, avšak Tankobot své akce tanku a akce bojiště neprovádí zahráním karet z ruky. Namísto toho provede jednu primární akci a (je-li to možné) jednu sekundární akci. Tanky hráče provádějí své fáze tanku běžným způsobem.

Pořadí iniciativy je v tomto kole: StuG III, T-34/85, SU-100, T-34/76D, Panther, Panzer IV.

Tankobot se svým StuGem III je na řadě jako první a začíná svým administračním krokem. Administrační krok Tankobotova tanku je stejný jako u tanku hráče. Instrukce k vyhodnocení jakékoli volby Tankobota jsou uvedeny v nápovědě Tankobota (B). V našem případě StuG III nemusí ve svém administračním kroku provádět nic víc než odhodit kartu iniciativy, tudíž pokračuje k akčnímu kroku.

Akční krok Tankobota je jádrem celého jeho systému. Skládá se ze tří částí: primární akce, sekundární akce a úklidu. Nejdříve Tankobot určí svou primární akci. K tomu budeme potřebovat kartu akcí Tankobota.

BOJESCHOPNÝ	OSTRAŽITÝ
ZDAŘILÝ VÝSTŘEL: Přesnost 60, Příraz -1 CHABÝ VÝSTŘEL: Přesnost 45, Příraz -1	ZDAŘILÝ VÝSTŘEL: Přesnost 60, Příraz -1 CHABÝ VÝSTŘEL: Přesnost 45, Příraz -1
PRIMÁRNÍ AKCE	
1. Priorita mise 2. Palba na nepřátelský cíl (zdařilý výstřel) ② 3. Pohyb, pokud lze provést obchvat na nepříteli nebo využít terén s legním krytím ③ 4. Velení, je-li úložné ④ 5. Palba na nepřátelský cíl (chabý výstřel) ② 6. Jinak pohyb ③	
nebo	
SEKUNDÁRNÍ AKCE	
1. Zpozorování nepřítelů ① 2. Pokus o věžové postavení ② 3. Nabítí APCR munice ③ 4. Dým ④	

Karta akcí Tankobota má ve svém prvním horním rohu uveden charakter. V tomto případě je charakter Tankobota ostrážitý, což dává hrubou představu o tom, jak se bude Tankobot chovat. V levém horním rohu karty je uvedeno, zda je Tankobotův tank bojeschopný či v ohrožení. Karta akcí vždy začíná na bojeschopné straně a na ohroženou stranu se otáčí, když Tankobot neuspěje při kontrole ohrožení ve fázi iniciativy.

Karta akcí dále obsahuje popisy zdařilého a chabého výstřelu, jež Tankobot používá pro různé akce, a také popisy zdařilého a chabého výstřelu nepřítele používané, když je Tankobot v pohybu. Níže na kartě pak najdeme to hlavní – primární a sekundární akci.

Pojďme se vrátit ke StuGu III: Tankobot nyní musí provést jeho akční krok (C) (19.8.2). Začíná opět odhalením tří bitevních karet z bitevního balíčku. Standardně Tankobot v akčním kroku odhaluje tři karty, avšak nápověda Tankobota uvádí několik modifikátorů, jež mohou zapříčinit vyšší či nižší počet odhalených karet. V našem případě není uplatněn žádný z těchto modifikátorů a Tankobot odhaluje pouze tři bitevní karty: PALBA 7 / POLE (85), BAHNO / PALBA 2 (17) a POHYB 4 (56).

BOJESCHOPNÝ VYSTRAŽITÝ ZDAŘILÝ VÝSTŘEL: Přesnost 60, Příraz -1 CHABÝ VÝSTŘEL: Přesnost 45, Příraz -1 ZDAŘILÝ VÝSTŘEL: Přesnost 60, Příraz -1 CHABÝ VÝSTŘEL: Přesnost 45, Příraz -1 PRIMÁRNÍ AKCE 1. Priorita mise 2. Palba na nepřátelský cíl (zdařilý výstřel) ② 3. Pohyb, pokud lze provést obchvat na nepříteli nebo využít terén s legním krytím ③ 4. Velení, je-li úložné ④ 5. Palba na nepřátelský cíl (chabý výstřel) ② 6. Jinak pohyb ③ nebo SEKUNDÁRNÍ AKCE 1. Zpozorování nepřítelů ① 2. Pokus o věžové postavení ② 3. Nabítí APCR munice ③ 4. Dým ④	PALBA 7 85 Typičtější a zpozorovací nepřátelský tank a s náloží PALBU PŘESNOST -5 POLE - PŘÍRODNÍ Vyhnete si zpozorovací nepřátelský tank a s náloží PALBU PALBA 2 17 Vyhnete si zpozorovací nepřátelský tank a s náloží PALBU PŘESNOST +5	BAHNO 17 TERÉN - PŘÍRODNÍ Vyhnete nepřátelský tank v POHYBU Úspěšně zadržte cíl jako POLE PLATNÉ KARTY: PŘESNOST -10, PŘESNOST +5 (při PALBU se tank vyzvedne) ČAPADROVITÍ 10	POHYB 4 56 Předstíže se až o 200 m. Ovladač obrátí tank k cíli a sníží 1 nepřátelského OBCHVATELE. 10- POHYB: Přesnost se až o 400 m. Automaticky zvolte nepřátelský OBCHVATEL. KRYTÍ 30 PŘESNOST -40 SPROSOVÁNÍ
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Podle pokynů pro akční krok v nápovědě Tankobota nejprve zjistíme, že mezi odhalenými kartami není žádná karta rozkazu k vyhodnocení, a poté vyhodnotíme každou odhalenou kartu terénu. Byla odhalena jedna karta terénu a tu se nyní Tankobot pokusí zahrát na některý z nepřátelských tanků (19.4.7). Naštěstí pro Jardu není žádný z jeho tanků v pohybu, takže Tankobot kartu terénu zahrát nemůže. Tankobot tedy pokračuje dále a nyní vybere svou primární akci. Podívejme se tedy na primární akce na kartě akcí Tankobota.

Tankobot postupně zkontroluje každou možnost na kartě, dokud nenarazí na takovou, kterou může provést. Pojďme se na tyto možnosti podívat: Tankobot se může zaměřit na prioritu mise (o tom se dočtete dále), provést palbu se zdařilým výstřelem, pohybovat se a pokusit se přitom o obchvat nebo o nalezení krytu, zahrát kartu velení v případě, že je některá z odhalených karet kartou velení, provést palbu s chabým výstřelem nebo se pohybovat bez pokusu o obchvat či krytí. První z těchto akcí splňující podmínky k jejímu provedení Tankobotem je primární akcí StuGu III.

Nejdříve tedy zkontrolujeme prioritu mise Obsazení výšin (str. 25). Pokyny relevantní pro StuG III jsou tyto: „Pokud se žádný z Tankobotových tanků nenachází na kopci a je k dispozici alespoň jedna karta mise, pohybujte se směrem ke kopci (200 m v případě 1 úspěchu, 400 m v případě 2 úspěchů). Pokud se Tankobotův tank přesune do vzdálenosti 400 m, umístěte do jeho pole platné karty dostupnou kartu mise (pokud taková existuje) spolu s odhalenou kartou přírodního terénu s nejvyšší hodnotou krytu.“

Tento text zní komplikovaně, ale v podstatě to znamená jen to, že pokud Tankobot nemá žádný ze svých tanků na kopci a pokud je dostupná alespoň jedna karta kopce, provede svým aktivním tankem pohyb směrem ke kopci. Obě podmínky platí, takže Tankobot provede pohyb.

Na rozdíl od hráče nemá Tankobot žádné karty v ruce. Má k dispozici pouze tři odhalené bitevní karty. Jelikož Tankobot těchto karet nevyužívá při rozhodování o prováděné akci, může se stát, že nebude mít k zahrání žádnou kartu pohybu! Namísto toho Tankobot postupuje podle pokynů pro pohyb v nápovědě Tankobota (B) (19.9.1). Prvním pokynem je provedení kontroly úspěchu (D) (19.8.3).

