

DAVID THOMPSON a TREVOR BENJAMIN

ODHODLANÍ

STALINGRAD

AUTOŘI: DAVID THOMPSON a TREVOR BENJAMIN

ILUSTRACE: ROLAND MACDONALD

PŘÍBĚH: ROBBIE MACNIVEN

POZOR!

Dokud si nepřečtete návod k sestavení a uložení hry na straně 4, nečtete žádný z příložených sešitů, nerozbalujte balíčky s kartami, nevytloukávejte žetony z archů ani nepřemísťujte žádné komponenty v krabici.

Pokud potřebujete hru obnovit do původního stavu, podrobné instrukce naleznete na straně 31.

PRAVIDLA HRY

PŘEHLED HRY

Ve hře *Odhodlaní: Stalingrad* provedete své vojáky vyčerpávajícím konfliktem plným zoufalství, který otestuje vaši bystrost a důvtip na jednom z nejvýznamnějších bojišť druhé světové války. Následky vašich případných přešlapů jsou hroznivé, každá ztráta na životech vás totiž ovlivní po celý zbytek kampaně. I tak je důležité nebát se využít příležitosti, každý voják totiž může za příkladné plnění svých povinností získat přístup k novému vybavení a dovednostem. Strategické myšlení je naprosto klíčové, v průběhu hry budete měnit ráz města, což mimo jiné ovlivní následující scénáře. A ačkoliv vás změny budou provázet celou kampaní, hru samotnou můžete kdykoliv zcela obnovit do původního stavu. Díky tomu se ke hře můžete vracet a prozkoumat tak každou píď, kterou vám město Stalingrad nabízí.

Odhodlaní: Stalingrad je hra ze série *Odhodlaní*, kterou lze hrát samostatně bez nutnosti vlastnit jiné hry ze série, kterou tento díl posouvá daleko za hranice všeho, co nabídl předchozí tituly. Na konci kampaně bude rozložení sil každého hráče a stav města (města, o které tak zoufale bojujete) svědkem jedinečného příběhu, který jste se svým spoluhráčem prožili.

Kampaněová hra

Odhodlaní: Stalingrad je kampaněová hra s rozvíjejícím se příběhem, vytvořená tak, aby celou kampaně (kterou může tvořit až patnáct scénářů) odehráli dva stejní hráči. V některých scénářích budete usilovat o dobytí či udržení klíčových oblastí Stalingradu, jejichž ovládnutí vám může na konci kampaně přinést vítězství. V jiných scénářích se budete naopak pokoušet naplnit taktické cíle, které vám mohou pomoci v budoucích misích, případně alespoň naruší plány vašeho protivníka.

Na konci každého scénáře dojde k úpravě vašeho balíčku, jelikož nevyhnutelně přijdete o některé ze svých vojáků, které budete muset nahradit vojáky z řad rezervních jednotek (takzvanými rezervisty). Zároveň se však bojové schopnosti některých vašich vojáků zlepší, jelikož se poučí ze svých zkušeností, případně se jim podaří zajistit si lepší vybavení. V průběhu celé kampaně se tímto způsobem bude váš balíček neustále vyvíjet a měnit.

Každému z hráčů od začátku hry přísluší vlastní kniha scénářů. Sem budete zaznamenávat celkový průběh vaší kampaně, čist jedinečné příběhy, které vás uvedou do jednotlivých scénářů, a také zde naleznete úkoly a zvláštní pravidla pro každý scénář, který na vás čeká. **V knize scénářů nikdy nenahližejte dopředu, a hlavně si nikdy nečtete knihu scénářů vašeho protivníka!**

Stav kampaně budete zaznamenávat ve své knize scénářů pomocí *kódu stavu hry*. Kódy naleznete u každého scénáře v přehledové tabulce, mění se totiž podle výsledku scénáře.

Stav svého balíčku budete zaznamenávat pomocí odpovídajících přihrádek ve svém pořadači. V pořadači každého hráče se tak budou nacházet karty, které má daný hráč k dispozici (dostupné karty), karty rezervistů, karty vylepšení, karty, které hráč možná časem odemkne (zamčené karty), a karty, které jsou ze hry natrvalo odstraněny.

Stav města Stalingrad budete zaznamenávat pomocí pořadače s oddělenými přihrádkami, do kterého budete na jedné straně umisťovat dílky herního plánu, které se právě používají (současný stav města), a na druhé straně ty, které se právě nepoužívají (upravený stav města).

Jakmile kampaně úspěšně završíte, můžete hru obnovit do původního stavu podle postupu uvedeného na straně 31. Celou kampaně si tak budete mít možnost v plném rozsahu zahrát znovu!

OBSAH PRAVIDEL

HERNÍ MATERIÁL (4-9)

V tomto oddíle jsou popsány všechny komponenty, které se ve hře nacházejí. Zároveň zde naleznete instrukce, kam jednotlivé komponenty umístit.

PRAVIDLA PRO VAŠI PRVNÍ HRU (10-17)

V tomto oddíle naleznete veškerá pravidla potřebná pro odehrání prvního scénáře hry. Dříve, než zahájíte svoji první hru, si prostudujte tento oddíl.

UDÁLOSTI V KAMPANI (18-19)

V tomto oddíle jsou popsány všechny kroky, které musíte po ukončení každého scénáře postupně vyhodnotit. Přečtete si tento oddíl okamžitě po ukončení vašeho prvního scénáře a vyhodnotíte uvedené kroky dříve, než hru uklidíte do krabice.

PRAVIDLA KAMPANĚ (20-31)

V tomto oddíle naleznete veškerá potřebná pravidla pro odehrání celé kampaně. Kdykoliv během hry narazíte na nějaké nové pravidlo nebo herní prvek, přečtete si příslušnou část v tomto oddíle.

Tento oddíl však nečtete, dokud neodehrajete první scénář kampaně! Obsahuje informace o obsahu, který budete postupně odemykat až v průběhu hry. Při čtení předem byste si mohli zakazit překvapení.

Pokud jste zatím nehráli žádnou hru ze série Odhodlaní

Pokud se jedná o vaši první zkušenost s hrou ze série *Odhodlaní*, doporučujeme vám přečíst si oddíly *Herní komponenty* a *Pravidla pro vaši první hru* a následně si zahrát alespoň jednu cvičnou partii. Zahrajte si první scénář podle uvedených pokynů, pouze si na konci scénáře zatím nečtete oddíl *Události v kampani*. Pokud se potřebujete s pravidly seznámit ještě více, můžete si první scénář zahrát znovu.

Jakmile se budete cítit připraveni zahájit kampaň, zahrajte si první scénář ještě jednou, tentokrát však po dohrání scénáře vyhodnot'te také oddíl *Události v kampani*.

Pokud jste již někdy hráli některou hru ze série Odhodlaní

Vzhledem k množství úprav si tento sešit s pravidly přečtete i v případě, že jste už některou hru ze série *Odhodlaní* hráli. Pro lepší přehlednost uvádíme některé významné odlišnosti od předchozích her, na které si musíte při hraní dát pozor:

MĚŘÍTKO HRY

Hra *Odhodlaní: Stalingrad* využívá stejné měřítko jako hra *Odhodlaní: Normandie*, váš balíček tedy představuje vaši čet, každý žeton jednotky představuje malou skupinu vojáků a každá karta představuje jednotlivého vojáka či bojový prostředek.

AKCE

Některé akce ve hře *Odhodlaní: Stalingrad* fungují jinak, než jste zvyklí z předchozích her ze série *Odhodlaní*.

Ovládnutí: Můžete ovládnout také pole, na kterém se nachází nepřátelský žeton jednotky, avšak pouze v případě, že váš protivník dané pole zatím neovládá.

Povzbuzení: Když provedete tuto akci, žádnou ze zahraných karet si **nevracejte** zpět do ruky, místo toho pouze proved'te některou z akcí uvedených na kartě vyložené ve vaší herní oblasti. Tato změna je důležitá kvůli účinkům některých karet ve hře.

Některé další akce, které znáte z předchozích her, si zpřístupníte až později v průběhu kampaně. Tyto akce mohou také fungovat jinak, než jste zvyklí, přečtete si proto pozorně pravidla k těmto akcím hned, jak na ně narazíte!

ROZPRÁŠENÍ JEDNOTEK

Žetony jednotek se nově z herního plánu během hry neodstraňují. Místo toho, pokud vaše jednotka utrpí ztráty a vy nemůžete odstranit žádnou odpovídající kartu, je tato jednotka rozprášena. V takovém případě umís-

těte žeton rozprášení na odpovídající žeton jednotky. Jakmile je vaše jednotka rozprášena, případně jakmile by vaše rozprášená jednotka měla utrpět další ztráty, váš protivník může tuto jednotku přemístit na vámi propátrané sousedící pole.

Jakmile si pomocí akce **posily** vezmete kartu patřící do rozprášené jednotky, žeton rozprášení z žetonu odpovídající jednotky okamžitě odeberte.

ŽETONY NASAZENÍ

Ve hře *Odhodlaní: Stalingrad* se žetony nasazení nepoužívají. Pokud zahrajete kartu jednotky, která na herním plánu zatím svůj žeton jednotky nemá, umístěte tento žeton na pole, na kterém se nachází vaše jednotka **střelců**. Pokud umístíte žeton jednotky s označením družstva, musíte jej umístit na pole s žetonem **střelců** odpovídajícího družstva. Pokud umístíte žeton jednotky bez označení družstva, můžete si zvolit, ke kterému z vašich žetonů **střelců** nový žeton jednotky umístíte. Stejně jako v předchozích hrách může právě nasazená jednotka okamžitě provést některou z akcí uvedených na zahrané kartě.

BEZNADĚJNÁ SITUACE

Pravidlo pro beznadějnou situaci, známé z předchozích her, se ve hře *Odhodlaní: Stalingrad* nepoužívá. Scénář může skončit několika způsoby:

- tím, že některý z hráčů **splní svůj úkol scénáře**,
- **úplným rozprášením**, které nastane, pokud některý z hráčů rozpráší všechny protivnickovy jednotky **střelců**,
- nebo **stažením vojsk**, tzn. že se některý z hráčů rozhodne přijmout porážku, a ukončí tak scénář předčasně.

KAMPAŇ

Zatímco předchozí hry ze série *Odhodlaní* vám umožňovaly si zahrát samostatné scénáře dle vlastní libosti, případně je hrát postupně jeden za druhým a propojit je v jakousi delší kampaň, ve hře *Odhodlaní: Stalingrad* je formát kampaňového hraní klíčovou a nedílnou součástí hry. Vzhledem k úpravám, které během hry nastanou, nedoporučujeme hrát scénáře samostatně.

NÁZVOSLOVÍ JEDNOTEK

U dvou karet bylo vzhledem k příběhovému rámci přistoupeno k úpravě jejich názvu. Tato změna se týká ekvivalentů karet Seržant/Feldvėbl, které v této hře nesou příběhově lépe odpovídající označení Zástupce velitele čety. Původní ekvivalent Zástupce velitele čety známý z prostředí Normandie byl nahrazen označením Staršina resp. Šikovatel.



HERNÍ MATERIÁL

SEZNAM HERNÍHO MATERIÁLU

NÁVOD PRO SESTAVENÍ A ROZMÍSTĚNÍ

Všechny komponenty, které potřebujete pro odehrání prvního scénáře, jsou uvedeny na následující straně v oddíle *První scénář*. Pokud jste připraveni odehrát svoji první hru, vezměte si uvedené karty a sešity a vyloupejte z archu všechny žetony označené modrou linkou.

Karty a žetony uvedené na straně 6 v oddíle *Následující scénáře* nebudete potřebovat, dokud neodehrajete svoji první hru. Teprve až je budete potřebovat, může si každý hráč rozbalit své balíčky se zamčenými kartami, vylepšenými kartami a kartami rezervistů a případně vyloupat všechny zbývající žetony. Přesto se na karty v balíčcích nedívejte, abyste si nezkazili překvapení.

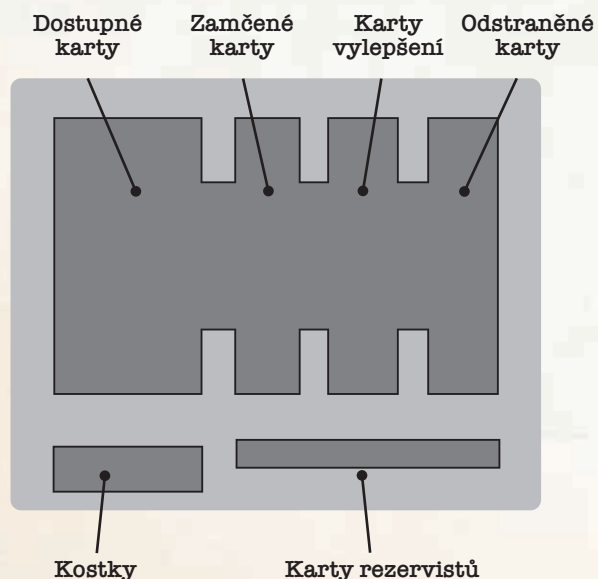
V průběhu kampaně budete stav svého balíčku dostupných karet a také mapu města Stalingrad často upravovat. Abyste neztratili přehled, měli byste využívat předem připravené přihrádky v jednotlivých pořadačích. **Je velice důležité, abyste všechny karty a mapové dílky skladovali ve správných přihrádkách a nepomíchali je mezi sebou.**

Karty

Každá strana konfliktu má svůj vlastní pořadač na karty, který je rozdělen na několik přihrádek:

Karty v **přihrádce dostupných karet** představují celý váš balíček v jeho aktuálním stavu. Jakmile získáte nové karty, přidáte je do této přihrádky. Jakmile o některou kartu přijdete, odeberete ji z této přihrádky a umístíte ji do přihrádky odstraněných karet. Na začátku kampaně do vašich dostupných karet patří všechny počáteční karty.

