

Paolo Mori

BLITZKRIEG!

Obsahuje i rozšíření Nippon



2. světová válka ve 20 minutách

Ve hře **Blitzkrieg** se dva hráči chopí role představitelů Spojenců a Osy za druhé světové války a svedou zápas o nadvládu na všech hlavních válčištích globálního konfliktu. Jedná se o vzrušující hru s jednoduchými pravidly a krátkou herní dobou, přesto vyžadující mnohá nesnadná rozhodnutí!

Vaše jednotky budou představovat žetony, které si budete losovat každý ze svého sáčku. Ve hře nebudou probíhat bitvy řízené kartami nebo kostkami, ale půjde o co nejpromyšlenější nasazení svých zdrojů na jednotlivá válčiště, čímž budete získávat body, nové zdroje a speciální zbraně, abyste dosáhli strategické výhody vedoucí ke konečnému vítězství.

Vybojujte celou druhou světovou válku hned několikrát za večer!

POZNÁMKA AUTORA

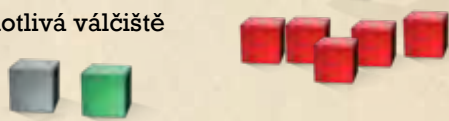
Doufám, že se hra bude líbit jak hráčům běžných deskových her pro svou přístupnost a snadná pravidla, tak i ostříleným harcovníkům válečných her pro neotřelý přístup k velmi často využívanému tématu.

Hlavně však doufám, že hru budete hrát s takovým potěšením, s jakým jsem ji vyvíjel.

Paolo Mori

HERNÍ MATERIÁL

- ▶ oboustranný herní plán
- ▶ 84 žetonů, z toho
 - ▶ 22 žetonů běžných jednotek Spojenců
 - ▶ 22 žetonů běžných jednotek Osy
 - ▶ 22 žetonů běžných jednotek Japonska
 - ▶ 18 žetonů speciálních zbraní
- ▶ 2 zástěny
- ▶ 5 označovacích kostiček pro jednotlivá válčiště
- ▶ 2 velké bodovací kostky
- ▶ 2 plátěné sáčky
- ▶ 2 prázdné žetony – náhradní či pro vaše vlastní nápady
- ▶ pravidla hry



Sólový režim

- ▶ 1 hrací kostka
- ▶ 8 taktických žetonů
- ▶ pravidla sólového režimu



POPIS HERNÍHO PLÁNU

POČÍTADLO BODŮ

				5						10					15
				20						25					30

ZÁPADNÍ EVROPA

VÝCHODNÍ EVROPA

AFRIKA A STŘEDNÍ VÝCHOD

PACIFIK

JIHOVÝCHODNÍ ASIE

BLITZKRIEG!

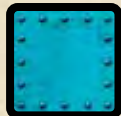
- ▶ Na herním plánu je vyznačeno 5 **válčíšť**, kde se konflikt odehrává.
- ▶ U každého válčíště jsou vyznačeny 2 nebo 3 řady **bitevních polí**, každá řada představuje jednu **kampaně**. Na bitevní pole budou oba hráči v průběhu hry klást žetony ze své zásoby.
- ▶ **Aktivní kampaně** každého neuzavřeného válčíště je vždy horní řada bitevních polí, v níž je ještě **alespoň 1 bitevní pole volné**. Žetony jednotek lze klást na **libovolné volné** bitevní pole **aktivní kampaně** na **libovolném válčíšti**.
- ▶ **Uzavřená kampaně** je řada, kam nelze další žetony přikládat. Buď proto, že jsou všechna bitevní pole dané kampaně obsazena žetony, nebo proto, že celé **válčíště** je již **uzavřené** (viz dále).
- ▶ Pod nadpisem každého válčíště je vyznačena **lišta** daného **válčíště**. Po jejích políčkách se bude přesouvat označovací kostička udávající, která strana má na daném válčíšti právé převahu.



Typy bitevních polí



Pozemní pole: Lze ho obsadit jen žetony armád nebo letectva.



Námořní pole: Lze ho obsadit jen žetony flotil nebo letectva.



Smišené pole: Lze ho obsadit žetony armád, flotil i letectva.

Žetony běžných jednotek

Na začátku hry budete mít k dispozici žetony běžných jednotek (zelené hráč za Spojence a šedé hráč za Osu). Použití žlutých žetonů speciálních zbraní je popsáno dále.



Armády: Lze je umístit na pozemní pole nebo smíšená pole.



Flotily: Lze je umístit na námořní pole nebo smíšená pole.



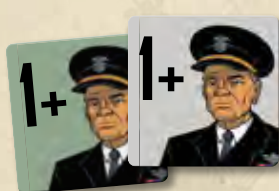
Letectvo: Lze je umístit na bitevní pole libovolného typu.



Letectvo rychlého nasazení: Lze je také umístit na libovolná pole, poté můžete hned v témže tahu umístit na totéž válčiště další žeton. Pokud jste žetonem ⚡ kampaň uzavřeli (viz dále), vyhodnotíte nejprve právě uzavřenou kampaň a dalším žetonem otevřete následující aktivní kampaň. Není-li to na daném válčišti možné, protože celé válčiště je uzavřené (viz dále), další žeton umístit nemůžete – na jiné válčiště ho umístit nelze.



Generál: Považuje se za armádu. Jeho hodnota se rovná **počtu** všech vašich jiných žetonů běžných jednotek **armád** a **letectva** (bez ohledu na jejich hodnotu) na daném válčišti (v aktivní i všech již uzavřených předchozích kampaňích) **plus 1 za samotného generála**. Žetony speciálních zbraní se nepočítají (není-li výslovně uvedeno jinak).