Hráč pro pohyb svého tanku o 200 nebo 400 m využívá karet pohybu, avšak Tankobot postupuje odlišně: namísto zahrání karet využije odhalené bitevní karty k určení, zdali se v závislosti na počtu dosažených úspěchů při kontrole úspěchu bude pohybovat „jednou“ nebo „dvakrát“. Tankobot provádí kontrolu úspěchu při každém pohybu a palbě svého tanku.

Podle pokynů v nápovědě Tankobota nyní proběhne kontrola úspěchu:

- Nejdříve určete stupeň aktivace: StuG III se pohybuje, tudíž jako stupeň aktivace použije svou pohyblivost 6.
- Dále porovnejte stupeň aktivace s číslem zaměřovače první odhalené bitevní karty. Stupeň aktivace je 6 a číslo

zaměřovače první karty je 5. Jelikož je stupeň aktivace vyšší než číslo zaměřovače (stačila by dokonce i shoda), StuG III získá první úspěch. To však není všechno!

- Nyní je nutné provést stejnou kontrolu u druhé odhalené bitevní karty, avšak její číslo zaměřovače je porovnáváno pouze s polovinou stupně aktivace (v případě potřeby zaokrouhlenou nahoru). V našem případě je polovina z 6 rovna 3, což není vyšší než číslo zaměřovače druhé bitevní karty (a ani rovno tomuto číslu), takže StuG III nezískává druhý úspěch. StuG III tedy získal pro svůj pohyb jeden úspěch. Vraťme se zpět k akci pohybu: v případě, že Tankobot nevykonává prioritu mise, je každý úspěch vyhodnocen jeden po druhém s využitím diagramu pro pohyb ③. Pro tuto misi to znamená „pohybujte se směrem ke kopci (200 m v případě 1 úspěchu, 400 m v případě 2 úspěchů)“. S jedním úspěchem se StuG III bude pohybovat o 200 m směrem ke kopci a přesune svůj žeton vzdálenosti z 800 m na 600 m.



Jelikož Tankobot při pohybu nezahrál kartu pohybu, vezměte jednu z karet pohybu Tankobota s textem „(Hra jednoho hráče)“ připravenou poblíž, umístěte ji do pole platné karty StuGu III a vyhodnoťte spouštěč účinku zpozorování na kartě – všechny Jardovy tanky StuG III zpozorovaly. Tyto karty pohybu fungují stejně jako běžné karty pohybu, až na dvě výjimky. Zaprvé, Tankobot pro svou palbu v pohybu nikdy neobdrží penalizaci přesnosti -40, jelikož se před palbou vždy zastaví. Zadruhé, tyto karty jsou po odstranění z pole platné karty Tankobotova tanku vždy vráceny do zásoby karet pohybu pro hru jednoho hráče. Nikdy nejsou zamíchány do bitevního balíčku.

Nyní, když Tankobot vyhodnotil prioritu mise, pokračujte podle instrukcí pro pohyb v nápovědě Tankobota. Na StuG III nebyl proveden obchvat, takže tento krok přeskočíme. Kromě toho žádná z odhalených karet není kartou obchvatu, takže tento krok není možné provést (a i kdyby karta obchvatu odhalena byla, nebylo by možné jej provést, jelikož Tankobotův tank nezpozoroval žádný cíl). Ovšem další bod je zajímavější: „Je-li jedna či více odhalených bitevních karet kartou terénu s krytem, umístěte ji do pole platné karty aktivního tanku.“

Dvě z odhalených bitevních karet jsou kartami terénu – PALBA 7 / POLE (85) a BAHNO (17) – avšak na žádné z nich není kryt, takže StuG III zůstane v pohybu. Tím je dokončena primární akce a Tankobot musí zjistit, zda se StuG III pokusí o sekundární akci. Při pohledu na kartu akci Tankobota vidíme, že prvním bodem je snaha zpozorovat nepřátelský tank. To je provedeno v souladu s postupem pro Tankobotovo zpozorování ① (19.9.4).

StuG III se musí rozhodnout, který z nepřátelských tanků se pokusí zpozorovat. Podle priority výběru cíle ② by si měl vybrat cíl s nejvyšší šancí na zásah. Jelikož je vzdálenost StuGu III od všech nepřátelských tanků stejná a všechny cíle se nacházejí v terénu pole, jediným rozdílem mezi nimi je jejich velikost. T-34/85 je o trochu větší a jeho modifikátor velikosti je 0. StuG III se tedy pokusí zpozorovat právě T-34/85.

Tankobot provede pokus o zpozorování otočením dvou bitevních karet a kontrolou, zdali se na některé z nich nachází symbol dalekohledu (dvě karty musí být otočeny i v případě, že je dalekohled už na první z nich). Tankobot otáčí karty PALBA 8 (86) a TAKTIKA (42), avšak na žádné z nich symbol dalekohledu není. Pokus o zpozorování je neúspěšný a Tankobot tímto dokončil svou sekundární akci.

Nakonec Tankobot provede úklid ④ (19.8.4). Nebyly odhaleny žádné karty rozkazu a Tankobot neprovedl palbu, tudíž související kroky přeskočíme. Tankobot odhodí odhalené karty. V tomto kole nebyla odstraněna žádná z nich, avšak obecně je možné, aby některé z nich byly zahrány na nepřátelské tanky nebo na aktivní Tankobotův tank. Odhazujte proto pouze zbývající odhalené a nezahrané karty. Jelikož StuG III není ohrožen, znamená to konec jeho tahu. Tankobot neprovádí krok odhození, tudíž jej přeskočíme.

***Poznámka ke hře:** Hráčovy tahy jsou v této ukázce popsány zkratkovitě, aby nebyla zbytečně dlouhá. Pokud potřebujete podobnější popis hráčova tahu, přečtěte si znovu výukovou hru na začátku tohoto Průvodce hrou.*

FÁZE TANKU HRÁČE

Nyní je podle pořadí iniciativy na tahu Jarda. Před dalším tahem Tankobota provedou svou fázi tanku všechny Jardovy tanky. T-34/85 provede svou fázi tanku jako první. Po odhození karty iniciativy se T-34/85 pokusí o zpozorování Panthera tím, že odhodí OBCHVAT 7 (80). Jelikož Jarda při vyhodnocení otočí kartu ROZKAZ (4), pokus o zpozorování je neúspěšný. Jako akci bojiště zahraje T-34/85 na pohybující se StuG III kartu BAHNO / PALBA 9 (4). To vyvolá taktickou odezvu (19.4.4).

Jelikož Tankobot nemá žádné karty v ruce, nemůže zahrát kartu taktiky. Namísto toho při každé příležitosti, kdy by mohl zahrát kartu taktiky (výčet těchto situací je uveden v nápovědě Tankobota), Tankobot otočí jednu bitevní kartu. Pokud je otočenou kartou karta taktiky, nebo je číslo otočené karty rovno počtu bitevních balíčků, jež doposud prošly hrou, plus 1 (nebo nižší), taktická odezva je úspěšná, což je to samé, jako by Tankobot zahrál kartu taktiky. Tankobot otočil kartu VELENÍ / PALBA 3 (29), což znamená, že taktická odezva je neúspěšná. Odstraňte kartu pohybu z pole platné karty StuGu III (vraťte ji do zásoby, ne na odhazovací balíček!) a nahraďte ji kartou BAHNO / PALBA 9 (89). Nyní musí Tankobot vyhodnotit spouštěč účinku zapadnutí 10 uvedený na kartě bahna. Tankobot otáčí kartu POHYB 1 / PALBA 1 (14). StuG III nezapadl.