Karty v **přihrádce odstraněných karet** pro vás nejsou po zbytek kampaně dostupné. Na začátku kampaně v této přihrádce nemáte žádné karty.



Karty nacházející se v balíčcích **zamčených karet, karet vylepšení a karet rezervistů** mohou být v průběhu kampaně přidány mezi vaše dostupné karty, tzn. do vaší přihrádky dostupných karet.

Na karty v přihrádce dostupných karet a v přihrádce odstraněných karet se můžete kdykoliv podívat.

Nikdy se však nedívejte na karty v balíčcích zamčených karet, karet vylepšení, ani karet rezervistů, dokud k tomu nedostanete přímý pokyn.

Nikdy se nedívejte na žádné karty v pořadači vašeho protivníka.

OBALENÉ KARTY

Pokud máte v plánu používat obaly na karty, doporučujeme vám obalovat si pouze karty v přihrádce dostupných karet. Jakmile některou z karet z balíčku **zamčených karet, karet vylepšení** či **karet rezervistů** přidáte mezi své dostupné karty, obalte ji. Jakmile kartu z přihrádky dostupných karet odstraňujete do přihrádky odstraněných karet, obal z karty sundejte.

Mapové dílky

V krabici se nachází pořadač na dílky herního plánu, který má dvě přihrádky:

Dílky v **přihrádce současného stavu města** se používají při přípravě scénářů, dokud nejsou v průběhu kampaně nahrazeny jinými dílky. **Přihrádka současného stavu města** je ta větší z obou přihrádek.

Jak se bude během jednotlivých scénářů stav města měnit, budete z přihrádky současného stavu města dílky odstraňovat a nahrazovat je dílky z **přihrádky upraveného stavu města**, tím natrvalo vyměníte dílky, které budou po zbytek kampaně používány. Jednou odstraněné dílky se do hry již nevrátí, přesto je můžete odkládat do této přihrádky.



Žetony

Žetony si umístíte do dvou pořadačů na žetony podle vlastních preferencí (každý hráč má svůj vlastní pořadač). Umístění jednotlivých žetonů nemá na průběh kampaně žádný vliv.

PRVNÍ SCÉNÁŘ

Sovětské komponenty:

35 počátečních karet



6 žetonů jednotek



připraveni



pod palbou

24 žetonů kontroly

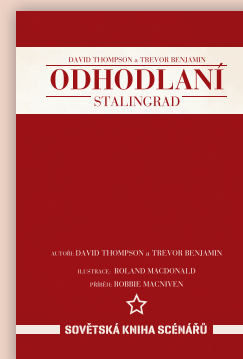


ovládáno



propátráno

1 kniha scénářů



35 počátečních karet



6 žetonů jednotek



připraveni



pod palbou

24 žetonů kontroly

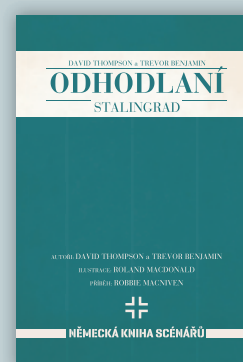


ovládáno

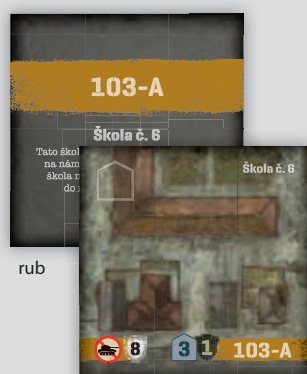


propátráno

1 kniha scénářů



129 dílků herního plánu



rub

líc

1 žeton iniciativy

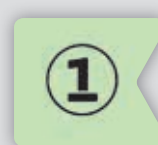


iniciativa
Sovětů



iniciativa
Němců

17 žetonů cílů



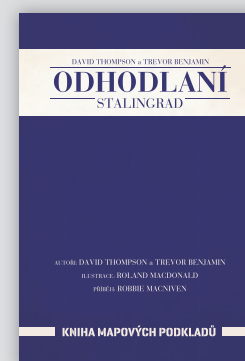
25 žetonů rozprášení



4 desetistěnné kostky



1 kniha mapových podkladů



HERNÍ MATERIÁL

NÁSLEDUJÍCÍ SCÉNÁŘE

Sovětské komponenty:

67 zamčených karet



2 žetony palebného sektoru



58 karet vylepšení



8 žetonů min



mína družstva A
– protipěchotní



mína družstva B
– protitanková

23 karet rezervistů



4 žetony dýmu



18 žetonů jednotek



pěší jednotka



tank

Německé komponenty:

70 zamčených karet



2 žetony palebného sektoru



64 karet vylepšení



17 žetonů min



mína družstva A
– protipěchotní



mína družstva B
– protitanková



mína družstva C
– protipěchotní

23 karet rezervistů



22 žetonů jednotek



pěší jednotka



tank

4 žetony dýmu



Společné komponenty:

2 žetony úniku



2 žetony úkolů



14 žetonů vítězných bodů



6 žetonů tunelů



PODROBNÝ PŘEHLED HERNÍHO MATERIÁLU

Tento oddíl slouží jako přehled, který popisuje všechny komponenty použité v prvním scénáři.

KARTY

Karty mužstva

Karty mužstva představují jednotlivé vojáky pod vaším velením. Každá karta patří k odpovídajícímu žetonu jednotky.

- 1. Název:** typ jednotky, k níž voják patří.
- 2. Iniciativa:** hodnota karty při použití ve fázi určení iniciativy.
- 3. Označení družstva:** družstvo, do něž voják se svojí jednotkou patří (některé jednotky nepatří do žádného družstva).
- 4. Akce:** možné účinky, které lze provést při zahrání karty.
- 5. Jméno:** jméno vojáka (nemá vliv na hru).
- 6. Označení karty:** první písmeno označuje stranu, ke které karta patří (S značí sovětské karty, N značí německé karty). Druhé písmeno označuje, zda karta pochází z:
 - balíčku počátečních karet (P),
 - balíčku zamčených karet (Z),
 - balíčku vylepšení (V),
 - balíčku rezervistů (R).



Karty velení

Karty velení představují poddůstojníky pod vaším velením a bojové prostředky, které nejsou zobrazeny na herním plánu. Tyto karty nejsou ve hře zastoupeny žádnými žetony.

Karty velení jsou od karet jednotek odlišeny symbolem prýmku pod číslem iniciativy a pomocí symbolů odpovídající strany (sovětská hvězda / německý kříž) vlevo a vpravo od akcí uvedených na kartě.

- 1. Název:** funkce vojáka, případně druh bojového prostředku.
- 2. Iniciativa:** hodnota karty při použití ve fázi určení iniciativy.
- 3. Označení družstva:** družstvo, do něž voják patří. Většina karet velení do žádného družstva nepatří.
- 4. Akce:** možné účinky, které lze provést při zahrání karty.
- 5. Jméno:** jméno vojáka (nemá vliv na hru).
- 6. Označení karty:** první písmeno označuje stranu, ke které karta patří (S značí sovětské karty, N značí německé karty). Druhé písmeno označuje, zda karta pochází z:
 - balíčku počátečních karet (P),
 - balíčku zamčených karet (Z),
 - balíčku vylepšení (V),
 - balíčku rezervistů (R).

HERNÍ MATERIÁL

Karty válečného zmatku

Karty válečného zmatku představují poruchy v komunikaci, zmatení způsobené nepřátelským záměrem i roztažením jednotek na velké vzdálenosti. Tyto karty lze použít jen při určování iniciativy. Pro jejich odstranění z balíčku budete potřebovat **pátrače** (podrobněji viz dále).

1. Název

2. Iniciativa: hodnota karty při použití ve fázi určení iniciativy.

3. Označení karty: první písmeno označuje stranu, ke které karta patří (S značí sovětské karty, N značí německé karty). Druhé písmeno označuje, zda karta pochází z:

- balíčku počátečních karet (P),
- balíčku zamčených karet (Z),
- balíčku vylepšení (V),
- balíčku rezervistů (R).



OZNAČENÍ KARET

Označení karet nemá na samotné hraní žádný vliv. Na důležitosti získá, až budete vyhledávat určité karty podle instrukcí v popisu scénáře, případně při nahrazování karet během vyhodnocování oddílu *Události v kampani*.

DÍLKY HERNÍHO PLÁNU

Každý dílek představuje jedno pole herního plánu a dohromady tvoří město Stalingrad, ve kterém vaše četa bojuje. Každý scénář uvádí, které dílky máte použít a jak je máte rozmístit.

1. Označení dílku: unikátní označení dílku, které se používá při přípravě scénáře. Na začátku hry mají všechny dílky za číslem uvedeno písmeno A. V průběhu hry může dojít k jejich výměně za dílky s písmeny B, C nebo D.

2. Hodnota krytu: bonus k obraně, který jednotka obránce na tomto poli získá, pokud je na ni veden útok.



Pokud se jedná o dílek s budovou, bude mít v levém horním rohu siluetu budovy a také následující údaje:

3. Hodnota krytu budovy: tento vyšší bonus k obraně obránce získá, pokud se útočník nachází na jiném poli. Běžný bonus k obraně (viz odrážku č. 2) obránce získá, pokud se útočník nachází na stejném poli.

4. Odolnost budovy: hodnota odolnosti budovy (tzn. pole jako takového) pro případ, že je útok veden přímo na budovu. V prvním scénáři na budovy není možné útočit, tento parametr tedy bude vysvětlen později.

5. Neprůjezdný terén: na dílky s tímto symbolem nemůžete přesunout tanky.

6. Název: některé významné lokality mají vlastní název. Tento název slouží pouze k utvoření atmosféry a nemá na hru žádný vliv.



ŽETONY

Žetony jednotek

Žetony jednotek představují vaše jednotky na herním plánu. Tyto jednotky ovládáte pomocí karet mužstva.

- 1. Název:** typ jednotky.
- 2. Označení družstva:** družstvo, do něž jednotka patří (některé jednotky nepatří do žádného družstva).
- 3. Základní obrana:** hodnota, které protivník musí dosáhnout, aby při útoku danou jednotku úspěšně zasáhl.
- 4. Připravení / pod palbou:** stav dané jednotky. Pokud žeton leží lícem dolů, jednotka je **pod palbou**. Dokud není žeton otočen opět stranou **připravení** nahoru, nemůže tato jednotka provádět žádné akce.

Němečtí kulometčíci



Žetony kontroly

Žetony kontroly označují, která pole jste již propátrali a která ovládáte.

Propátráno: vaše jednotky se na toto pole mohou přesunout.

Ovládáno: vaše jednotky se na toto pole mohou přesunout, navíc ovládáte žetony cílů umístěné na tomto poli.



ovládáno Sověty



propátráno Sověty



ovládáno Němci



propátráno Němci

Žetony rozprášení



Tyto žetony označují, že byla jednotka rozprášena. Rozprášená jednotka se nemůže účastnit boje, dokud ji nedoplníte vojáky pomocí akce **posily**.

Žetony cílů



Žetony cílů udávají strategickou hodnotu pole – čím vyšší číslo, tím významnější cíl. Cíl ovládáte, pokud na daném poli leží váš žeton kontroly stranou **ovládáno** nahoru.

Žeton iniciativy

Žeton iniciativy označuje, který hráč má v tomto kole iniciativu, a tedy zahájí svůj tah jako první.



iniciativa Sovětů



iniciativa Němců

PRAVIDLA VAŠÍ PRVNÍ HRY

PŘÍPRAVA PRVNÍHO SCÉNÁŘE (SCÉNÁŘ #011)

Pravidla pro přípravu všech ostatních scénářů naleznete na straně 22.

1. Zvolte si stranu: Zvolte si stranu, za kterou chcete hrát, a vezměte si odpovídající knihu scénářů. Po zbytek kampaně budete hrát pouze za tuto stranu. Do knihy scénářů svého protivníka se nikdy nedívejte.

2. Přečtěte si příběh scénáře: Přečtěte si příběh 1 ve své knize scénářů (str. 4).

3. Přečtěte si přehled scénáře: Ve své knize scénářů najdete scénář #011 (str. 35). Zde se dozvíte, jaký je váš úkol pro daný scénář, která strana má na začátku scénáře iniciativu, které karty tvoří váš počáteční balíček a které karty máte v záloze. K přehledu scénáře se vrátíte také během vyhodnocování oddílu *Události v kampani*.

4. Vytvořte herní plán: V knize mapových podkladů najdete scénář #011 (str. 4). V přihrádce **současného stavu města** vyhledejte uvedené dílky a rozložte je podle vyobrazení. Všechny ostatní dílky nechte v pořadači, nebudete je potřebovat.

5. Rozmístěte žetony: Podle vyobrazení umístěte žetony jednotek, žetony cílů a žetony kontroly. Nepoužité žetony cílů vraťte zpět do krabice.

6. Počáteční iniciativa: Žeton iniciativy otočte sovětskou stranou nahoru.

7. Vytvořte si zálohu: Z balíčku dostupných karet si před sebe vyložte všechny karty uvedené v tabulce odpovídajícího scénáře v kolonce záloha. *Jelikož jde o první scénář, vyložíte takto všechny karty ze svého balíčku dostupných karet.*

Karty v záloze si roztřídíte do jednotlivých balíčků podle názvu. **Obsah vaší zálohy je veřejná informace** (tzn. na karty v záloze se může kdykoliv podívat kterýkoliv hráč).

8. Sestavte si dobírací balíček: Vezměte si ze své zálohy všechny karty uvedené v přehledu scénáře v kolonce **dobírací balíček**. Balíček zamíchejte a umístěte před sebe lícem dolů.