Jarda se rozhodl neodhazovat bitevní kartu a ukončil tah T-34/85. Nyní přichází čas na SU-100. Jarda chce svůj T-34/76D přesunout vpřed, avšak má v ruce pouze jednu kartu pohybu. Karta velení je velmi cenná při palbě, a tak SU-100 provede pokus o zpozorování. Po dokončení administračního kroku Jarda odhodí kartu OBCHVAT (10) a pokusí se zpozorovat Panther. Znovu však přichází smůla, jelikož Jarda otočil kartu PALBA 7 / POLE (84). Tím je tah SU-100 u konce.

Nakonec Jarda provede pohyb se svým T-34/76D. Po administračním kroku hraje kartu POHYB 3 (55) z ruky a přesune T-34/76D ze vzdálenosti 800 m na 600 m. Jelikož nemá v ruce žádnou kartu

terénu, musí do pole platné karty aktivního tanku umístit právě zahraniou kartu pohybu a vyhodnotit spouštěč účinku zpozorování. Všechny Tankobotovy tanky tedy T-34/76D zpozorovaly.

FÁZE TANKU PANTHER

Nyní se vraťme k Tankobotovým tankům. Další na řadě je Panther, který v administračním kroku kromě odhození karty iniciativy nemusí dělat nic (B). Jeho akční krok (C) začíná odhalením tří bitevních karet (nejsou uplatněny žádné modifikátory): BAHNO (18), POHYB 2 (52) a ROZKAZ (5). Jedná se o nebývale dobrou kombinaci karet. Nejdříve je potřeba vyhodnotit kartu rozkazu.

Karty rozkazu jsou vyhodnocovány podle priorit v nápovědě Tankobota (E). Jelikož je tato karta rozkazu vyhodnocována v průběhu fáze tanku, postupujte podle odpovídajících pokynů. Panther zpozoroval T-34/76D, ale pokud by zpozorováním SU-100 nebo T-34/85 získal zdařilý výstřel, došlo by k automaticky úspěšnému zpozorování (což je umožněno kartou rozkazu). Co je tedy onen zdařilý výstřel?

Karta akcí Tankobota uvádí, že zdařilý výstřel je „Přesnost 60, průraznost -1“. To znamená, že přesnost Panthera musí být po uplatnění všech modifikátorů (uvedených v definici zdařilého výstřelu (19.2)) alespoň 60 a jeho průraznost uvedená v tabulce výzbroje musí mít rozdíl -1 oproti největší síle viditelného pancíře jeho cíle. V tomto případě je základní přesnost Panthera 35, a to jak proti SU-100, tak proti T-34/85. I po uplatnění všech modifikátorů Panther nezíská zdařilý výstřel, takže kartu rozkazu nyní vyhodnocovat nemůže a namísto toho tak učiní až při úklidu.

Nyní pokračujeme akčním krokem (C). Tankobot musí vyhodnotit každou odhalenou kartu terénu (19.4.7). Na rozdíl od fáze tanku StuGu III existuje platný cíl pro kartu BAHNO (18): tank T-34/76D, který je v pohybu. Odhodte kartu POHYB 3 (55) z pole platné karty T-34/76D a nahraďte ji kartou BAHNO (18). Jarda musí otočit bitevní kartu kvůli spouštěcí účinku zapadnutí 10: VELENÍ (2)! T-34/76D zapadnul (10.3.8); umístěte žeton zapadnutí na univerzální stupnici T-34/76D na pozici 4.

Nahraďte tedy kartu BAHNO (18) odhalením další bitevní karty, kterou umístíte ke zbývajícím dvěma odhaleným kartám na volnou pozici zanechanou kartou BAHNO (18). Nově odhalenou kartou je VELENÍ / PALBA 3 (30). Panther nyní určí svou primární a sekundární akci. Stejně jako StuG III bude Panther vyhodnocovat prioritu mise (str. 25) a pokusí se o pohyb směrem ke kopci. Při provádění kontrol úspěchu (D) jsou se stupněm aktivace porovnávány první dvě odhalené karty, tedy VELENÍ / PALBA 3 (30) a POHYB (52), což znamená, že Panther získá dva úspěchy. Priorita mise udává, že Panther provede pohyb o 400 m směrem ke kopci. Umístěte kartu pohybu Tankobota do pole platné karty. Každý sovětský tank poté vyhodnotí spouštěč účinku zpozorování tím, že si do pole akvizice cíle umístí žeton zpozorování Pantheru. Tímto přesunem se Panther dostal do vzdálenosti 400 m a volí si obsazení kopce. Nahradí tedy svou kartu pohybu kartou kopce. Jelikož není k dispozici žádná karta přírodního terénu, kterou by bylo možné položit na kartu kopce, Tankobot se na kopci zastaví.

V rámci své sekundární akce se Panther pokusí o zpozorování nepřítele. Priorita výběru cíle (E) udává, že se Panther pokusí zpozorovat T-34/85. Tankobot otočí 2 karty, kterými jsou PALBA 7 / POLE (83) a POHYB 8 (95). Jelikož je alespoň na jedné z těch-

to karet symbol dalekohledu, zpozorování T-34/85 je úspěšné a Panther si do svého pole akvizice cíle umístí odpovídající žeton zpozorování. Poté Tankobot provede úklid (M), který tentokrát bude poněkud zajímavější, než tomu bylo u StuGu III, jelikož má Panther stále k dispozici jednu kartu rozkazu. Priority karty rozkazu (P) udávají, že se Panther nejdříve pokusí o skrytí. Karta kopce v poli platné karty Panthera však bohužel nemá spouštěč účinku skrytí, takže pokus o skrytí nelze provést. Namísto toho Panther vyhodnotí další prioritu v pořadí a získá žeton zpozorování SU-100. Úklid je pak dokončen odhozením tří odhalených bitevních karet.

FÁZE TANKU PANZER IV

BOJESCHOPNÝ	OSTRAŽITÝ
ZDAŘILÝ VÝSTŘEL: Přesnost 60, Průraz. -1	CHABÝ VÝSTŘEL: Přesnost 45, Průraz. -1
ZDAŘILÝ VÝSTŘEL, NEPŘÍTELE: Přesnost 60, Průraz. -1	CHABÝ VÝSTŘEL, NEPŘÍTELE: Přesnost 45, Průraz. -1
PRIMÁRNÍ AKCE	
1. Priorita mise	
2. Palba na nepřítelský cíl (zdařilý výstřel) (7)	
3. Pohyb, pokud lze provést obchvat na nepříteli nebo využít terén s lepším krytím (3)	
4. Velení, je-li účelné (2)	
5. Palba na nepřítelský cíl (chabý výstřel) (7)	
6. Jinak pohyb (3)	
poté	
SEKUNDÁRNÍ AKCE	
1. Zpozorování nepřítele (1)	
2. Pokus o vzhovové postavení (7)	
3. Nabítky APCR munice (3)	
4. Dým (2)	

Panzer IV je posledním tankem na řadě v tomto kole. Kromě odhození karty iniciativy Tankobot opět nemá v jeho administračním kroku nic na práci. Odhalenými kartami Panzeru IV jsou POHYB 1 / PALBA 1 (15), POHYB 6 (64) a DÝM (22). Další dobré karty! Podle pokynů pro akční krok (C) v nápovědě Tankobota nebude vyhodnocováno nic jiného než primární a sekundární akce.

Priorita mise, již se řídil StuG III i Panther, nebude pro Panzer platit, jelikož jeden Tankobotův tank už se na kopci nachází. Tankobot tedy na své kartě akcí přechází k další možnosti, kterou je palba, je-li k dispozici zdařilý výstřel (19.2). Při zjišťování, je-li k dispozici zdařilý výstřel, např. na T-34/76D, Tankobot uplatní několik modifikátorů:

- Ve vzájemné vzdálenosti 1400 m je základní přesnost 51.
- Přičtete modifikátor obchvatu a/nebo zaměření cíle (neuplatněno).
- Přičtete modifikátor velikosti nepřítele (-5, přesnost 46).
- Přičtete modifikátor krytu nepřítele (+10 za bahno, přesnost 56).
- Přičtete 20, je-li alespoň jedna z odhalených karet kartou velení (neuplatněno).
- Je-li alespoň jedna z odhalených karet kartou palby, uplatněte nejlepší modifikátor (+10 za PALBU 1, přesnost 66).

Výsledná přesnost Panzeru IV je tedy 66, což odpovídá požadavkům na zdařilý výstřel. Zdařilý výstřel ovšem dále vyžaduje, aby byl rozdíl průraznosti mezi průrazností palčícího tanku a nejsilnějším viditelným pancířem cíle nejméně -1. Při porovnání průraznosti Panzeru IV na vzdálenost 1400 m a nejsilnějšího viditelného pancíře T-34/76D, který je 9, dojdeme k rozdílu průraznosti -2. To znamená, že Panzer nemá k dispozici zdařilý výstřel. Tankobot proto přejde k další možnosti na své kartě akcí: „Pohyb, pokud lze provést obchvat na nepříteli nebo využít terén s lepším krytím.“ Jelikož mezi odhalenými kartami není žádná karta obchvatu ani terénu, Tankobot nemůže provést obchvat ani nalézt kryt (karta dýmu neplatí, jelikož se do něj Panzer IV nemůže přesunout).

Obdobně Tankobot nemůže provést akci velení, jelikož nemá k dispozici kartu velení a nemůže provést ani palbu s chabým výstřelem, jelikož i ta vyžaduje rozdíl průraznosti nejméně -1, a jak už víme, Panzer IV má rozdíl průraznosti -2. Tím Panzeru IV

zbývá poslední záložní možnost – pohyb. Při provádění pohybu podle nápovědy Tankobota **Ⓟ** Tankobot provádí kontroly úspěchu **Ⓧ**. Pohyblivost Panzeru IV je 6 a při porovnání s čísly zaměřovače karet POHYB 1 / PALBA 1 (15) a POHYB 6 (64) je získán jeden úspěch. Jelikož Panzer IV nevykonává prioritu mise, jeho pohyb probíhá podle diagramu pohybu Tankobota **Ⓞ**.

Při vyhodnocování tohoto diagramu existují dva důležité pojmy:

Zaprvé, **dosažení**. Tankobotův tank může dosáhnout určitého stavu, je-li schopen se pohybovat za pomoci úspěchů získaných kontrolou úspěchu, a tím zajistit jeho platnost. Je-li už tento stav platný, Tankobot jej nemůže dosáhnout!

Zadruhé, **zamezení**. Zamezení je opakem dosažení. Oba pojmy jsou podrobně definovány v pravidlech hry jednoho hráče (19.2).

Jelikož Panzer IV získal jeden úspěch, vyhodnoťte diagram jednou. Podle diagramu Tankobot nejdříve zkontroluje, existuje-li nějaký nepřátelský tank se zdařilým výstřelem na Panzer IV. K této kontrole je zapotřebí použít hodnoty zdařilého výstřelu nepřítele na kartě akcí Tankobota. Jelikož momentálně žádný nepřátelský tank Panzer IV nezpozoroval, není možné, aby některý z nich měl k dispozici zdařilý výstřel. Další buňka v diagramu obsahuje otázku, může-li Panzer IV dosáhnout zdařilého výstřelu. S jedním úspěchem Tankobot kontroluje, zdali Panzer IV dosáhne zdařilého výstřelu ze vzdálenosti 600 m. Nejlepším cílem pro Panzer IV je stále T-34/76D, u nějž má ve vzájemné vzdálenosti základní přesnost 61. Při započtení modifikátorů (+10 za bahno, -5 za velikost) je výsledná přesnost 66. Při zjišťování zdařilého výstřelu při pohybu neuplatňujte modifikátory karet velení ani palby, jelikož než bude moct Panzer IV v dalším herním kole vypálit, bude už mít k dispozici jiné karty.

Přesnost 66 a průraznost 8 jsou dostatečné hodnoty pro zdařilý výstřel! Podle instrukcí vyplývajících z diagramu pohybu Panzer IV provede pohyb z 800 m na 600 m a získá tím zdařilý výstřel. Umístěte kartu pohybu Tankobota do pole platné karty a vyhodnoťte spouštěč účinku ZPOZOROVÁNÍ. Situace T-34/76D nyní nevypadá nijak vábně. Vraťme se ale k postupu pro vyhodnocení pohybu **Ⓟ**: na Panzer IV nebyl proveden obchvat a Tankobot ani nemá k dispozici žádné karty obchvatu. Stejně tak mezi odhalenými kartami nejsou žádné karty terénu. Tankobot tedy přistoupí k sekundární akci.

Panzer IV nezpozoroval všechny nepřátelské tanky, takže si jako svou sekundární akci vybírá zpozorování. Priority výběru cíle **Ⓞ** nařizují výběr takového cíle, u nějž je nejvyšší šance na zásah. Mezi nezpozorovanými tanky je takovým cílem T-34/85. Tankobot tedy otáčí dvě bitevní karty a provádí pokus o zpozorování T-34/85: OBCHVAT 8 (81) a TAKTIKA (44). Na kartě OBCHVAT 8 (81) je zobrazen symbol dalekohledu, tudíž je zpozorování úspěšné. Nakonec Panzer IV provede úklid, ve kterém jen odhodí odhalené bitevní karty.

FÁZE POSIL

V bitvě doposud nebyly zničeny žádné tanky, tudíž není potřeba žádných posil.

Tato ukázka hry představila většinu aspektů Tankobota. Přeskočme nyní do dalšího herního kola, v němž má Panther nejnížší kartu iniciativy a je připraven vypálit na T-34/76D.

FÁZE TANKU PANTHER

Panther získal kartu iniciativy s velmi nízkým číslem – OBCHVAT 2 (8), což znamená, že svou fázi tanku vykoná jako první. Tankobot provádí svůj krátký administrační krok, zahrnující pouze odhození karty iniciativy. Poté odhalí bitevní karty pro akční krok svého Pantheru (všimněte si, že Tankobot odhalí jednu kartu navíc, jelikož se Panther nachází v červeném poli vzdálenosti 400 m): BUDOVA (66), POHYB 4 / PALBA 4 (34), PALBA 2 (27) a POHYB 1 / PALBA 1 (16). Jelikož nebyla odhalena žádná karta rozkazu, Tankobot přistupuje rovnou k určení primární akce svého tanku.

Priorita mise není uplatněna, jelikož Panther už se nachází na kopci. Namísto toho tedy bude proveden zdařilý výstřel na T-34/76D. Základní přesnost Pantheru ve vzájemné vzdálenosti 1000 m je 77, plus 10 za bahno, 10 za kartu PALBA 1, jež byla odhalena, a -5 za modifikátor velikosti cílového tanku. Výsledná přesnost Pantheru je tedy 92. Docela dobré. Dále Panther získá modifikátor průraznosti +1 za svou vyvýšenou pozici na kopci, čímž získá průraznost 14: v porovnání se silou čelního pancíře T-34/76D, která je 9, Panther očekává, že ze sovětského tanku nadělá cedník.

Jelikož se jedná o zdařilý výstřel, Panther vyhodnotí postup pro akci palba **Ⓡ**. Nejdříve je nutné vybrat cíl. Pro svou palbu Tankobot nejdříve vybírá mezi cíli pro zdařilý výstřel a poté mezi cíli pro chabý výstřel. Tankobot má k dispozici zdařilý výstřel na T-34/76D, avšak provádí rychlou kontrolu, aby se ujistil, že u něj má nejvyšší přesnost mezi všemi cíli pro zdařilý výstřel. Je tomu tak.