#011	NÁMĚSTÍ 9. LEDNA – 27. ZÁŘÍ 1942
Sovětský úkol	Ovládněte cíle v hodnotě 4.
Německý úkol	Ovládněte cíle v hodnotě 4.
Počáteční iniciativa	Sovětská vojska
Záloha	1 Zástupce velitele čety, 1 Velitel družstva (A), 1 Velitel družstva (B), 5× Střelec (A), 5× Střelec (B), 3× Pátrač (A), 3× Pátrač (B), 3× Kulometčík (A), 3× Kulometčík (B), 10× Válečný zmatek
Dobírací balíček	1× Zástupce velitele čety, 1 Velitel družstva (A), 1 Velitel družstva (B), 1 Střelec (A), 1 Střelec (B), 1 Pátrač (A), 1 Pátrač (B), 1 Kulometčík (A), 1 Kulometčík (B), 2× Válečný zmatek
Ovládnutá oblast	Vítěz ovládá náměstí 9. ledna .



PŘÍPRAVA SCÉNÁŘE #011



Dobírací balíček Sovětů



Záloha Sovětů



PRÁVIDLA PRO VAŠI PRVNÍ HRU

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v sérii kol, během nichž budete vykládat karty, pohybovat svými jednotkami, útočit na nepřítele a dobývat cíle. Každé kolo se skládá z následujících tří fází:

1. DOBRÁNÍ KARET

2. URČENÍ INICIATIVY

3. TAHY HRÁČŮ

Jakmile proběhne poslední fáze, kolo je u konce a začíná nové kolo. Takto hra pokračuje, dokud jeden z hráčů nezvítězí.

DOBRÁNÍ KARET

Každý hráč si do ruky dobere **4 karty** ze svého dobíracího balíčku.

Kdykoliv si během hry máte dobrat kartu a váš dobírací balíček je prázdný, zamíchejte svůj odhazovací balíček a vytvořte z něj nový dobírací balíček.

Do dobíracího balíčku však nikdy nemíchejte karty právě vyložené ve vaší herní oblasti!

URČENÍ INICIATIVY

Každý hráč si připraví jednu kartu z ruky a pak ji oba hráči současně otočí lícem nahoru. Hráč, který vybral kartu s vyšší hodnotou iniciativy, bude hrát jako první – otočte žeton iniciativy příslušnou stranou nahoru. V případě shody se iniciativa nemění, žeton zůstává ležet, jak byl. Oba hráči pak vybrané karty odhodí rovnou do svých odhazovacích balíčků.

TAHY HRÁČŮ

Hráč, který má iniciativu, zahraje jednu po druhé své karty z ruky – každou vyloží před sebe lícem nahoru do své herní oblasti a okamžitě po vyložení provede zvolenou akci na kartě. Zahrané karty se zatím neodhazují, zůstávají ležet v herní oblasti! Jakmile hráč nemá v ruce žádné další karty, které může nebo chce zahrát, jeho tah je u konce. Všechny karty, které mu zůstaly v ruce, a všechny zahrané karty z herní oblasti odhodí do svého odhazovacího balíčku. Poté stejným způsobem zahraje svůj tah i druhý hráč (tzn. hráč, který iniciativu nezískal).

Karty v ruce si nesmíte ponechat do příštích kol.

Každá karta, kterou zahrajete, může být využita k provedení **jedné** z následujících činností:

Akce karty: vyberte jednu z akcí na kartě a v plném rozsahu vyhodnot'te její účinek.

NEBO

Připravení jednotky: pokud je odpovídající jednotka ve stavu *pod palbou*, otočte žeton této jednotky na opačnou stranu (stranou *připravení* nahoru).

NEBO

Stažení do zálohy: vrat'te právě zahranou kartu zpět do zálohy.

Válečný zmatek

Karty **válečný zmatek můžete** použít ve fázi určení iniciativy, během svého tahu je však zahrát nesmíte.

Jediný způsob, jak ze svého balíčku můžete odstranit kartu **válečný zmatek**, je pomocí akce **průzkum** (viz str. 14).

Zpravidla vám karta **válečný zmatek** zůstane v ruce až do konce vašeho tahu, kdy ji jako obvykle odhodíte spolu s ostatními kartami do odhazovacího balíčku.

Pod palbou

Pokud leží žeton jednotky lícem dolů – tedy stranou *pod palbou* nahoru, tato jednotka je *pod palbou* a nemůže provádět žádné akce.

Kartu příslušející této jednotce můžete zahrát jako obvykle, ale v takovém případě místo provedení akce na kartě pouze otočte žeton jednotky stranou *připraveni* nahoru. Kartu můžete také stáhnout do zálohy (viz dále), ale tím se stav jednotky na herním plánu nemění a žeton zůstává ležet stranou *pod palbou* nahoru.



Umístění žetonů jednotek

Zahrajete-li za účelem provedení akce kartu jednotky, jejíž příslušející žeton se na herním plánu nenachází, žeton okamžitě umístěte na herní plán.

Pokud se jedná o kartu jednotky s označením družstva, umístěte žeton jednotky na pole, na kterém se nachází žeton jednotky **střelců** odpovídajícího družstva.

Pokud se jedná o kartu jednotky bez označení družstva, umístěte žeton jednotky na pole, na kterém se nachází žeton jednotky **střelců** libovolného družstva.

Žeton jednotky **můžete** umístit, i pokud je daná jednotka **střelců** rozprášená nebo ve stavu *pod palbou*.

Poté proved'te akci karty běžným způsobem.

Stažení do zálohy

Zahranou kartu můžete místo provedení akce stáhnout do zálohy. Později si ji budete moci vrátit do balíčku provedením akce **posily**. Dejte však pozor, abyste do zálohy nestáhli právě kartu, která provedení akce posily umožňuje! Mohlo by se stát, že už ji později do balíčku nebudete mít jak vrátit!

*Kart **válečný zmatek** se tímto způsobem zbavit nemůžete.*

Stahujete-li kartu do zálohy, žeton na herní plán neumist'ujte, ale ani jej z herního plánu neodstraňujte.

AKCE PRVNÍHO SCÉNÁŘE

Většina akcí má uvedenou určitou hodnotu. Symbol **X** v následujícím popisu znamená, že má akce pro některé jednotky proměnlivou hodnotu.

*Příklad: Akce **pátrání** má u jedné z jednotek hodnotu **2**, u jiné jednotky hodnotu **1**.*

Symbole **X(A)** znamenají, že má akce určitou hodnotu a platí jen pro určité družstvo (A, B nebo C).

*Příklad: **Posily** **3** nebo **posily** **2(A)**.*

AKCE POHYBU

Přesun **1**

Přemístěte žeton odpovídající jednotky o **1** pole.

Na poli, na které jednotka vstoupí, musí ležet váš žeton kontroly (libovolnou stranou nahoru).

Pátrání **X**

Přemístěte žeton odpovídající jednotky až o **X** polí.

Tento pohyb může vést i přes pole, na nichž neleží váš žeton kontroly. Na každé takové pole umístěte svůj žeton kontroly stranou **propátráno** nahoru. Za každý takto umístěný žeton si však musíte ze své zálohy vzít jednu kartu **válečný zmatek** a přidat ji do svého odhazovacího balíčku. Pokud si máte dobrat více karet **válečný zmatek**, než jich máte v záloze, doberte si všechny zbývající.

PODPŮRNÉ AKCE

Posily **X(A)**

Vezměte si až **X** karet ze své zálohy a přidejte si je do svého odhazovacího balíčku.

Je-li uveden symbol určitého družstva, smíte si ze zálohy vzít pouze karty patřící do tohoto družstva.

Pokud si vezmete kartu patřící rozprášené jednotce, odstraňte z odpovídajícího žetonu jednotky žeton rozprášení. Jednotka se nadále za rozprášenou nepovažuje.

Za mnou! **X**

Doberte si do ruky až **X** karet ze svého dobíracího balíčku. Tyto karty lze v tomto tahu hrát jako obvykle.

Pokud vám v dobíracím balíčku dojdou karty dřív, než ukončíte dobírání karet, zamíchejte svůj odhazovací balíček, vytvořte z něj nový dobírací balíček a pokračujte v dobírání. Zahrané karty ležící v herní oblasti do balíčku nemíchejte.

Zmatení nepřítele

Vezměte z protivnickovy zálohy kartu **válečný zmatek** a přidejte mu ji do odhazovacího balíčku. Pokud už v záloze žádnou nemá, tato akce nemá žádný účinek.

Ovládnutí

Tuto akci lze provést jen na poli, kde se daná jednotka nachází a leží zde váš žeton kontroly stranou **propátráno** nahoru. Otočte svůj žeton kontroly stranou **ovládáno** nahoru.

Pokud na témže poli leží také nepřátelský žeton kontroly stranou **ovládáno** nahoru, otočte zároveň tento žeton stranou **propátráno** nahoru.

Pokud váš protivník pole ovládá (má zde žeton kontroly stranou ovládáno nahoru) a zároveň se zde nachází jakákoliv jeho nerozprášená jednotka, nelze pole ovládnout. (Na rozdíl od pravidel ve hře Odhodlaní: Normandie tedy lze ovládnout i pole, na kterém se protivník nachází, ale pole neovládá, případně pokud se na poli nachází pouze rozprášené jednotky protivníka).

Jednou umístěné žetonu kontroly se už z herního plánu neodstraňují.

Povzbuzení **1(A)**

Zvolte si **1** ze zahraných karet ve své herní oblasti z odpovídajícího družstva. Proveďte jednu z **nevylepšených** akcí uvedených na kartě.

Na kartách použitých v prvním scénáři se nenachází žádná vylepšená akce (vylepšené akce se nacházejí pouze na kartách vylepšení, tedy na kartách, které získáte nejdříve po odehrání prvního scénáře). Podrobnosti o získávání vylepšených karet v průběhu kampaně naleznete na straně 19.

Průzkum

Pokud máte v ruce kartu **válečný zmatek**, odložte ji stranou, po zbytek scénáře se považuje za vyřazenou ze hry. **Poté si doberte do ruky kartu z dobíracího balíčku.** Tuto kartu lze v tomto tahu hrát jako obvykle.

Pokud je váš dobírací balíček prázdný, zamíchejte svůj odhazovací balíček a vytvořte z něj nový dobírací balíček a pokračujte v dobírání. Zahrané karty ležící v herní oblasti do balíčku nemíchejte.

Pokud v ruce žádnou kartu **válečný zmatek** nemáte, nemůžete tuto akci provést.

*Na konci scénáře vraťte všechny takto odložené karty **válečný zmatek** zpět mezi vaše dostupné karty.*

BOJOVÉ AKCE

Útok / Krycí palba

Bojové akce provádějte v následujících krocích:

1. VOLBA CÍLE

Zvolte si jako cíl útoku libovolný nepřátelský žeton jednotky na herním plánu.

2. URČENÍ CELKOVÉ HODNOTY OBRANY

Celková hodnota obrany jednotky je rovna součtu základní obrany, hodnoty krytu daného pole a bonusu za vzdálenost od útočící jednotky.

Základní obrana: hodnota uvedená na žetonu jednotky.

Kryt: hodnota uvedená na poli, kde se nachází napadená jednotka.

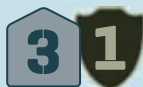
Bonus za vzdálenost: hodnota je rovna počtu polí, o kolik je útočící jednotka vzdálena od napadené jednotky (pole, kde se nachází útočící jednotka, se nepočítá).

HODNOTA KRYTU BUDOVY

Některá pole mají kromě hodnoty krytu uvedenou i hodnotu krytu budovy.

Pokud se žeton jednotky nachází na poli s budovou a je na něj veden útok jednotkou nacházející se na stejném poli, při určení celkové hodnoty obrany použijte běžnou hodnotu krytu. Pokud se útočník nachází na jiném poli, použijte hodnotu krytu budovy (tzn. vyšší hodnotu).

Hodnota krytu budovy



Běžná hodnota krytu

3. HOD KOSTKAMI

Počet kostek, kterými hráč hodí, je roven hodnotě uvedené u bojové akce.

Padne-li **alespoň na jedné** kostce číslo **stejně** nebo **vyšší**, než je celková hodnota obrany, bojová akce byla úspěšná. Počet kostek, na kterých potřebné číslo padlo, **nehraje roli**.

Výsledek hodu **0 vždy** znamená **úspěch**, a to bez ohledu na celkovou hodnotu obrany.

4. ZTRÁTY

Úspěšný hod u akce útok znamená, že napadené jednotce byly způsobeny ztráty.

Vlastník zasažené jednotky musí vyhledat kartu odpovídající zasažené jednotce a odložit ji stranou do svého balíčku ztrát. Hráč postupuje takto:

1. Pokud je to možné, musí vyřadit kartu ze své **herní oblasti**.
2. Pokud to není možné, musí vyřadit kartu ze své **ruky**.
3. Pokud to není možné, musí vyřadit kartu ze svého **odhazovacího balíčku**.
4. Pokud to není možné, musí vyřadit kartu ze svého **dobíracího balíčku**. Poté musí dobírací balíček zamíchat.
5. Pokud hráč nemá kartu dané jednotky ani v dobíracím balíčku, jednotka je rozprášena. Hráč na žeton jednotky položí žeton rozprášení. Útočník, který jednotku zasáhl, poté **může** tuto jednotku přesunout na sousedící pole, které má vlastník zasažené jednotky propátrané nebo jej ovládá (má zde žeton kontroly). Pokud takto přesunete rozprášenou jednotku ve stavu **pod palbou**, zároveň žeton jednotky otočte na stranu **připraveni**.

Po úspěšném zásahu se ze hry vždy vyřazuje pouze 1 karta, neohledně na počet kostek, na nichž padlo potřebné číslo.

Pokud se v oblasti, ve které právě kartu hledáte, nachází více odpovídajících karet, můžete si zvolit, kterou z nich odložíte do svého balíčku ztrát.

Karty ve svém balíčku ztrát si můžete kdykoliv prohlížet, karty v soupeřově balíčku ztrát nikoliv! Počet karet v obou balíčcích ztrát je však veřejná informace (tzn. že na vyžádání protivníka mu musíte říct, kolik karet se ve vašem balíčku ztrát nachází).

Úspěšný hod u akce **krycí palba** žádné ztráty nezpůsobuje. Místo toho otočte žeton příslušné jednotky stranou **pod palbou** nahoru. Pokud již žeton touto stranou nahoru ležel, nemá akce žádný účinek.

ROZPRÁŠENÍ JEDNOTEK

Jakmile jednotka utrpí ztráty, může se stát rozprášenou. Jakmile útočník některou jednotku rozpráší, může tuto jednotku přesunout na sousedící pole, které je propátráno nebo ovládáno obráncem. Pokud byste měli způsobit ztrátu jednotce, která je již rozprášená, můžete tuto jednotku znovu přesunout.

Jakmile pomocí akce posily přidáte do svého balíčku kartu odpovídající rozprášené jednotce, okamžitě z žetonu jednotky odstraňte žeton rozprášení. Jednotka se nadále za rozprášenou nepovažuje.

PŘÍKLAD JEDNOHO KOLA HRY

Začíná první kolo scénáře #011: Náměstí 9. ledna a Marie s Františkem si každý do ruky doberou ze svých dobíracích balíčků 4 karty. Oba si tajně vyberou po jedné kartě a poté si karty navzájem ukáží:



Marie vybrala kartu s vyšší hodnotu iniciativy a bude hrát jako první. Oba hráči vybrané karty odhodí na své odhazovací balíčky.

Marii v ruce zbyly následující karty:



Marie by se ráda zbavila své karty **válečný zmatek**, proto zahájí svůj tah vyložením karty **pátrač**, se kterou provede akci **průzkum**. Díky tomu může ze hry odstranit kartu **válečný zmatek**, kterou má v ruce, a místo ní si okamžitě dobere novou kartu. Dobere si kartu **střelec** (A).

Nyní by ráda přesunula svoji jednotku **střelců**, ale nechce se jí přesouvat na volné prostranství, když jsou Františkovi **kulometčíci** tak blízko. Rozhodne se tedy nejprve použít své vlastní **kulometčíky** k provedení akce **krycí palba** (4) proti jejich německým protějškům. Cíl byl zvolen, nyní spočítá celkovou hodnotu obrany. Protože se cíl nachází v budově, která má hodnotu krytu budovy, a Mariiini **kulometčíci** se nachází na jiném poli, je použita vyšší hodnota krytu. Součet základní obrany (4), krytu budovy (3) a bonusu za vzdálenost (2) dává celkovou hodnotu obrany 9. Marie hodí čtyřmi kostkami a padne 2, 3, 8 a 0. Protože padla hodnota 0, akce byla úspěšná! Jelikož se jednalo o akci **krycí palba**, nezpůsobí úspěšný hod žádné ztráty, místo toho je žeton jednotky německých **kulometčíků** otočen na opačnou stranu, čímž se znázorní, že je tato jednotka **pod palbou**.

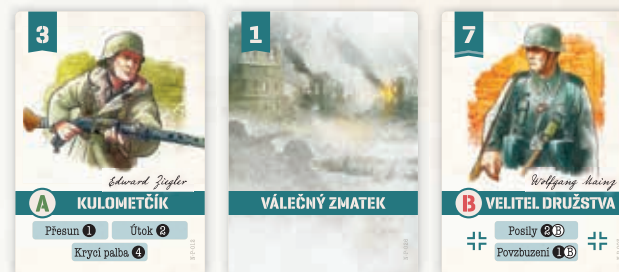


Jelikož byla okamžitá hrozba alespoň na chvíli odvrácena, Marie nyní zahraje kartu **střelec** a pomocí akce **přesun** (1) přesune jejich žeton jednotky na pole 504-A. Nejraději by se přesunula na pole 505-A, které jí poskytuje lepší kryt, ale nemůže se na něj přesunout, protože toto pole zatím nemá **propátráno**. Takto trochu riskuje, ale doufá, že se do krytu dostane dříve, než budou mít Františkovi **kulometčíci** příležitost ke střelbě.



Marii již nezůstaly žádné karty v ruce, její tah je tedy u konce. Všechny vyložené karty ze své herní oblasti odhodí na svůj odhazovací balíček.

Nyní je na tahu František, který má v ruce následující karty:



František zahájí svůj tah vyložením karty **kulometčík**. Jelikož je tato jednotka **pod palbou**, nemůže s ní provést žádnou akci, může však kartu použít, aby jednotku **připravil**, otočí tedy žeton jednotky zpět na stranu **připravení**.

Následně zahraje kartu svého **velitele družstva**. Pokud by tato karta patřila do stejného družstva jako jeho kulometčíci, mohl by ji použít k provedení akce **povzbuzení**, čímž by s těmito čerstvě připravenými **kulometčíky** mohl zaútočit na zranitelné sovětské **střelce**, takové štěstí však bohužel nemá. Místo toho tedy provede akci **posily** (2B), s jejíž pomocí si ze svých záloh vezme po jedné kartě **střelec** (B) a **kulometčík** (B) a přidá si je do svého odhazovacího balíčku.

Kartu **válečný zmatek**, která mu zbyla v ruce, nemůže nijak využít, jeho tah je tedy u konce. Kartou **válečný zmatek** společně s kartami vyloženými v jeho herní oblasti odhodí na svůj odhazovací balíček. Nyní oba hráči odehráli každý svůj tah a může začít nové kolo.

KONEC HRY

Hra pokračuje, dokud nenastane jedna z následujících tří podmínek:

1. Hráč splní podmínky svého **úkolů scénáře**.

NEBO

2. Hráčovy jednotky jsou **úplně rozprášeny**.

NEBO

3. Hráč **stáhne svá vojska**.

Jakmile nastane konec hry, dříve než sbalíte jakékoliv komponenty zpět do krabice, vyhodnoťte oddíl *Události v kampani* (viz následující strany).

*Pokud zatím hrajete pouze první cvičnou partii pro osvojení si pravidel, nevyhodnocujte oddíl *Události v kampani*. Místo toho komponenty sbalte do původního stavu a případně si scénář ještě párkrát zahrajte, dokud nebudete připraveni zahájit kampaň.*

ÚKOLY SCÉNÁŘE

Každý přehled scénáře uvádí úkoly scénáře pro oba hráče. V prvním scénáři mají obě strany za úkol ovládnout cíle v hodnotě 4. V pozdějších scénářích naleznete i jiné typy úkolů a vy i váš protivník občas budete mít pro určitý scénář každý jiný úkol.

Jakmile některý z hráčů splní svůj úkol scénáře, hra okamžitě končí jeho vítězstvím.

Ovládněte cíle v hodnotě X

Pokud ovládáte pole, ovládáte také žeton cíle, který se na daném poli nachází.

V přehledu scénáře je stanovena celková hodnota cílů, jež je třeba k dosažení vítězství ovládnout. Ovládnete-li pole s žetony cílů, jejichž celková hodnota se rovná stanovené hranici nebo ji překračuje, okamžitě zvítězíte.

ÚPLNÉ ROZPRÁŠENÍ

Pokud není v přehledu scénáře uvedeno jinak, lze kterýkoliv scénář vyhrát tím, že soupeře úplně rozprášíte.

Úplné rozprášení je stav, kdy jsou **všechny** jednotky **střelců** vašeho protivníka rozprášeny. Pokud tato situace nastane, okamžitě zvítězíte.

STAŽENÍ VOJSK

Kdykoliv na začátku svého tahu, dříve než vyložíte jakoukoliv kartu, se můžete rozhodnout stáhnout svá vojska ze scénáře. Pokud to provedete, váš protivník okamžitě zvítězí.

*Stažení vojsk je způsob, jak ukončit scénář, u kterého si myslíte, že jej nemáte šanci vyhrát. Stáhnout vojska je málokdy dobrý nápad, a to dokonce i v případě, že máte velmi malou šanci na výhru. Nicméně pokud je situace opravdu beznadějná, může být vhodné tuto možnost zvážit, pokud se chcete během vyhodnocování oddílu *Události v kampani* vyhnout získání velkého množství trvalých ztrát.*

PŘESTAŇTE ČÍST!

Nyní znáte všechna potřebná pravidla k tomu, abyste si mohli zahrát první scénář hry *Odhodlaní: Stalingrad*.

Jakmile první scénář odehrajete, avšak dříve, než vše sbalíte zpět do krabice, přečtěte si a dokončete kroky uvedené na následujících stranách v oddíle *Události v kampani*.

Jakmile budete připraveni zahrát si druhý scénář, přečtěte si oddíl *Pravidla kampaně*, která začínají na straně 20.



UDÁLOSTI V KAMPANI

Po každém odehraném scénáři hry *Odhodlaní: Stalingrad*, ještě před sbalením komponent do krabice nebo před rozehráním dalšího scénáře, musí oba hráči v plném rozsahu vyhodnotit tento oddíl.

Oddíl má tři fáze, které musí být vyhodnoceny v uvedeném pořadí:

1. FÁZE VÍTĚZSTVÍ

2. FÁZE ZTRÁT

3. FÁZE VYLEPŠENÍ

1. FÁZE VÍTĚZSTVÍ

Průběh kampaně oba hráči sledují ve svém záznamu kampaně, který se nachází v obou knihách scénářů na straně 2. V této fázi do záznamu kampaně zapíšete: (a) kdo zvítězil v právě odehraném scénáři, (b) které oblasti města jste ovládli a (c) váš nový stav hry.

Vítěznou stranu запиšte do řádku scénáře, který jste právě odehráli.

Pokud je v přehledu scénáře uvedena určitá **oblast**, запиšte si do mapy nad tabulkou, že vítězná strana tuto oblast ovládá. *V průběhu kampaně se tak může stát, že ovládnete oblast, kterou ovládal váš protivník, nebo váš protivník ovládne některou z vámi dosud ovládaných oblastí, případně oblast zůstane ovládána stranou, která ji dosud ovládala.*

Kód stavu hry zahrnuje vždy číslo a písmeno. Číslo odpovídá číslu scénáře, ve kterém se právě nacházíte. Písmeno odpovídá výsledku dosaženému v právě dokončeném scénáři. Na začátku kampaně se nacházíte ve stavu hry 1a.

Na konci tabulky v přehledu scénáře se nacházejí tři řádky stavu hry, které podle vítěze scénáře udávají, jaký stav hry si máte zapsat. Tento stav hry si запиšte do následujícího řádku záznamu kampaně.

Pamatujte, že byste se se svým protivníkem vždy měli nacházet ve stejném stavu hry. Ve skutečnosti by se celý váš záznam kampaně měl shodovat! Pokud tomu tak není, zkontrolujte si vzájemně záznamy, abyste zjistili, kde nastala chyba, a opravte ji.

PŘÍKLAD STAVU HRY

Současný stav hry	6a	6b	6c	6d
Sovětské vítězství	7a	7c	7e	7g
Německé vítězství	7b	7d	7f	7h

Právě jste dokončili šestý scénář. Scénář jste zahájili ve stavu 6b a nyní zvítězil hráč hrající za Německo, váš nový stav hry je tedy 7d. Oba hráči si tento kód zapíšou na následující řádek svého záznamu kampaně.

2. FÁZE ZTRÁT

Nejdříve spočítejte karty ve svém balíčku ztrát, počet karet v balíčku určí, kolik karet budete vzápětí dobírat. Pamatujte, že karty, které jste odložili stranou (jako např. **válečný zmátek**, který se odkládá stranou během akce **průzkum**), **nejsou** součástí vašeho balíčku ztrát.

Nyní balíček ztrát zamíchejte, umístěte lícem dolů a podle následující tabulky doberte uvedený počet karet, **takto dobrané karty tvoří vaše trvalé ztráty**:

POČET ZTRÁT	DOBRANÉ KARTY
0	0
1-4	1
5-9	2
10+	3

Pokud doberete kartu rezervisty, vraťte ji zpět do svých záloh a doberte místo ní další kartu z balíčku ztrát. Karty rezervistů trvalé ztráty nikdy netvoří.

Pokud v balíčku ztrát máte hodně karet rezervistů, může se stát, že nebudete schopni dobrat tolik karet, kolik je uvedeno v tabulce. V takovém případě doberte tolik karet, kolik můžete.

Za každou kartu **střelec**, **pátrač** a **kulometčík**, kterou jste právě přidali do trvalých ztrát, si doberte odpovídající kartu rezervisty jako náhradu za tuto kartu (viz níže). **Žádné jiné jednotky, které v průběhu kampaně vytvoří trvalé ztráty, tímto způsobem nahrazovány nejsou.** To znamená, že v průběhu kampaně budete mít vždy v každém družstvu pět střelců, tři pátrače a tři kulometčíky, zatímco ostatní jednotky budou slábnout, a dokonce o ně můžete úplně přijít.

Nakonec odložte všechny trvalé ztráty do přihrádky s odstraněnými kartami, po zbytek kampaně pro vás tyto karty nebudou dostupné.

Rezervisté

Jakmile ve fázi ztrát přijdete o kartu **střelec**, **pátrač** nebo **kulometčík**, nahradíte ji kartou rezervisty. Karty rezervistů jsou podrobněji vysvětleny na následující straně.

Původní kartu nahradíte kartou rezervisty tak, že se podíváte na označení karty (vpravo dole), kterou právě nahrazujete. Číslo označení původní karty odpovídá číslu označení na kartě rezervisty, kterou původní kartu nahradíte. Takto nově získaná karta rezervisty se od této chvíle stává součástí vašich dostupných karet.