Následně Tankobot provede kontroly úspěchu s využitím schopnosti palby Pantheru, která je 8. První dvě odhalené karty BUDOVA (66) a POHYB 4 / PALBA 4 (34) Pantheru zajistí dva úspěchy. To znamená, že si Tankobot může vybrat místo zásahu, pokud jeho střela zasáhne svůj cíl. Pokud by byl Panther v pohybu, nyní by se okamžitě zdarma zastavil bez provádění jakékoli akce. Nyní nastává okamžik pro palbu! Použijte postup pro palbu **Ⓡ** a vyhodnoťte veškeré kroky.

Jarda má nyní příležitost zahrát kartu taktiky, ale žádnou nemá. Přesnost Tankobota je 92. Tankobot otočí bitevní kartu, kterou je OBCHVAT 6 (12). Je to zásah! Dále si Tankobot vybere místo zásahu, neboť jeho Panther získal dva úspěchy. Jelikož mají korba i věž cílového tanku stejnou sílu pancíře, Tankobot si vybere věž (viz **Ⓡ**, bod 5) a doufá, že zasáhne munici. Otočí další bitevní kartu na modifikátor průraznosti a kartou je POHYB 9 (98) s modifikátorem +3 a těžkým poškozením. S výslednou průrazností 17 Panther provrtá věž T-34/76D skrz naskrz. Nyní nastává čas zjistit rozsah poškození.

Jarda otočí kartu poškození a dostane KRITICKÝ ZÁSAH 4 (14). Při kontrole následků u těžkého poškození věže zjistí, že byl zabit jeho velitel a musí provést kontrolu výbuchu a požáru. To byl docela devastující výstřel!

Nyní víte vše potřebné pro hru Tankového duelu proti Tankobotovi. Hodně štěstí a šťastný lov!

21.0 Rejstřík karet

Bitevní karty



Dým (10.5.1): Je-li tank vybaven zadýmovacím zařízením, může být zahrán navrch karty terénu (včetně výchozího terénu pole) jako akce tanku za účelem pokusu o skrytí aktivního tanku. Nelze zahrát, když je tank v pohybu. Zadýmovaný tank nemůže provádět palbu ani zpozorování a v administračním kroku musí provést kontrolu dýmu.

Při pohybu tanku kartu DÝM odhodte.



Obchvat (10.4.1): Je-li aktivní tank v pohybu, může být zahrán jako akce tanku za účelem provedení obchvatu na zpozorovaný nepřátelský tank. Může být rovněž zahrán k odstranění obchvatu provedeného na aktivní tank (ať už je, či není v pohybu). Může být zahrán po zahrnutí karty pohybu. Může být následován kartou terénu.



Palba (11.1.1): Může být zahrána jako akce tanku při palbě na zpozorovaný nepřátelský tank. Může být zahrána samostatně nebo s další kartou palby, což umožní výběr místa zásahu (kromě pásu). Může být následována kartou velení pro zvýšení přesnosti o 20.



Pohyb (10.1.1): Může být zahrán jako akce tanku pro pohyb aktivního tanku a pokus o odstranění žetonu obchvatu. Je-li zahrána jedna karta pohybu, pohybujte se s aktivním tankem až o 200 m a otočte BK pro kontrolu zrušení obchvatu. Jsou-li společně zahrány dvě karty pohybu, pohybujte se s aktivním tankem až o 400 m a žeton obchvatu odstraňte automaticky. Tank se může pohybovat beze změny vzdálenosti. Může být následován kartou obchvatu a/nebo terénu.



Rozkaz (8.4.1): Může být zahrán jako akce bojiště. K vyhodnocení vyberte horní nebo spodní text. Při vyhodnocení spodního textu automaticky zpozorujete jeden nepřátelský tank, tank zaujme věžové postavení, nebo, je-li některý z vašich tanků v terénu s účinkem skrytí, se pokuste o skrytí při dvojnásobku hodnoty účinku na dané kartě terénu.



Taktika (13.0): Může být zahrána jako reakce na nepřátelskou palbu, obchvat, pokus o zpozorování, útok pěchoty, palbu protitankového děla nebo na kartu terénu zahrnanou jako akci bojiště, je-li cílem váš tank. Je-li hrána jako reakce na nepřátelskou palbu, útočící tank obdrží penalizaci přesnosti -20. Je-li hrána jako reakce na obchvat, pokus o zpozorování nebo kartu terénu zahrnanou jako akci bojiště, zrušte probíhající akci a odhodte veškeré karty pro ni po

užití. Protivník může zrušit kartu taktiky zahráním vlastní karty taktiky ze své ruky. Hráč, jenž kartu taktiky zahrál jako první, může odpovědět zahráním další karty taktiky a tak dále, dokud některý z hráčů kartu taktiky nezahraje.



Velení (8.3.4): Hráno jako akce tanku nebo po zahrnutí karty palby. Je-li hráno jako akce tanku, vyhodnoťte horní text: vezměte si náhodnou kartu z ruky nepřítele, poté automaticky zpozorujte jeden nepřátelský tank, zaujmete věžové postavení u aktivního tanku, nebo, je-li aktivní tank v terénu s účinkem skrytí, se pokuste o skrytí při dvojnásobku hodnoty účinku na dané kartě terénu. Při zahrnutí po kartě palby zvyšte přesnost o 20. Nemůže být následováno žádnou kartou.

Terén (10.3): Hráno na tank v pohybu. Lze zahrát na aktivní tank jako akce tanku za účelem získání krytu a pokus o skrytí. Může být zahrán na nepřátelský tank jako akce bojiště za účelem jeho najetí do nevýhodného terénu. Nemůže být následován žádnou kartou.

Karty terénu:



Bahno: Výchozí terén

Terén – Přírodní

Přesnost -10 při palbě z bahna.

Přesnost +10 při palbě na tank v bahně.



Budova: Výchozí terén

Terén – Zástavba

Kryt 15

Věžové postavení 15

Skrytí 20



Kopec: Alternativní terén / Karta mise

Terén – Přírodní

Kryt 5

Průraznost +1 při palbě z kopce, průraznost -1 při palbě do kopce. Při palbě z kopce na kopec bez penalizace.



Křoviny: Alternativní terén

Terén – Přírodní

Kryt 5

Věžové postavení 5

Skrytí 5



Les: Výchozí terén

Terén – Přírodní

Kryt 10

Věžové postavení 10

Skrytí 30



Městské sutiny: Město

Terén – Zástavba

Kryt 30

Věžové postavení 25

Skrytí 40

Zapadnutí 20/30



Miny: Alternativní terén

Terén – Zástavba

Kdykoliv zahájíte pohyb s kartou MINY ve svém poli platné karty, otočte kartu poškození a uplatněte poškození pásů.



Most: Karta mise

Terén – Zástavba

Kryt 35

Věžové postavení 40

Skrytí 40



Náměstí: Město

Terén – Zástavba

Kryt 20

Věžové postavení 10

Skrytí 20

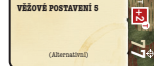
Zapadnutí 10/20



Pole: Výchozí/Alternativní terén

Terén – Přírodní

Věžové postavení 5



Strž: Výchozí terén

Terén – Přírodní

Kryt 10

Věžové postavení 20

Skrytí 20

Zapadnutí 10



Sutiny: Výchozí terén

Terén – Zástavba

Kryt 15

Věžové postavení 20

Skrytí 30

Zapadnutí 20



Továrna: Město

Terén – Zástavba

Kryt 40

Věžové postavení 40

Schopnost palby 1/2

Skrytí 40

Zapadnutí 30/50



Ulice: Město

Terén – Zástavba

Kryt 20

Věžové postavení 10

Skrytí 10

Zapadnutí 10/20



Zamíchat (4.2.6): Je-li karta ZAMÍCHAT otočena nebo dobrána z bitevního balíčku, zamíchejte bitevní balíček.



Konec hry (4.2.6): Je-li karta KONEC HRY otočena nebo dobrána z bitevního balíčku, hra je u konce.