Například kartu S-P-009 nahradíte kartou S-R-009.

3. FÁZE VYLEPŠENÍ

Nyní zamíchejte všechny karty ve své herní oblasti, ruce, dobíracím balíčkem, odhazovacím balíčkem a zbylé karty z balíčku ztrát a vytvořte z nich jeden balíček, který umístíte lícem dolů.

Z tohoto balíčku doberte **dvě karty, které budou vylepšeny**.

Vylepšit můžete pouze běžné karty mužstva, pokud tedy doberete (a) kartu vylepšení, (b) kartu rezervisty, (c) kartu velení nebo (d) kartu válečného zmatku, vraťte ji zpět do svých záloh a doberte místo ní další kartu.

Pokud se v balíčku nachází pouze jedna karta, kterou lze vylepšit, vylepšete pouze tuto kartu. Pokud nelze vylepšit žádnou kartu, nevylepšíte žádnou.

Kartu vylepšíte tak, že se podíváte na označení karty (vpravo dole), kterou právě vylepšujete. Číslo označení vylepšované karty odpovídá číslu označení na kartě vylepšení, kterou tuto kartu nahradíte. Takto nově získaná karta vylepšení se od této chvíle stává součástí vašich dostupných karet. Karty, které jste vylepšením nahradili, odložte do své přihrádky s odstraněnými kartami, po zbytek kampaně pro vás nebudou dostupné.

Například kartu S-P-009 nahradíte kartou S-V-009.

Jakmile dokončíte fázi vylepšení, vyhodnocování oddílu *Události v kampani* je u konce.

Nyní můžete hru sbalit do krabice nebo pokračovat dalším scénářem kampaně.

ÚROVNĚ KARET MUŽSTVA

Každá karta jednotky patří do jedné ze tří úrovní: běžné karty, karty rezervistů nebo vylepšené karty.



Běžné karty

Mezi běžné karty na začátku kampaně patří všechny vaše počáteční karty jednotek. Během vyhodnocování oddílu *Události v kampani* je však budete ve fázi ztrát nahrazovat kartami rezervistů a ve fázi vylepšení vylepšenými kartami.

Další běžné karty si budete odemykat také v průběhu kampaně.



Karty rezervistů iii

Jakmile při vyhodnocování trvalých ztrát přijdete o vojáky z řad jednotek **střelců**, **pátračů** a **kulometčíků**, bude k vám přivelená jejich náhrada ve formě rezervistů. **Karty rezervistů sice nelze vylepšit, ale také o ně nelze přijít v rámci trvalých ztrát.**

Karty rezervistů představují slabší varianty svých běžných protějšků. Mohou mít nižší hodnotu iniciativy, jednu nebo více akcí, které jsou slabší než obvykle, případně jim některé akce vůbec nejsou dostupné. Pokud je na kartě rezervisty uvedena akce, kterou není možné provést, tato karta nemůže být k provedení této akce použita.

Karta rezervisty nemá uvedeno jméno vojáka, představte si, že se jedná o náhodného vojáka, který nahradil původního člena vaší jednotky.



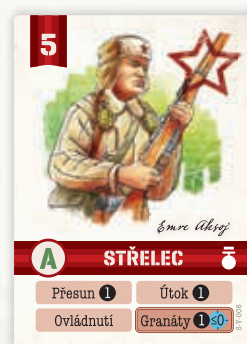
Nižší iniciativa

Útok 1

Slabší akce



Nedostupná akce



Vylepšené karty ii

Pokud nebude scénářem uvedeno jinak, budete mít na konci každého scénáře příležitost během vyhodnocování oddílu *Události v kampani* vylepšit dvě běžné karty. **Vylepšené karty již nelze dále vylepšovat, lze o ně však přijít v rámci trvalých ztrát.**

Vylepšené karty představují silnější varianty svých běžných protějšků. Mohou mít vyšší hodnotu iniciativy, jednu nebo více akcí, které jsou silnější než obvykle, případně nové akce, které ostatním vojákům ve stejné jednotce nejsou dostupné.

Pamatujte, že pokud provádíte akci povzbuzení, nemůžete provádět vylepšenou akci, nehlédě na to, zda se jedná o novou či pouze silnější akci. Vylepšené akce poznáte oproti běžným akcím podle sytějšího pozadí a rámečku.

Vylepšená karta představuje stejného vojáka, kterého nahradila.



Vyšší iniciativa

Útok 3-1

Vylepšená akce

PŘESTAŇTE ČÍST

Následující část pravidel si přečtete až ve chvíli, kdy jste připraveni odehrát druhý scénář kampaně.

PRAVIDLA KAMPANĚ

Tato část pravidel pokrývá veškerá potřebná pravidla pro celou kampaň hry *Odhodlaní: Stalingrad*.

Jelikož základní pravidla znáte, nemusíte si celý tento oddíl číst předem. Pro začátek vám stačí si před odehráním druhého scénáře přečíst pravidla pro přípravu kampaně na straně 22. Zbytek pravidel si můžete přečíst až ve chvíli, kdy to bude potřeba.

PŘEMĚNA MĚSTA STALINGRAD (21)

V tomto oddíle naleznete pravidla pro ničení budov a opevnování polí.

PŘÍPRAVA KAMPANĚ (22-23)

V tomto oddíle naleznete instrukce pro přípravu každého scénáře hry *Odhodlaní: Stalingrad* (počínaje druhým scénářem).

Tento oddíl si přečtete dříve, než začnete hrát druhý scénář.

NOVÉ HERNÍ KOMPONENTY (24-25)

V tomto oddíle jsou popsány všechny nové komponenty, které si v průběhu kampaně odemknete.

PŘEHLED AKCÍ (26-29)

V tomto oddíle naleznete popis všech akcí ve hře, včetně těch, které byly v pravidlech dříve vysvětleny.

KONEC HRY (30)

Tento oddíl rozšiřuje pravidla popsaná v oddílu Konec hry z prvního scénáře (str. 17) o popis dalších možných úkolů scénářů.

KONEC KAMPANĚ (31)

Tento oddíl popisuje, jak kampaň končí a jak vrátit celou hru do původního stavu tak, abyste si ji mohli zahrát znovu.

SLOUČENÍ DRUŽSTEV (31)

V tomto oddíle naleznete podrobnější vysvětlení toho, jak fungují sloučená družstva.



PŘEMĚNA MĚSTA STALINGRAD

Stav města Stalingrad se bude v důsledku vašich rozhodnutí v průběhu kampaně měnit. Přeměna spočívá ve výměně dílků z příhrádky současného stavu města za dílky z příhrádky upraveného stavu města. V příhrádce současného stavu města se bude vždy nacházet přesně 72 dílků herního plánu. Jakmile se stav města změní, vyměníte dílek současného stavu města za odpovídající dílek z příhrádky upraveného stavu města. **Při výměně dílků a balení hry zpět do krabice si dávejte pozor, abyste dílky nezaměnili a umístili je do správných příhrádek, ve hře totiž není jiná mechanika, která by hlídala, v jakém stavu se Stalingrad právě nachází!**

Dílky herního plánu (představující současný stav města) se mohou měnit pouze dvěma způsoby – vybudováním opevnění, nebo poškozením či zničením budov na určitém dílku.

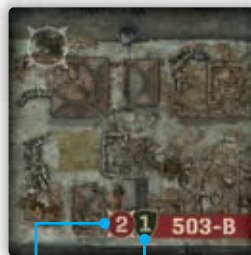
OPEVNĚNÍ POLÍ

V některých přehledech scénářů dostanete pokyn, abyste opevnili určité pole.

Pokud opevňujete pole, nejdříve se podívejte na označení dílku (vpravo dole). V příhrádce upraveného stavu města najdete dílek se stejným číslem, avšak s písmenem B (např. nahradíte dílek 503-A dílkem 503-B). Nahrad'te původní dílek novým dílkem a původní dílek umístěte do příhrádky upraveného stavu města, po zbytek kampaně tento dílek znovu nepoužijete.

Opevněná pole mají hodnotu krytu opevnění. Pokud jednotka, proti které je vedena bojová akce, opevněné pole ovládá, při určení celkové hodnoty obrany použije hodnotu krytu opevnění (vyšší hodnotu). Pokud však pole neovládá, využívá běžnou hodnotu krytu (nižší hodnotu).

Opevněné pole



Hodnota krytu opevnění

Běžná hodnota krytu

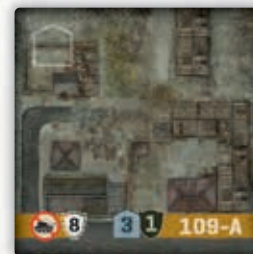
POŠKOZENÍ A ZNIČENÍ BUDOVY

Každý dílek, který má v levém horním rohu siluetu budovy, se považuje za **budovu** a v levém dolním rohu má uvedenou hodnotu odolnosti budovy. Pokud útočíte na pole s budovou pomocí akce **bombardování**, musíte útok vést i proti samotné budově. Volitelně pak můžete samostatně na budovy cílit pomocí bojových akcí **protitanková střela** nebo **demolice**. Pokud je útok úspěšný, budova je **poškozená**.

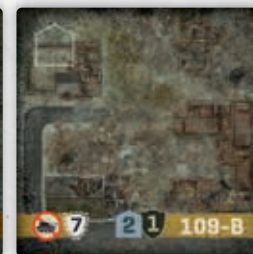
Dílky herního plánu, které nemají uvedenou hodnotu odolnosti budovy (a vlevo nahoře nemají siluetu budovy), se za budovy nepovažují. Nelze na ně cílit pomocí akcí protitanková střela ani demolice a akce bombardování na ně nemá žádný účinek.

Pokud je budova poškozena, nejdříve se podívejte na označení dílku (vpravo dole). V příhrádce upraveného stavu města najdete dílek se stejným číslem, ale s následujícím písmenem v abecedě (např. nahradíte dílek 109-A dílkem 109-B). Nahrad'te původní dílek novým dílkem a původní dílek umístěte do příhrádky upraveného stavu města, po zbytek kampaně tento dílek znovu nepoužijete. Všimněte si, že poškozená budova má nižší hodnotu krytu budovy a nižší hodnotu odolnosti budovy.

Pokud je budova poškozena, můžete ji dokonce i **zničit**, v takovém případě postupujte stejně jako v odstavci výše a opět nahrad'te původní dílek dílkem s následujícím písmenem v abecedě. Dílky se zničenou budovou ztrácí hodnotu krytu budovy (proto také ztratí siluetu budovy v levém horním rohu) a nejsou nadále považovány za neprůjezdný terén. Jelikož už nemají uvedenou hodnotu odolnosti budovy, nelze je dále poškodit.



Dílek s budovou



Dílek s poškozenou, avšak nezničenou budovou



Dílek se zničenou budovou

PŘÍPRAVA KAMPANĚ

1. Potvrďte si stav hry: Dříve, než začnete hrát kterýkoliv scénář, si vždy potvrďte, že máte vy i váš protivník ve svých záznamech kampaně uvedený stejný kód stavu hry. Pokud se kódy neshodují, porovnejte si své záznamy, zjistěte, kde nastala chyba, a opravte ji. *Číslo kódu stavu hry vždy odpovídá pořadí scénáře, který právě hraje.*

2. Přečtěte si příběh scénáře: Na straně 3 si každý ve své knize scénářů najde kód příběhu odpovídající současnému stavu hry a přečte si jej. Při čtení občas dostanete pokyn odemknout nebo nahradit některé karty.

ODEMYKÁNÍ A NAHRAZENÍ KARET

Pokud máte odemknout určitou kartu, najděte v balíčku zamčených karet kartu s příslušným označením a přidejte ji do svého balíčku dostupných karet.

Nahrazení karty funguje stejně jako odemčení karty s tím rozdílem, že navíc musíte právě nahrazovanou kartu odložit do své přihrádky odstraněných karet.

3. Přečtěte si přehled scénáře: Příběh scénáře vás odkáže na scénář, který budete hrát. Nalistujte a přečtěte si přehled tohoto scénáře.

Odemkněte karty: Podle výše uvedených pravidel odemkněte odpovídající karty a přidejte je mezi své dostupné karty.

Opevněte pole: Opevněte uvedená pole (podrobnosti naleznete v oddíle *Opevnění polí* na straně 21).

Příprava hry: Většinu scénářů budete připravovat podle běžných pravidel. Pokud se v přehledu scénáře nachází kolonka *Příprava hry*, upravte běžnou přípravu podle uvedených instrukcí.

Zvláštní pravidla: Zde naleznete pravidla, která upravují běžná pravidla scénáře.

Tajné informace: Pokud v přehledu scénáře narazíte na tuto kolonku, pozorně si přečtěte uvedené instrukce, ale před protivníkem je držte v tajnosti. Tyto informace jsou určeny pouze vám!

Reference: Zde naleznete odkazy na pravidla pro nové herní prvky ve scénáři. Pokud si je potřebujete osvěžit, přečtěte si uvedené oddíly.

Sovětský/Německý úkol: V těchto kolonkách zjistíte, jaký je váš úkol scénáře a úkol scénáře vašeho protivníka. Pokud si nejste jistí, co uvedený úkol znamená, vysvětlení naleznete na straně 30.



4. Vytvořte herní plán: V knize mapových podkladů vyhledejte odpovídající scénář a podle vyobrazené předlohy rozstavte herní plán pomocí dílků z **příhrádky současného stavu města**. Nepoužívejte žádné dílky z příhrádky upraveného stavu města. Nepoužité dílky by měly zůstat v krabici ve svých příhrádkách.

5. Rozmístěte žetony: Podle předlohy v knize mapových podkladů na herní plán rozmístěte žetony jednotek, žetony kontroly a případně další uvedené žetony.