Roh ulice: Město

Terén – Zástavba

Kryt 20

Věžové postavení 15

Skrytí 20

Zapadnutí 10/20

22.0 Komentář autora

Pro vydavatelství GMT jsem vyvíjel mnoho her a těší mě, že se s vámi nyní mohu podělit o první z nich, kterou jsem sám vytvořil – *Tankový duel*. Rád bych začal poděkováním mé ženě a mé vnučce, bez jejichž trpělivosti bych nikdy neměl dostatek času k dokončení tohoto projektu. Moc vám oběma děkuji, mám vás moc rád, děvčata.

Tankový duel začal mou spoluprací s Haroldem Buchananem. Když jsme hráli World of Tanks, probírali jsme možnosti vytvoření svižné tankové hry. Krátce nato Harold přivezl na setkání Strategicon v Los Angeles napůl hratelný prototyp. Tehdy jsme započali proces tvorby *Tankového duelu*. Asi rok poté se Harold rozhodl dát přednost jiné tvorbě a od *Tankového duelu* odstoupil. Za trávení času s Haroldem a za možnost spolupráce s ním jsem vděčný. Je mým dobrým přítelem a snad budeme někdy v budoucnu zase společně pracovat na nějaké hře.

Poté, co jsem hru převzal, věděl jsem, že musím dát dohromady opravdu kvalitní tým. Mým prvním bodem na programu bylo nalezení vývojáře. Okamžitě mě napadl Joe Aguayo. Jsme přáteli již dlouhá léta, a jelikož jsme společně hráli mnoho her, věděl jsem, že je výborný hráč, který bude schopen vývoji *Tankového duelu* poskytnout neocenitelné podněty. Jsem vděčný a nesmírně si cením veškerého času a obětavé práce, které Joe do vývoje *Tankového duelu* vložil.

Měl jsem nesmírné štěstí, že jsem měl pro tuto hru k dispozici dva vývojáře. Jako druhý vývojář se připojil Jason Carr a transformoval se ve vedoucího vývojáře. JASONA jsem poznal na akci GMT West při jeho tamním prvním herním víkend. Připravoval jsem testovací hru *Tankového duelu* a on se chtěl přidat k hraní. Brzy jsem si uvědomil, o jak dobrého hráče se jedná, jelikož po několika málo kolech okamžitě pochopil pravidla i mechaniky *Tankového duelu*. Později ke mně přišel a svěřil se, jak moc jej hra bavila. Během našeho rozhovoru řekl, že by se rád zapojil do vývoje na jakékoliv pozici. Samozřejmě, že jsem okamžitě řekl ANO!!! Všechny vývojářské týmy GMT Design jsou dobrovolnými armádami, takže pokud vám někdo nabídne svůj čas a talent, okamžitě po něm chňapnete.

Jason dokázal shromáždit výbornou skupinu testovacích hráčů. Rovněž se chopil výzvy a sepsal pravidla. Dobrý vztah mezi autorem hry a jejím vývojářem je velmi důležitý, zejména jde-li o náročný úkol, jako je psaní pravidel.

Poté, co jsem obdržel mnoho otázek a žádostí ohledně hry jednoho hráče v *Tankovém duelu*, věděl jsem, že s něčím musím přijít. Jelikož jsem byl vývojářem *Navajo Wars* a *Comancherie*, což jsou výborné solitérní hry (zvláště když to říkám já, haha), dobře jsem věděl, co je zapotřebí. Jason za mnou přišel s otázkou, jestli by se mohl pokusit vymyslet pro *Tankový duel* systém hry jednoho hráče. Řekl jsem mu, že to musíme udělat s komponenty, které už ve hře existují. On pak dokázal přispět se slušnou základní strukturou systému hry jednoho hráče, načež jsme byli schopni společně vyvinout zábavný solitérní systém, který je zároveň výzvou. Tato hra by nebyla tím, čím je, bez veškeré těžké a oddané práce, kterou do ní Jason vložil. Jednou z výhod vývoje hry jsou přátelství, která v tomto procesu vznikají.

James Vitti za mnou přišel se zájmem o rešerši a tvorbu historických misí. Rád bych mu poděkoval za veškerý čas, který tomuto projektu věnoval. Jsem opravdu spokojený s tím, co vytvořil.

Dále bych rád poděkoval následujícím lidem:

Kurt Keckley
Jordan Kehrer
Michael Lahl
John Leggat
Bruce Mansfield
Allen Martin
Bernie Roessler
John Snyder
Jerome Wisen
Jeremy White

Každý z nich při vývoji *Tankového duelu* různými způsoby pomohl.

Zvláštní poděkování pak patří všem testovacím hráčům.

Velký dík také patří Joelu Toppenovi, jenž vytvořil modul pro Vassal.

Mou vidinou bylo vytvořit *Tankový duel* tak, aby zprostředkoval pocity z tankových bitev na Východní frontě 2. světové války. Mým hlavním cílem bylo zprostředkovat hráčům pocity z boje uvnitř obrněného válečného stroje. Chtěl jsem, aby hráči pocítili něco z toho, co musely pociťovat posádky tanků 2. světové války během střetů s nepřítelem. Pocity zoufalství, očekávání, paniky, klaustrofobie a kritických rozhodnutí. Nevytvořil jsem hru, která má být přesnou simulací. Namísto toho jsem téměř vždy stranil hratelnosti za současného udržení nejvyšší možné přesnosti. Když hráči dohrají *Tankový duel*, jejich následné rozhovory nejsou o technických aspektech, jako je průraznost, síla pancíře atd. Diskuze se vždy nesly v následujícím duchu: „Nemohl jsem uvěřit, že se ti ten výstřel povedl.“, nebo „Už bych tě dostal, ale...“ a také „Pokud bychom ten poslední tank zázrakem nezničili, prohráli bychom.“ Jakmile se rozhovory začaly zaměřovat na příběh, který hra vytváří, a ne na její mechaniky, věděl jsem, že jsem na správné cestě. *Tankový duel* spolu se svou abstraktní povahou hry vniká na divadelní jeviště lidské mysli. Vytvořte si v ní tedy obraz bitvy a nezapomeňte přesně zamířit a vypálit jako první.

Nakonec děkuji vám za váš zájem a koupi této hry. Doufám, že si hraní *Tankového duelu* užijete tolik, jako jsem si já užil jeho tvorbu.

Mike Bertucelli, autor

Komentář autora ve službě

S Mikem sdílíme zájem o tanky. Kvůli Mikovi jsem se v průběhu vývoje hry *Liberty or Death* stal závislým na počítačové hře *World of Tanks*. Během jedné z bitev jsem dostal šílený nápad na kartami řízenou tankovou hru. Takovou, ve které by podobně jako v *Tobruku* od vydavatelství Avalon Hill byly manévry vysoce abstraktní, avšak palba by byla vyhodnocována ve velkém detailu. Každý tank ve hře by mohl být představován deskou tanku, na níž by byly sledovány jeho parametry. Systém hraní karet by byl inspirován hrou *Up Front* od Avalon Hill, v níž byly taktické příležitosti a omezení představovány kartami v ruce získávanými ze společného balíčku.

Řízení převzal můj matematický mozek a já se ponořil do trigonometrie, dat a balistických zkoušek. Mým záměrem bylo s určitou přesností a akademickou precizností definovat relativní hodnoty tanků. Každý, kdo si někdy prošel něčím podobným, moc dobře ví, že dostupné informace jsou přinejlepším nekonzistentní. Kromě toho žádný model nepřezijí chaos jednoduše vytvořený natočením tanku o 17°. Komplexita modelu a špatná vstupní data mě trápily v průběhu celé tvorby hry.

Mike přijel do Los Angeles na Strategicon. Setkali jsme se a já přinesl první prototyp. Přijal jsem 80 % řešení technických aspektů. Mým záměrem bylo představit Mikovi funkční prototyp a vidět, jak bude reagovat. Mike si jej zamiloval. Následující týden jsme spolu denně mluvili a sdíleli své nápady. Jeden z mých oblíbených podnětů, jež jsem od Mika dostal, byl, že můj prototyp obsahoval americké tanky, kdežto my jsme potřebovali na frontu – na Východní frontu! Měl pravdu.