6. Počáteční iniciativa: Žeton iniciativy otočte tak, aby byl nahoru stranou, která je uvedena v přehledu scénáře.

7. Vytvořte si zálohu: Ze svého balíčku dostupných karet si před sebe vyložte všechny karty uvedené v přehledu scénáře v kolonce Záloha. Pokud je zde uveden pouze název jednotky, vyložte všechny dostupné karty s tímto názvem patřící do odpovídajícího družstva.

Ve většině scénářů bude vaše záloha zahrnovat všechny vaše dostupné karty. Pokud u některého scénáře nejsou některé karty v záloze uvedeny, nechejte je ve svém pořadači v příhradce dostupných karet, v budoucích scénářích je pravděpodobně opět budete moci použít. *Nezapomeňte, že záloha vašeho protivníka se nemusí shodovat s tou vaší.*

V kolonce Záloha se mohou nacházet i jednotky, které se již mezi vašimi dostupnými kartami nenacházejí, protože jste je museli odstranit v rámci trvalých ztrát. Tyto karty si zpět do zálohy nevracejte, jednou odstraněné karty se již v průběhu kampaně nikdy nevrátí.

Karty ve své záloze rozříd'te do jednotlivých balíčků podle názvu. **Obsah vaší zálohy je veřejná informace** (tzn. na karty v záloze se může kdykoliv podívat kterýkoliv hráč).

8. Sestavte si dobírací balíček: Vezměte si ze své zálohy všechny karty, které máte uvedené v přehledu scénáře v kolonce Dobírací balíček, zamíchejte je a vytvořte z nich lícem dolů otočený dobírací balíček.

V kolonce Dobírací balíček se mohou nacházet i jednotky, které se již ve vaší záloze nenacházejí, případně jich máte v záloze menší počet. Chybějící karty do svého balíčku nepřidávejte.

Při sestavování dobíracího balíčku se vždy můžete sami rozhodnout, které konkrétní karty z dané jednotky do balíčku přidáte. *To je obzvláště důležité, pokud máte v jednotce vylepšené karty nebo karty rezervistů. Můžete se tedy např. rozhodnout zahájit scénář s větším počtem rezervistů než běžných vojáků apod.*

Všimněte si, že způsob tvorby záloh a dobíracího balíčku se mírně liší od způsobu, který znáte z předchozích her ze série Odhodlaní.

VÝCHOZÍ BALÍČEK

Ve většině scénářů bude váš počáteční balíček tvořit tzv. **výchozí balíček**, případně váš výchozí balíček a několik dalších karet uvedených v přehledu scénáře. Výchozí balíček vždy tvoří následující karty:

- 1 Zástupce velitele čety
- 1 Velitel družstva (A)
- 1 Velitel družstva (B)
- 1 Střelec (A)
- 1 Střelec (B)
- 1 Pátrač (A)
- 1 Pátrač (B)
- 2× Válečný zmatek

NOVÉ HERNÍ KOMPONENTY

Žetony min

Žetony min (dále pouze „miny“) se vždy pokládají na okraj dílku mezi právě dvě pole (polovina žetonu se nachází na jednom dílku a druhá polovina na druhém dílku). Míny lze umístit buď pomocí akce **miny**, případně mohou být předem rozmístěny během přípravy hry, pokud je tak uvedeno v knize mapových podkladů. Každý hráč smí na každém okraji mít umístěnu nejvýše jednu minu (může se tedy stát, že se na jednom okraji budou nacházet miny obou stran).

Jakmile by se pěší jednotka měla přesunout přes okraj s položenou protipěchotní minou nepřátelské strany, okamžitě proti této jednotce vyhodnot'te akci **útok 1**. Cíl nezíská žádný bonus za vzdálenost ani za kryt, cílové číslo tedy odpovídá pouze běžné obraně jednotky. Pokud jednotka utrpí ztráty, její přesun skončil dříve, než došlo k překročení miny (zůstane tedy na původním dílku), její akce okamžitě končí a mina je pro zbytek scénáře odstraněna. Pokud jednotka neutrpí ztráty, její přesun pokračuje jako obvykle a mina zůstává na herním plánu.

Pokud by se tank měl přesunout přes okraj s položenou protitankovou minou nepřátelské strany, postupujte stejně jako v předchozím odstavci, pouze tematicky proti tanku vyhodnocujete akci **demolice 1**.

Pokud se jednotka přesune přes okraj s nepřátelskou minou v důsledku rozprášení jednotky nebo při vyhodnocení akce **plamenomet**, předchozí odstavce nevyhodnocujte.



Sovětská protitanková mina družstva (A)



Sovětská protitanková mina družstva (B)



Německá protitanková mina družstva (C)



Německá protipěchotní mina bez příslušnosti k družstvu

Strana konfliktu: Barva žetonu označuje, které straně mina patří (červené žetony patří Sovětům, modré Němcům). Ovlivňují vás pouze miny vašeho protivníka, přes vlastní miny se smíte přesouvat dle libosti.

Družstvo: Kromě pěti min, které slouží pro přípravu scénářů, přísluší všechny miny jednotkám **ženistů** z konkrétních družstev. Každá jednotka **ženistů** může během jednoho scénáře umístit nejvýše čtyři miny. Jakmile mina způsobí ztráty, odstraňte ji z herního plánu – do konce scénáře ji nemůžete znovu umístit.

Protipěchotní strana žetonu: Pokud je žeton miny umístěn protipěchotní stranou nahoru, mina se aktivuje pouze při přesunu pěší jednotky.

Protitanková strana žetonu: Pokud je žeton miny umístěn protitankovou stranou nahoru, mina se aktivuje pouze při přesunu tanku.

Žetony úniku

Žetony úniku se umísťují na dílky herního plánu během přípravy hry, a to pouze u některých scénářů. V takovém případě se na ně odkazuje úkol scénáře některého z hráčů.



Žetony úkolu

Žetony úkolu se umísťují na dílky herního plánu během přípravy hry, a to pouze u některých scénářů. V takovém případě se na ně odkazuje úkol scénáře některého z hráčů.



Žetony vítězných bodů

Žetony vítězných bodů se umísťují vedle herního plánu během přípravy hry, a to pouze u některých scénářů. V takovém případě bude v přehledu scénáře vždy uvedeno, jakým způsobem je lze získat nebo umístit na herní plán. Každý žeton má hodnotu 1 vítězného bodu.



Žetony palebného sektoru

Žetony palebného sektoru se umísťují pomocí akce **palebný sektor**. Každý žeton palebného sektoru přísluší jedné jednotce **kulometčiků** z konkrétního družstva (červené žetony patří Sovětům, modré Němcům). Každá jednotka **kulometčiků** může mít v jedné chvíli na herním plánu pouze jeden žeton palebného sektoru.

Pokud se jednotka **kulometčiků** s umístěným žetonem palebného sektoru přesune, utrpí ztráty nebo se dostane do stavu *pod palbou*, odeberte žeton palebného sektoru z herního plánu (ostatní herní účinky žeton neovlivňují). Později jej opět budete moci na herní plán umístit pomocí akce **palebný sektor**.

Jakmile se pěší jednotka (tanky žeton neovlivňuje) přesune na pole s nepřátelským žetonem palebného sektoru, příslušná jednotka **kulometčíků** okamžitě proti této jednotce provede akci **krycí palba** ③ (jako obvykle, tzn. včetně bonusů za kryt a vzdálenost). V případě úspěchu se jednotka dostane do stavu *pod palbou* a její akce okamžitě končí. Žeton palebného sektoru zůstává na svém poli, nehledě na to, zda byla akce úspěšná, či nikoliv.

Pokud se jednotka přesune na pole s žetonem palebného sektoru v důsledku rozprášení jednotky nebo při vyhodnocení akce **plamenomet**, předchozí odstavec nevyhodnocujte.



Německý žeton palebného sektoru družstva B

Žetony dýmu

Žetony dýmu se umísťují pomocí akce **dýmavnice**. Každý žeton dýmu přísluší jednotce **ženistů** z konkrétního družstva (žetony s červenými čísly patří Sovětům, s modrými čísly Němcům). Každá jednotka **ženistů** může během jednoho scénáře umístit nejvýše dva žetony dýmu.

Celková hodnota obrany všech jednotek, které se nacházejí na stejném poli jako žeton dýmu, je zvýšena o 2 (celkovou hodnotu obrany tedy tvoří základní obrana, kryt, bonus za vzdálenost a bonus za dým). Tento bonus se neaplikuje při použití akce **demolice** ani proti akcím vyvolaným žetonem miny.

Na každém poli se může nacházet nejvýše jeden žeton dýmu. Žetony dýmu se z herního plánu odstraní až na konci scénáře.



Německý žeton dýmu družstva A

Rub

Líc

Sovětský žeton dýmu družstva B

Žetony tunelů

Všechna pole s umístěnými žetony tunelů se pro účely pohybu považují za vzájemně sousedící.

Výjimku tvoří tanky, které se skrze tunely nemohou přesouvat. Stejně tak nesmíte skrze tunely přesouvat žetony jednotek vašeho protivníka (například v důsledku rozprášení jednotky nebo při vyhodnocení akce **plamenomet**).

Tunely mají základní obranu s hodnotou 7. Lze na ně cílit akce **protitanková střela** nebo **demolice** a také jsou vždy cílem akce **bombardování** vyhodnocované na poli, na kterém se žeton tunelu nachází. Pokud je tunel zasažen, odstraňte příslušný žeton ze hry, po zbytek kampaně nemůže být znovu použit.



Tanky

Tanky se chovají stejně jako ostatní jednotky, platí pro ně však následující výjimky:

Tanky nemají běžnou hodnotu obrany, proto nemohou být cílem většiny útoků. Místo toho mají odolnost pancíře, lze na ně tedy cílit pouze akce **protitanková střela** nebo **demolice**.

Tanky nelze uvést do stavu *pod palbou*, proto na ně akce **krycí palba**, **umlčovací palba** a žetony palebného sektoru nemají žádný účinek.

Tanky nesmí vstoupit na pole, na kterých je uveden symbol neprůjezdného terénu

Jakmile zahrajete kartu tanku, který zatím na herním plánu nemá svůj žeton, umístěte tento žeton na pole s některou z vašich jednotek **střelců** (z libovolného družstva), která se nenachází na poli se symbolem neprůjezdného terénu . Jako obvykle poté proved'te akci na kartě. Pokud se všichni vaši střelci nachází na polích se symbolem neprůjezdného terénu , nemůžete kartu zahrát k provedení akce, proto tank do hry neumístíte.

- Název:** typ tanku.
- Označení družstva:** družstvo, do něž tank patří.
- Odolnost pancíře:** Hodnota základní obrany tanku, které protivník musí dosáhnout, aby pomocí akcí **protitanková střela** nebo **demolice** tank úspěšně zasáhl.

Německý tank Panzer III



PŘEHLED AKCÍ

Většina akcí má uvedenou určitou hodnotu. Symbol **X** v následujícím přehledu znamená, že má akce pro některé jednotky proměnlivou hodnotu.

Příklad: Akce **pátrání** má pro některou jednotku hodnotu 2, pro jinou hodnotu 1.

AKCE POHYBU


Manévr **1** **C**

Přemístěte **libovolný** žeton jednotky o **1** pole.

Je-li uveden symbol určitého družstva, smíte přemístit pouze jednotky patřící do tohoto družstva.

Na poli, na které jednotka vstoupí, musí ležet váš žeton kontroly (libovolnou stranou nahoru).

Pomocí této akce nesmíte přemíst'ovat žeton jednotky ve stavu *pod palbou*, rozprášenou jednotku ani jednotku **protitankový kanón**.

Tanky nemohou vjet na pole se symbolem neprůjezdného terénu .

Pátrání **X**


Přemístěte žeton odpovídající jednotky až o **X** polí.

Tento pohyb může vést i přes pole, na nichž neleží váš žeton kontroly. Na každé takové pole umístěte svůj žeton kontroly stranou **propátráno** nahoru. Za každý takto umístěný žeton si však musíte ze své zálohy vzít jednu kartu **válečný zmatek** a přidat ji do svého odhazovacího balíčku. Pokud si máte dobrat více karet **válečný zmatek**, než jich máte v záloze, doberte si všechny zbývající.

Přesun **1**

Přemístěte žeton odpovídající jednotky o **1** pole.

Na poli, na které jednotka vstoupí, musí ležet váš žeton kontroly (libovolnou stranou nahoru).

Tanky nemohou vjet na pole se symbolem neprůjezdného terénu .

Skrytý přesun **1**

Přemístěte žeton odpovídající jednotky o **1** pole.

Tento pohyb může vést i na pole, na němž neleží váš žeton kontroly. V tomto případě svůj žeton kontroly na dané pole nepokládáte ani si do odhazovacího balíčku nepřidáváte kartu **válečný zmatek**.

PODPŮRNÉ AKCE

Dýmavnice

Umístěte žeton dýmu odpovídající jednotky na pole, na kterém se jednotka nachází.

Každé družstvo může během každého scénáře umístit nejvýše dva žetony dýmu.

Podrobná pravidla použití dýmavnice naleznete na straně 25.

Miny **X**

Umístěte až **X** žetonů min odpovídající jednotky na libovolné okraje pole, na kterém se jednotka nachází. Na okraj, na kterém již leží jiná vaše mina, další žeton miny umístit nemůžete.

Žeton miny můžete umístit buď protipěchotní, nebo protitankovou stranou nahoru.

Každé družstvo může během každého scénáře umístit nejvýše čtyři žetony min. Žetony min, které jsou během scénáře odstraněny z herního plánu, nelze ve stejném scénáři znovu umístit.

Podrobná pravidla použití min naleznete na straně 24.

Okamžité posily **1**

Veźmte si **1** libovolnou kartu ze zálohy přímo do ruky. Tuto kartu lze v tomto tahu hrát jako obvykle.

Pokud si vezmete kartu patřící rozprášené jednotce, odstraňte z odpovídajícího žetonu jednotky žeton rozprášení. Jednotka se nadále za rozprášenou nepovažuje.

Ovládnutí

Tuto akci lze provést jen na poli, kde se daná jednotka nachází a leží zde váš žeton kontroly stranou **propátráno** nahoru. Otočte svůj žeton kontroly stranou **ovládáno** nahoru.

Pokud na témže poli leží také nepřátelský žeton kontroly stranou **ovládáno** nahoru, otočte zároveň tento žeton stranou **propátráno** nahoru.

Pokud váš protivník pole ovládá (má zde žeton kontroly stranou ovládáno nahoru) a zároveň se zde nachází jakákoliv jeho nerozprášená jednotka, nelze pole ovládnout. (Na rozdíl od pravidel ve hře *Odhodlaní: Normandie tedy lze ovládnout i pole, na kterém se protivník nachází, ale pole neovládá, případně se na poli nacházejí pouze rozprášené jednotky protivníka*).

Jednou umístěné žetony kontroly se už z herního plánu neodstraňují.

Palebný sektor

Na libovolné pole umístěte (případně přemístěte) žeton palebného sektoru odpovídající jednotky.

Podrobná pravidla použití žetonů palebného sektoru naleznete na straně 24.

Posily **X**A

Veźměte si aŝ **X** karet ze svě zalohy a pŕidejte si je do svěho odhazovacího balıcku.

Je-li uveden symbol urıtěho druŝtva, směte si ze zalohy vzıt pouze karty patŕıcí do tohoto druŝtva.

Pokud si vezmete kartu patŕıcí rozprasěně jednotce, odstraıte z odpovıdıcího ŝetonu jednotky ŝeton rozprasěnı. Jednotka se nadale za rozprasěnou nepovaŝuje.

Povzbuzenı **1**A

Zvolte si **1** ze zahraninych karet ve svě hernı oblasti z odpovıdıcího druŝtva. Proved'te jednu z **nevylepŝennych** akı uvedennych na kartě.

Vŝımněte si, ŝe si kartu neberete zpět do ruky jako u pŕedchozıch titulı serie Odhodlanı, ale pouze si zvolıte jednu z nevylepŝennych akı, ktere ma jednotka prověst.

Protiletadlova obrana **1**

Vas protıvnık musı ze hry odstranit **1** kartu **bombarder**. Tuto kartu okamŝitě odloŝı do svě pŕıhradky odstraněnnych karet. Postupuje takto.

1. Pokud je to moŝne, musı odstranit kartu ze svě **ruky**.
2. Pokud to nenı moŝne, musı odstranit kartu ze svěho **odhazovacího balıcku**.
3. Pokud to nenı moŝne, musı odstranit kartu ze svěho **dobıracıho balıcku**. Pote musı dobıracı balıcek zamıchat.

Pokud vas protıvnık nema kartu **bombarder** ani v dobıracım balıcku, mıŝete si kartu, se kterou jste tuto akci provedli, okamŝitě vrıt zpět do svě zalohy.

Prızkum

Pokud mate v ruce kartu **valeny zmatek**, odloŝte ji do krabice, po zbytek scenre se povaŝuje za vyřazenou ze hry. **Pote si doberte do ruky kartu z dobıracıho balıcku**. Tuto kartu lze v tomto tahu hrat jako obvykle.

Pokud je vas dobıracı balıcek prazdny, zamıchejte svıj odhazovací balıcek a vytvoŕte z nej novy dobıracı balıcek a pokračujte v dobıranı. Zahrane karty leŝıcí v hernı oblasti do balıcku nemıchejte.

Pokud v ruce ŝadnou kartu **valeny zmatek** nemate, nemıŝete tuto akci prověst.

*Na konci scenre vrat'te vŝechny takto odloŝene karty **valeny zmatek** zpět mezi vaŝe dostupne karty.*

Pŕıpravit **1**A

Zvolte si jeden ŝeton jednotky z odpovıdıcího druŝtva, ktery je ve stavu *pod palbou*, a otote jej na opanou stranu do stavu *pŕıpravenı*.

ıtok a skryty pŕesun

Proved'te nekterou z bojovnych akı uvedennych na kartě, pote mıŝete prověst akci **skryty pŕesun** **1**.

Vypad

Proved'te akci **pŕesun** **1**, pote mıŝete prověst nekterou z bojovnych akı uvedennych na kartě.

Vypětı sil **1**

Zvolte si jednu ze zahraninych karet ve svě hernı oblasti patŕıcí pěŝı jednotce (na kartu tanku akci pouŝıt nelze). Proved'te jednu z akı uvedennych na kartě. **Na rozdıl od akce povzbuzenı lze touto akı prověst i vylepŝenou akci.**

Pote otote ŝeton odpovıdıcí jednotky na opanou stranu (stranou *pod palbou* nahoru).

Za mnou! **X**

Doberte si do ruky aŝ **X** karet ze svěho dobıracıho balıcku. Tyto karty lze v tomto tahu hrat jako obvykle.

Pokud vam v dobıracım balıcku dojdou karty dŕıv, neŝ ukonıte dobıranı karet, zamıchejte svıj odhazovací balıcek, vytvoŕte z nej novy dobıracı balıcek a pokračujte v dobıranı. Zahrane karty leŝıcí v hernı oblasti do balıcku nemıchejte.

Zajiŝtovací prızkum

Proved'te akci **prızkum**, pote mıŝete prověst akci **patranı** **1**.

Zmatenı nepŕıtele

Veźměte z protıvnıkovy zalohy kartu **valeny zmatek** a pŕidejte mu ji do odhazovacího balıcku. Pokud uŝ v zaloze ŝadnou nema, tato akce nema ŝadny ıinek.

BOJOVÉ AKCE




Bombardování / Demolice / Granáty / Krycí palba / Plamenomet / Protitanková střela / Umlčovací palba / Útok



Bojové akce provádějte v následujících krocích:




1. VOLBA CÍLE

Nejprve si následujícím způsobem zvolte cíl útoku:

- Pro akce **útok**, **plamenomet** a **krycí palba** si zvolte libovolný nepřátelský žeton pěší jednotky (tzn. kromě tanků).
- Pro akce **protitanková střela** a **demolice** si zvolte libovolnou budovu, tunel nebo nepřátelský tank.
- Pro akci **bombardování** si zvolte libovolné pole (dílek herního plánu). Cílem útoku se stane budova, tunel a všechny žetony pěších jednotek (tanky nikoliv), které se na daném poli nacházejí (včetně vašich vlastních). Poté proti každému cíli samostatně v libovolném pořadí vyhodnot'te útok podle postupu uvedeného níže.
- Pro akce **umlčovací palba** a **granáty** si zvolte libovolné pole (dílek herního plánu). Cílem útoku se stanou všechny **nepřátelské** žetony pěších jednotek (tanky nikoliv). Poté proti každému cíli samostatně v libovolném pořadí vyhodnot'te útok podle postupu uvedeného níže.

Některé akce mají uveden symbol  . Při provádění takové akce se cíl musí nacházet nejvýše ve vzdálenosti  od útočící jednotky.

*Například při provádění akce **útok**   musíte zvolit žeton pěší jednotky (tank zvolit nelze) na stejném poli, na kterém se nachází útočící jednotka.*

Některé akce mají uveden symbol  . Při provádění takové akce se cíl musí nacházet nejméně ve vzdálenosti  od útočící jednotky.

2. URČENÍ CELKOVÉ HODNOTY OBRANY

Celková hodnota obrany cíle je rovna součtu základní obrany, hodnoty krytu daného pole a bonusu za vzdálenost od útočící jednotky.

Základní obrana: hodnota uvedená na žetonu jednotky. Základní obrana u pěších jednotek se nazývá běžná obrana, zatímco základní obrana u tanků se nazývá odolnost pancíře. Základní obrana u budov se nazývá odolnost budovy a základní obrana tunelu se jednoduše rovná 7.

Kryt: hodnota uvedená na poli, kde se nachází napadená jednotka.

Při akci **demolice** se hodnota krytu k obraně jednotky nepočítá.

Bonus za vzdálenost: hodnota je rovna počtu polí, o kolik je útočící jednotka vzdálena od svého cíle (pole, na němž se nachází útočící jednotka, se nepočítá).

Při akci **bombardování** se bonus za vzdálenost k obraně jednotek nepočítá.

HODNOTA KRYTU BUDOVY

Některá pole mají kromě běžné hodnoty krytu uvedenou i hodnotu krytu budovy.



Pokud se žeton jednotky nachází na poli s budovou a je na něj veden útok jednotkou nacházející se na stejném poli, při určení celkové hodnoty obrany použijte běžnou hodnotu krytu. Pokud se útočník nachází na jiném poli, použijte hodnotu krytu budovy (tedy vyšší hodnotu).

Hodnota krytu budovy   Běžná hodnota krytu

HODNOTA KRYTU OPEVNĚNÍ

Některá pole mají kromě běžné hodnoty krytu uvedenou i hodnotu krytu opevnění.

Pokud se žeton jednotky, proti které je veden útok, nachází na poli s opevněním, které tato strana ovládá, při určení celkové hodnoty obrany použijte hodnotu krytu opevnění (vyšší hodnotu). Pokud cíl útoku toto pole neovládá, použijte běžnou hodnotu krytu.

Hodnota krytu opevnění   Běžná hodnota krytu

3. HOD KOSTKAMI




Počet kostek, kterými hráč hodí, je roven hodnotě uvedené u bojové akce.



Padne-li na alespoň jedné kostce číslo **stejně** nebo **vyšší**, než je celková hodnota obrany, bojová akce je úspěšná. Počet kostek, na kterých potřebné číslo padne, **nehraje roli**.

Výsledek hodu **0 vždy** znamená úspěch, a to bez ohledu na celkovou hodnotu obrany.

KTEROU HODNOTU BOJOVÉ AKCE ZVOLIT?

Akce **protitanková střela**, **bombardování** a **demolice** mají uvedeno více hodnot s různě vypadajícími symboly.

Pokud útočíte na pěší jednotku (tzn. jiný žeton jednotky než tank), použijte hodnotu se symbolem . Pokud útočíte na tank, použijte hodnotu se symbolem . Pokud útočíte na budovu nebo tunel, použijte hodnotu se symbolem .

*Například při akci **demolice**   byste při útoku na tank házeli jednou kostkou, ale při útoku na budovu čtyřmi kostkami.*

4. VÝSLEDEK ÚTOKU A ZTRÁTY

Výsledek bojové akce se liší podle typu cíle, proti kterému byla vedena:

ŽETON JEDNOTKY

Úspěšný hod znamená, že napadené jednotce byly způsobeny ztráty.

Vlastník zasažené jednotky musí vyhledat kartu odpovídající zasažené jednotce a odložit ji stranou do svého balíčku ztrát. Hráč postupuje takto.

1. Pokud je to možné, musí vyřadit kartu ze své **herní oblasti**.
2. Pokud to není možné, pak musí vyřadit kartu ze své **ruky**.
3. Pokud to není možné, pak musí vyřadit kartu ze svého **odhazovacího balíčku**.
4. Pokud to není možné, pak musí vyřadit kartu ze svého **dobíracího balíčku**. Poté musí dobírací balíček zamíchat.
5. Pokud hráč nemá kartu dané jednotky ani v dobíracím balíčku, jednotka je rozprášena. Hráč na žeton jednotky položí žeton rozprášení. Útočník, který jednotku zasáhl, poté **může** tuto jednotku přesunout na sousedící pole, které má vlastník zasažené jednotky propátrané nebo jej ovládá (má zde umístěný žeton kontroly). Pokud takto přesunete rozprášenou jednotku ve stavu *pod palbou*, zároveň žeton jednotky otočte na stranu *připraveni*.

Po úspěšném zásahu se ze hry vždy vyřazuje pouze 1 karta, neohledně na počet kostek, na nichž padlo potřebné číslo.

Pokud se v oblasti, ve které právě kartu hledáte, nachází více odpovídajících karet, můžete si zvolit, kterou z nich odložíte do svého balíčku ztrát.

Karty ve svém balíčku ztrát si můžete kdykoliv prohlížet, karty v soupeřově balíčku ztrát nikoliv! Počet karet v obou balíčcích ztrát je však veřejná informace (tzn. že na vyžádání protivníka mu musíte říci, kolik karet se ve vašem balíčku ztrát nachází).

Úspěšný hod u akcí **krycí palba** a **umličovací palba** žádné ztráty nezpůsobuje. Místo toho otočte žetony příslušných jednotek stranou *pod palbou* nahoru. Pokud již žeton touto stranou nahoru leží, nemá a

kce žádný účinek.

Úspěšný hod u akce **plamenomet** způsobí protivníkovi nejen ztráty, útočící hráč navíc může přesunout cílený žeton jednotky na sousedící pole, které je obráncem propátrané nebo ovládané (má zde umístěný žeton kontroly). Pokud takto přesunete jednotku ve stavu *pod palbou*, otočte její žeton na stranu *připraveni*. Takový přesun žetonu jednotky neaktivuje žetony min ani žetony palebného sektoru. *Žeton jednotky můžete v rámci jedné akce přesunout pouze jednou, a to i v případě, že úspěšný útok plamenometem zároveň způsobil rozprášení cílené jednotky. Jed-*

notku protitankový kanón nelze po útoku plamenometem přesunout.

ROZPRÁŠENÍ JEDNOTEK

Jakmile jednotka utrpí ztráty, může se stát rozprášenou. Jakmile útočník některou jednotku rozpráší, může tuto jednotku přesunout na sousedící pole, které je obráncem propátrané nebo ovládané. Pokud byste měli způsobit ztrátu jednotce, která je již rozprášená, můžete tuto jednotku znovu přesunout. Jednotku protitankový kanón nelze po rozprášení přesunout.