S Mikem jsme tlačili vývoj kupředu a já byl nadále frustrován technickými problémy. Čím více jsme hledali, tím více jsme jich nacházeli. Mike měl dobrý nápad, ale já jsem jej zkrátka nedokázal přijmout. Řekl, že než abychom mlátili (než abych já mlátil) hlavou o zeď, postavme hru na datech, na něž jsou zvyklí hráči válečných her: *Panzer*, *ASL* a další taktické hry z období 2. světové války. Řekl, abychom těchto dat využili pro otestování, ovlivnění a uhlazení vlastností našich tanků.

Další výzvou, které jsem asi po třech měsících vývoje *Tankového duelu* čelil (v mé práci se jedná o něco běžného), bylo, že už jsem přešel na alternativní sadu modelů. Je to prokletí, které mi brání v dokončení návrhu hry, avšak můj mozek to neustále vylepšuje. Teď už jsem vymýšlel karetní hru, v níž byl balíček karet pro každý tank zvlášť, a hrálo se to asi 10 minut. V ten okamžik jsem věděl, že je nejvyšší čas předat *Tankový duel* Mikovi. Byla to výborná hra, byla zábava ji hrát, nabízela zajímavé možnosti a Mike ji zbožňoval. Navíc měl slušný přehled o datech, která by vedla ke vzniku výborné hry, a neměl o mě strach. Na večeri v Consimworld Expo jsem Mikovi a Genovi řekl, že končím a nadále vývoj bude řídit Mike. Oba to přijali skvěle.

Mike mi občas telefonuje, aby mě konfrontoval s některými svými nápady. Jsem za to rád a dávám mu tolik upřímné zpětné vazby, kolik bych já dostal od něj. Udělal řadu dobrých rozhodnutí a hra díky jeho vedení jen získala. Navíc si myslím, že je skvělé, že jí ponechal jméno *Tankový duel*. Jsem hrdý, že jsem na hře pracoval, i když jen na malou chvíli.

Harold Buchanan, San Diego, Kalifornie

Komentář vývojáře

Na rozdíl od jiných autorů a vývojářů her, se kterými jsem měl to štěstí pracovat v GMT, jsem v odvětví válečných her docela nováček. Hráčem jsem už asi 15 let, ale než jsem poznal Mika Bertuccelliho, válečné hře se z toho, co jsem hrál, nejvíce blížila *Studená válka*. To se však v říjnu 2016 změnilo, když mě můj kamarád Michael Lahl pozval do Hanfordu na podivuhodnou sešlost válečných her pořádanou vydavatelstvím GMT. Byl jsem zrovna bez práce (nedobrovolně) a měl jsem trochu volného času navíc, takže jsem dorazil.

Toho víkendu jsem se seznámil s velkým světem válečných her – a s GMT Games, samozřejmě –, ale kromě toho také s lidmi. Setkání s Genem bylo skvělé a parta hráčů mi dovolila přidat se k nim při hře *Virgin Queen*, která mi tak nějak vzala dech. Z toho víkendu si ale nejvíce vzpomínám na setkání s Mikem a na hru *Tankového duelu*. Tou hrou jsem byl okamžitě nadšen – měl jsem mnoho nápadů, z nichž některé jsou ve hře, kterou právě držíte v rukou – a Mike jim všem naslouchal, ať už byly dobré, či špatné.

Asi o týden později už jsem byl v týmu a po pár měsících jsem byl oficiálně vývojářem. Nebudu lhát, práce na vývoji hry pro mě byla jednou z věcí, po kterých jsem vždy toužil (vlastně jsem ani přesně nevěděl, co to obnáší být vývojářem, ale „práce s hrami“ byla mým snem). Při mém pronikání do této práce se mnou měl Mike trpělivost. Sedli jsme společně k *Vassalu* a ukázal mi i další hry, abych měl přehled o tom, co už vytvořili jiní. Takto jsem se naučil *Enemy Coast Ahead*, *Comancherii*, *Navajo Wars*, *Fighting Formations* a sérii her *COIN*.

Mike byl natolik laskavý, že zvažoval i můj šílený nápad na vytvoření varianty pro hru jednoho hráče (upřímně – dokázal jsem si sólově hrát *Tankového duelu* znechutit), který jsem dostal ve 3 hodiny v noci a neměl jsem vůbec žádnou představu o tom, jak jej zrealizovat. V tomto byly velikým dobrodiním Mikovy zkušenosti s jinými solitérními hrami, a díky němu je hra s *Tankobotem* skvělým zážitkem. Práce na solitérním systému mě naučila, jak náročný vývoj her je, a udělala ze mě lepšího vývojáře.

Mike byl také trpělivý a laskavý, když jsem se rozhodl, že chci pracovat na *Gándhím*, nejnovější hře ze série *COIN*. Musel jsem hned vědět, že se kvůli tomu zpozdí práce na *Tankovém duelu*, obzvláště, když Mike odstoupil od vývoje *Gándhího* a předal mi otěže. Bylo mi ctí převzít od něj *COIN (a stále je)*. Mikova laskavost a dovolení mi růst a prozkoumávat nové věci nám umožnila udělat z *Gándhího* neuvěřitelnou hru.

Stále však bylo potřeba pracovat na *Tankovém duelu*. Trvalo nám to dlouho, ale hra je díky tomu lepší. Tudiž to, co nyní držíte, není jen dílem týmu vývojářů, ale cestou, kterou jsme společně podnikli, při níž jsme jeden druhého vybičovali k lepším výkonům a na níž jsme našli nové a zajímavé přístupy k hraní a k vyprávění příběhu tak, aby si jej hráči užili. Doufám, že si hru užijete a že budete mít takovou radost z vyhazování svých kamarádů do vzduchu, jakou jsem měl já. Konec konců, není to právě to, o čem hraní je?

Jason Carr, vývojář

Poznámky k historickým misím

Hřmot motoru Daimler-Benz Maybach HL230. Opětovaným hlubokým tlukotem Charkova V2 z charkovské továrny. Od prvního zamíchání bitevního balíčku, jež iniciovalo hru Mika Bertucelliho *Tankový duel: Nepřítel na dostřel*, jsem zažíval nával adrenalinu kalený nadřilovanou vírou ve funkčnost mechanické bestie, na níž závisel život můj i mé posádky napříč bojišti východní Evropy. Ať už to byl německý Panther či neústupný Tiger, nebo ruský IS-2m či SU-100, nehledě na konkrétní tank, to, co zažehlo mou představivost, byla kartami řízená mechanika *Tankového duelu*, která zhmotňuje funkční krásu šikmého pancíře věže nebo efektivitu nízké siluety stíhače tanků. Ty nervózní okamžiky, když váš protivník zvítězí v iniciativě a odhalí poslušnost karet – zatnete zuby, jste zpozorováni a nekrytí, čekáte na možný zásah a následný masakr, jenž může postihnout vás a vaši posádku. Anebo se střela odrazí!

Během několika her mi *Tankový duel* osvěžil mé dorostenecké vzpomínky na objevování hry *Panzer Blitz* (1970) od vydavatelství Avalon Hill plné tankových bitev na Východní frontě s tehdy realistickými siluetami tanků a žetony hořících vozidel. Její očíslované mise, z nichž každá byla svůdnou taktickou hádankou zasazenou do skutečného historického střetu, otestovaly mé schopnosti manévrování se sovětskými i německými tankovými četami. Z otevřeného poklopu *Tankového duelu* vyhledávám hrozby číhající v ekvivalentu čtyř hexů hry *Panzer Blitz* a na křídlech mě obklopují další tanky/hráči mé čtyry. Od onoho prvotního zamíchání bitevního balíčku jsem okamžitě vmanévroval do historických možností *Tankového duelu*. Poslal jsem Mikovi a jeho týmu hrubé návrhy kombinací dostupných tanků od německého Panzeru IV G po sovětský KV-85 v ověřených bojových sestavách získaných z historických zápisků v mé osobní knihovně.