Jakmile pomocí akce **posily** nebo **okamžité posily** přidáte do svého balíčku (resp. do své ruky) kartu odpovídající rozprášené jednotce, okamžitě z žetonu jednotky odstraňte žeton rozprášení. Jednotka se nadále za rozprášenou nepovažuje.

BUDOVA

Pokud byl útok na budovu úspěšný, podařilo se vám tuto budovu poškodit!



Pravidla pro poškození a zničení budov naleznete na straně 21.



TUNEL

Pokud byl útok na tunel úspěšný, podařilo se vám tento tunel zničit!

Jednoduše ze hry příslušný žeton tunelu odeberte.

SHRNUTÍ NOVÝCH BOJOVÝCH AKCÍ

Bojové akce se symbolem  mají požadavek na minimální vzdálenost, proto s nimi můžete cílit pouze na jednotky, které se nachází ve vzdálenosti alespoň  polí.

Bojové akce se symbolem  mají požadavek na maximální vzdálenost, proto s nimi můžete cílit pouze na jednotky, které se nachází ve vzdálenosti nejvýše  polí.

Protitanková střela: Útok, který lze vést proti budově, tunelu nebo žetonu tanku.

Umlčovací palba: Zvolte si pole a proved'te akci krycí palba zvlášt' proti každému nepřátelskému žetonu pěší jednotky, který se na tomto poli nachází. Žetony tanků tato akce neovlivní.

Bombardování: Zvolte si pole a proved'te útok zvlášt' proti budově, tunelu a každému žetonu pěší jednotky (včetně vašich), který se na tomto poli nachází. Žetony tanků tato akce neovlivní.

Demolice: Útok, který lze vést proti budově, tunelu nebo žetonu tanku. Při tomto útoku ignorujte hodnotu krytu.

Plamenomet: Útok, který vám v případě úspěchu navíc umožní přemístit žeton cílené jednotky na nepřítelem propátrané nebo ovládané sousedící pole.

Granáty: Zvolte si pole a proved'te útok zvlášt' proti každému nepřátelskému žetonu pěší jednotky, který se na tomto poli nachází. Žetony tanků tato akce neovlivní.

KONEC HRY

Hra pokračuje, dokud nenastane jedna z následujících tří podmínek:

1. Hráč splní podmínky svého **úkolů scénáře**.
2. Hráčovy jednotky jsou **úplně rozprášeny**.
3. Hráč **stáhne svá vojska**.

Jakmile nastane konec hry, dříve než sbalíte jakékoliv komponenty zpět do krabice, vyhodnoťte oddíl Události v kampani (str. 18).

ÚKOLY SCÉNÁŘE

Každý přehled scénáře uvádí úkoly scénáře pro oba hráče.

Jakmile některý z hráčů splní svůj úkol scénáře, hra okamžitě končí jeho vítězstvím.

Ovládněte cíle v hodnotě **X**

Pokud ovládáte pole, ovládáte také žeton cíle, který se na daném poli nachází.

V přehledu scénáře je stanovena celková hodnota cílů, jež je třeba k dosažení vítězství ovládnout. Ovládnete-li pole s žetony cílů, jejichž celková hodnota se rovná stanovené hranici nebo ji překračuje, okamžitě zvítězíte.

Rozprašte jednotku **X**

V přehledu scénáře je uvedeno, které nepřátelské jednotky musíte rozprášit, abyste zvítězili. V některých scénářích budete muset rozprášit konkrétní jednotky, v jiných pouze určitý počet jednotek. Pravidla pro rozprášení jednotek naleznete na str. 15.

Abyste zvítězili, musí být uvedené jednotky rozprášeny zároveň. *Pamatujte, že jednotka, která odstraní svůj žeton rozprášení pomocí akce **posily** nebo **okamžité posily**, se nadále za rozprášenou nepovažuje.*

Získejte **X** vítězných bodů

V přehledu scénáře je vždy uvedeno, jakým způsobem lze vítězné body získat a jaký je stanovený celkový počet bodů, které musíte získat, abyste zvítězili.

Ovládejte pole s **X** vítěznými body

V přehledu scénáře je vždy uvedeno, jakým způsobem se na pole vítězné body umisťují. Ovládnete-li pole s požadovaným počtem vítězných bodů či vyšším, okamžitě zvítězíte.

Přesuňte jednotku **X** na pole s žetonem

úkolů / žetonem úniku

V přehledu scénáře je vždy uvedeno, na kterém poli se musí nacházet určitá vaše jednotka, abyste zvítězili. Toto pole je od začátku scénáře označeno žetonem úniku nebo žetonem úkolů. Pokud je v přehledu scénáře uvedeno více jednotek, musí se na daném poli nacházet všechny uvedené jednotky zároveň.

Pokud dojde k rozprášení uvedené jednotky, nelze s touto jednotkou úkol splnit. V takovém případě je potřeba buď jednotku zbavit žetonu rozprášení, případně se pokusit úkol splnit s jinou z uvedených jednotek.

Kombinace výše uvedených úkolů

V některých scénářích budou uvedeny úkoly, které jsou kombinací výše uvedených podmínek.

Pokud je v úkolu uvedena spojka **a**, musíte pro úspěšné splnění úkolu splnit obě uvedené podmínky.

Pokud je v úkolu uvedena spojka **nebo**, musíte splnit alespoň jednu z uvedených podmínek.

Pokud je v úkolu uvedena spojka **a/nebo**, můžete pro splnění úkolu podmínky splnit v libovolném poměru.

ÚPLNÉ ROZPRÁŠENÍ

Pokud není v přehledu scénáře uvedeno jinak, lze kterýkoliv scénář vyhrát tím, že soupeře úplně rozprášíte.

Úplné rozprášení je stav, kdy jsou **všechny** jednotky **střelců** vašeho protivníka rozprášeny. Pokud tato situace nastane, okamžitě zvítězíte.

STAŽENÍ VOJSK

Kdykoliv na začátku svého tahu, dříve než vyložíte jakoukoliv kartu, se můžete rozhodnout stáhnout svá vojska ze scénáře. Pokud to provedete, váš protivník okamžitě zvítězí.

Stažení vojsk je způsob, jak ukončit scénář, u kterého si myslíte, že nemáte šanci vyhrát. Stáhnout vojska je málokdy dobrý nápad, a to dokonce i v případě, že máte velmi malou šanci na výhru. Nicméně pokud je situace opravdu beznadějná, může být vhodné tuto možnost zvážit, pokud se chcete během vyhodnocování oddílu Události v kampani vyhnout získání velkého množství trvalých ztrát.

KONEC KAMPAŇE

V průběhu kampaňe se budete se svými vojsky snažit ovládnout různé oblasti města Stalingrad. Každé takové úspěšné ovládnutí oblasti si zapíšete do záznamu kampaňe. Pokud se na konci kampaňe některé ze stran podařilo ovládnout celé město, dosáhla tato strana epického vítězství. Pokud se však některé ze stran podařilo úspěšně vzdorovat protivníkovi a některé oblasti tak ubránit, o výsledku kampaňe rozhodne rozsáhlá závěrečná bitva.

Jakmile v průběhu kampaňe dosáhnete stavu hry, který začíná slovem KONEC, kampaň je u konce. Oddíl *Události v kampaňi* není třeba vyhodnocovat, místo toho se rovnou ve svých knihách scénářů podívejte na stranu 3 a vyhledejte odkaz na závěrečný příběh vaší kampaňe.

Poté můžete podle následujících instrukcí celou hru vrátit do původního stavu.

NÁVRAT HRY DO PŮVODNÍHO STAVU

Vrácení hry do původního stavu je jednoduché:

Všechny dílky herního plánu s označením končícím na písmeno A vložte do přihrádky současného stavu města a všechny dílky herního plánu s označením končícím na písmeno B nebo C vložte do přihrádky upraveného stavu města. Pro jednodušší vyhledávání je uspořádejte v pořadí podle čísel (některá čísla budou chybět, některé dílky totiž nemají variantu B a C). Jakmile budete hotovi, v přihrádce současného stavu města by se mělo nacházet 72 dílků a v přihrádce upraveného stavu města 57 dílků.

Poté roztříd'te všechny karty podle jejich označení. Druhé písmeno označení udává, jestli karta patří do balíčku počátečních karet (P), zamčených karet (Z), karet vylepšení (V) nebo karet rezervistů (R). Každý balíček uspořádejte podle čísel od nejmenšího k největšímu (některá čísla budou chybět). Vrchní karty u balíčků zamčených karet, karet vylepšení a karet rezervistů vždy uvádí označení karet, které se v daném balíčku nachází. Balíček počátečních karet obou stran obsahuje karty s označením S/N-P-001 až S/N-P-035.

Pro následující kampaň budou oba hráči potřebovat nový záznam kampaňe. Tyto záznamy si můžete vytisknout na adrese: mindok.cz/hra/odhodlani-stalingrad nebo foxinthebox.cz/odhodlani_stalingrad

SLOUČENÍ DRUŽSTEV

Během kampaňe se může stát, že dostanete pokyn ke sloučení dvou družstev. V takovém případě vždy v knize scénářů následují instrukce, jak sloučení provést. Pro lepší přehled pravidla uvádíme i zde.

Mechanika sloučení družstev vám umožní posílit družstvo, které již utrpělo velké množství trvalých ztrát. Spočívá v tom, že karty rezervistů oslabeného družstva nahradíte běžnými a vylepšenými kartami jiného družstva. Takto sloučené družstvo smí mít stále právě pět karet **střelců**, tři karty **pátračů** a tři karty **kulometčků**.

Družstva, která byla sloučena, se od této chvíle považují za jedno družstvo. To je důležité si pamatovat zejména při přípravách scénářů a při provádění akcí, které se odkazují na konkrétní družstva, (např. **posily** nebo **povzbuzení**). Pokud tedy např. sloučíte družstva **A** a **C**, můžete použít akci **posily** **A**, abyste do svého odhazovacího balíčku přidali kartu, která původně patřila do družstva **C**. Jednotky sloučeného družstva mají svůj vlastní žeton sloučené jednotky, na kterém je uvedeno označení obou původních družstev.

Pokud by jednotka **střelců**, **pátračů** nebo **kulometčků** ze sloučeného družstva utrpěla trvalé ztráty, nahrad'te tuto kartu kartou rezervisty jako obvykle. Protože ale družstvo C žádné karty rezervistů nemá, nahrad'te ji libovolnou kartou rezervisty patřící do druhého původního družstva této sloučené jednotky. Sloučené družstvo tedy jako obvykle nikdy nebude mít méně než pět karet **střelců**, tři karty **pátračů** a tři karty **kulometčků**.

Historická poznámka

Hra *Odhodlaní: Stalingrad* sleduje nelitostný souboj mezi sovětskou Rudou armádou a německým Wehrmachtem o kontrolu nad Stalingradem. Hra se do určité míry snaží reprezentovat stav města a reálné události s využitím jednotek, terénních prvků a scénářů, které se zakládají na historických faktech.

Přesto berte prosím v úvahu, že se nejedná o hru, která má za cíl simulovat reálný boj. Hlavní mechanika hry - budování balíčku karet - je zřejmou abstrakcí běžného života vojáků, které představují karty ve hře. Přesné složení čet ve hře bylo upraveno s ohledem na co nejlepší hratelnost. V průběhu vývoje hry byla historická přesnost jedním z mnoha záměrů, avšak hlavním cílem vždy bylo vytvořit hru, která dokáže zprostředkovat zážitek velitele čety, nikoliv dodržet přesnou historickou věrnost. Máte spěchat kupředu a obsadit důležitý cíl, nebo čekat na krycí palbu? Mají se vaši pátrači soustředit na vytvoření komunikační linie, propátrat další možné oblasti působení, nebo se věnovat taktice klamání nepřítele? Máte své jednotky stáhnout, pokud čelíte silné nepřátelské palbě? Taková jsou rozhodnutí, před než budete postaveni ve hře **Odhodlaní: Stalingrad**.

Autoři hry: David Thompson & Trevor Benjamin

Ilustrace: Roland Macdonald

Texty: Robbie MacNiven

Vývoj hry: Filip Hartelius & Anthony Howgego

Grafický design: James Hunter

Testeři:

Alan Bach, Alice Woodward, Alistair McNear, Anton Borodatov, Anthony Burke, Ari Pankuch, Brandon Foote, Carlos Noguero, Christian Schwarz, Dan Halsall, Daniel Szendrak, Don Pankuch, Fredrik Schulz, Hugo Hirtz, Iza Pomlad, J. Andrew Rea, James Chandler, Joshua Rea, Luke Yates, Marcel Gonzalez-Gerdelics, Mark Winslade, Matt Whitehill, Michal Malolepszy, Miguel Caballer Royo, Nicolas Gonzalez, Paul Chandler, Paul Daniels, Peter Brown, Robert Artajew, Robert Zorko Pomlad, Sergio López Allueva, Simon Kohlruss, Simon Macdonald, & Vincourt Samuel

Poprvé publikováno ve Velké Británii, 2022 od OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES je ochranná známka Osprey Publishing Ltd

© David Thompson a Trevor Benjamin 2022. Tato edice © 2022 Osprey Publishing Ltd

Všechna práva vyhrazena.

www.ospreygames.co.uk

Česká edice:

MINDOK

www.mindok.cz

info@mindok.cz

Fox in the Box

www.foxinthebox.cz

info@foxinthebox.cz

Překlad: Mario Šafárik

Redakce: Miroslav Štrobl, Petr Pospíšil, Petr Klasna, Pavel Prachař, Bohdana Mandová

Grafické úpravy a sazba: Karolina Hanáčková, David Hanáček

Korektury: Eliška Pospíšilová