A mé výpady do tvorby historických misí (včetně dvou obsažených v *Tankovém duelu*) byly od počátku velkoryse vítány a podporovány. Postupem času jsem na *Tankový duel* myslel pokaždé, když jsem pročešával historické záznamy a proséval osobní memoáry tankových velitelů a líčení uznávaných historiků ozbrojených konfliktů. Pátral jsem po poutavých detailech, jež by pomohly dotvořit simulaci, která by u hráčů a jejich velitelských rozhodnutí otestovala zápal pro bitvu. Obě dvě historické mise, „Zamlžený protiútok“ a „Hlad po ropě“, přidávají ke střetu německých a sovětských obrněnců třetího soupeře – mohutný liják, resp. bičující sněhovou vánici. Při tvorbě karetních mechanik pro hluboké bahno a sněhovou vánici jsem byl veden Mikem, což vyústilo v to nejlepší řešení zachovávající strukturální integritu jeho designu. Jak může bažina ovlivnit palbu nebo obchvat? Jak byste si mohli udržet zaměření tanku Tiger při současném oslepení sněhovou vánicí? Zakomponování přírodních živlů převrátilo dosavadní design a taktickou vyváženost hry naruby. Tvorba dramatické, historické, kartami řízené hry v jazyce Mikova *Tankového duelu* je jako psaní básně v haiku, byť je to básně opancéřovaná.

Na abstraktních bojištích *Tankového duelu* lze získat karty, jako jsou PALBA 2, POHYB 5, LES, OBCHVAT 6, TAKTIKA nebo ROZKAZ, všechny zahrnující symboly exploze, požáru, dalekohledu či zaměřovače s číslem – to vše dohromady může vytvořit synergii, jež vyústí ve smrtící výstřel zajišťující vlastní přežití po ústupu do bezpečného krytu. Během testovacích her se právě tyto karty staly spouštěčem pro barvitě vyprávění. Naše zápisy z hraní pro Mika a jeho tým se staly výživnými, intenzivními a někdy i bolestivými válečnými záznamy, v nichž se hráči proměňují za velitele tanku snažili chránit členy své posádky, přičemž někdy selhali uvěznění ve žhnoucím infernu. Ve výsledku je tvorba historických misí „Hlad po ropě“ a „Zamlžený protiútok“ mou snahou o udržení zaměření *Tankového duelu* na niterní vyprávění příběhů, aby hráči mohli psát své vlastní válečné záznamy o odhodlání a triumfech napříč nezměrnými tankovými bitvami Východní fronty.

James Vitti, autor historických misí

Literatura

Battleground Prussia: The Assault on German's Eastern Front 1944-45 (2012), Pritt Butar, Osprey Publishing, Anglie.

German Tanks of World War II (1988), Dr. S. Hart; Dr. R. Hart, Beacon Press, Anglie.

Hitler's Panzers: Lightning Attacks that Revolutionized Warfare (2009), Dennis Showlater, Berkley, New York.

Panzer Leader (1952) Heinz Guderian, Dutton Press, Anglie.

Panzer: A Revolution in Warfare 1939-1945 (1989), Roger Edwards, Brockhampton, Press, Anglie.

Panzer Destroyer: Memoirs of a Russian Tank Destroyer (2010) Vasiliy Krysov, Pen and Sword, Anglie.

Tanks Warfare on the Eastern Front 1941-42 (2013), Robert A. Forczyk, Stackpole Books, New York.

Tanks Warfare on the Eastern Front 1943-45 (2016), Robert A. Forczyk, Pen and Sword, Anglie.



PŘEHLED PRAVIDEL PĚCHOTY 10

POSTUP PĚCHOTY (17.3.2)

Pro postup pěchoty zahrajte bitevní kartu se značkou pěchoty libovolné národnosti a pohybujte žetonem nepřátelské pěchoty:

- Pokuste se o posun žetonu nepřátelské pěchoty na následující nižší vzdálenost na kartě postupu pěchoty. Pokud je žeton nepřátelské pěchoty posunut ze vzdálenosti 200 m, odstraňte jej z karty.
- Jinak, pokud se na kartě postupu pěchoty nenachází žeton nepřátelské pěchoty, umístěte na ni žeton pěchoty národnosti aktivního hráče, a to do vzdálenosti 200 m, nebo žeton přesuňte na následující pole vzdálenosti.

ÚTOK PĚCHOTY (17.3.3)

Pro útok pěchoty zahrajte bitevní kartu s taktickou značkou pěchoty shodující se s národností aktivního hráče.

MODIFIKÁTORY ÚTOKU PĚCHOTY (17.3.3.d)

Při vyhodnocování útoku pěchoty 7 uplatněte (pouze) následující modifikátory:

- **Přičtěte** k přesnosti aktuální kryt cíle.
- Přičtěte či odečtěte velikost cíle.
- Odečtěte 20, pokud byla zahrána nezrušená karta taktiky.

POSTUP PŘI BOJI ZBLÍZKA (17.3.3.f)

Po určení, zdali došlo k zásahu při útoku pěchoty **bojem zblízka**, postupujte podle následujících bodů:

Otočte 2 bitevní karty:

- Pokud je na obou kartách symbol výbuchu, cíl vybuchne (12.2).
- Pokud je symbol výbuchu pouze na jedné z otočených karet a cílový tank má otevřený poklop, jeho velitel byl zabit. Otočte kartu poškození a proveďte kontrolu morálky (12.4) (avšak nevyhodnocujte kritický zásah ani kontrolu poškození).
- Jakýkoliv jiný výsledek znamená neúspěšný útok.

PŘEHLED ÚČINKŮ ZABITÍ ČLENŮ POSÁDKY 11

ČLEN POSÁDKY

ÚČINEK ZABITÍ

Řidič

Tank se nemůže pohybovat, dokud pozice řidiče není obsazena (8.3.5.iv). Pokud tank řídí záložní řidič, snižte jeho pohyblivost o 1. Pokud tank řídí jiný člen posádky, snižte jeho pohyblivost o 2.

Nabíječ

Dokud není pozice nabíječe obsazena, snižte schopnost palby tanku o 1.

Střelec

Tank nemůže vést palbu, dokud pozice střelce není obsazena. Pokud je pozice střelce obsazena jiným členem posádky, snižte schopnost palby tanku o 1.

Velitel

Hráč ovládající tank sníží limit karet ve své ruce o 1 (4.2.7). Snižte pohyblivost tanku i jeho schopnost palby o 1. Odstraňte veškeré žetony zpozorování a zaměření z pole akvizice cíle tanku.

Velitel/Střelec

Tank nemůže vést palbu, dokud pozice velitele/střelce není obsazena. Hráč ovládající tank sníží limit karet ve své ruce o 1 (4.2.7). Snižte pohyblivost tanku o 1 a jeho schopnost palby o 2. Odstraňte veškeré žetony zpozorování a zaměření z pole akvizice cíle tanku.

Záložní řidič

Bez účinku.

Při výbuchu nebo požáru, jenž se vymkl kontrole, otočte 1 bitevní kartu za každého člena posádky (2 karty, je-li zraněn). Nachází-li se na některé z otočených karet symbol odpovídající příčině pokusu o útěk (požár či výbuch), tento člen posádky je zabit (12.6.2).

České vydání: Fox in the Box, www.foxinthebox.cz, info@foxinthebox.cz

Překlad: Michael Voplatka

Redakce: Ondřej Kurka, Petr Pospíšil

Grafická sazba a úpravy: Marek Jaroš, David Hanáček

Korektury: Eliška Pospíšilová