Admirál: Považuje se za flotilu. Jeho hodnota se rovná **počtu** všech vašich jiných žetonů běžných jednotek **flotil** a **letectva** (bez ohledu na jejich hodnotu) na daném válčišti (v aktivní i všech již uzavřených předchozích kampaňích) **plus 1 za samotného admirála**. Žetony speciálních zbraní se nepočítají (není-li výslovně uvedeno jinak).

Žetony speciálních zbraní

V průběhu hry budete díky efektům bitevních polí obsazených svými žetony získávat přístup ke speciálním zbraním.



Elitní síly: Tyto žetony nemají žádný zvláštní efekt, jen vyšší hodnotu.



Úderné síly ⊗:
Při umístění těchto žetonů se neprovádí efekt bitevního pole.



Síly rychlého nasazení ⚡: Pro tyto žetony platí (stejně jako pro letectvo rychlého nasazení), že po jejich umístění a vyhodnocení efektu bitevního pole můžete hned umístit na totéž válčiště další svůj žeton. Pokud jste žetonem se symbolem ⚡ kampaň uzavřeli (viz dále), vyhodnotíte nejprve právě uzavřenou kampaň a dalším žetonem otevřete následující aktivní kampaň. Není-li to na daném válčišti možné, protože celé válčiště je uzavřené (viz dále), další žeton umístit nemůžete – na jiné válčiště ho umístit nelze.



Nálet: Po vyhodnocení efektu bitevního pole proveďte nálet (viz stejný efekt bitevního pole popsáný níže) – náhodně vylosujete 1 žeton ze zásoby soupeře a vraťte jej do jeho do sáčku (můžete se na něj podívat). Pokud žeton této speciální zbraně položíte na bitevní pole s efektem ůů, vrátíte soupeři do sáčku 2 žetony z jeho zásoby – za každý symbol ůů jeden!



Atomová bomba: Považuje se za armádu. Posuňte kostičku na liště daného válčiště o 7 políček ve svém směru a kostičky na lištách všech ostatních dosud neuzavřených válčišť o 2 políčka ve směru soupeře. **Pozor! Na jiných válčištích nelze kostičku ve směru soupeře posunout na poslední pole lišty! Pokud by k tomu mělo dojít, zůstane kostička na předposledním políčku lišty a zbytek efektu propadá. Při posunu o 7 polí ve vašem směru toto omezení neplatí.**



Špión: Má všechny parametry bezprostředně předcházejícího žetonu umístěného soupeřem (typ, hodnotu i efekt), včetně žetonu speciální zbraně!



Vědec: Tento žeton lze umístit na libovolné volné bitevní pole na kterémkoli neuzavřeném válčišti (nemusí to tedy být pole aktivní kampaň). Proveďte efekt daného bitevního pole, sám žeton však nemá žádnou hodnotu, a tedy ani vliv na pozici označovací kostičky na liště.

PŘÍPRAVA HRY

1. Položte herní plán doprostřed stolu stranou pro základní hru nahoru.
2. Položte po jedné označovací kostičce na středové, červené políčko lišty každého válčiště.
3. Zvolte strany, každý hráč si vezme svůj sáček a vloží do něj všech 22 žetonů svých běžných jednotek.
4. Každý hráč pečlivě zamíchá žetony v sáčku, vylosuje si z něj 3 a položí si je za svou zástěnu lícem nahoru, aby je soupeř neviděl. Žetony za zástěnou tvoří vaši **zásobu**.
5. Obě bodovací kostky připravte poblíž počítadla bodů (počítadlo nemá políčko 0).
6. Zamíchejte žetony speciálních zbraní a vytvořte jejich obecný **bank** lícem dolů uprostřed stolu. *Můžete použít i oba žetony speciálních zbraní z rozšíření Nippon, jejich popis viz dále.*
7. Hru zahajuje hráč za Osu.

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají na tazích jeden po druhém.

Ve svém tahu proveďte následující kroky v daném pořadí:

1. Umístění žetonu
2. Provedení efektu bitevního pole
3. Posun kostičky
4. Vylosování 1 nového žetonu ze sáčku

1. Umístění žetonu

Umístíte jeden libovolný žeton ze své zásoby (tj. za zástěnou) na **volné** bitevní pole **aktivní kampaně** na **libovolném** válčišti.

- ▶ Armády lze umísťovat jen na pozemní nebo smíšená pole,
- ▶ flotily lze umísťovat jen na námořní nebo smíšená pole,
- ▶ letectvo lze umísťovat na pole libovolného typu.

To platí i pro žetony speciálních zbraní. Pouze žeton vědce lze umístit na pole libovolného typu, dokonce i dosud neaktivních kampaní, viz jeho popis výše.



Příklad umístění žetonů

2. Provedení efektu bitevního pole

Proveďte případný efekt právě obsazeného bitevního pole.

Přehled efektů bitevních polí



Výroba: Vylosujte si ze svého **sáčku** 1 žeton a přidejte ho do své **zásoby**.



Nálet: Náhodně vylosujte 1 žeton ze **zásoby** soupeře a vraťte jej do jeho **sáčku** (můžete se na něj podívat).



Výzkum: Doberte si náhodně 1 žeton speciální zbraně z **banku** a vložte ho do svého **sáčku**. Můžete se na něj podívat, soupeři ho ukazovat nemusíte.



Taktická výhoda: Posuňte kostičku na liště **daného** válčiště o uvedený počet políček ve svém směru.



Strategická výhoda: Posuňte kostičku na liště **kteréhokoli jiného** dosud neuzavřeného válčiště o uvedený počet políček ve svém směru (šipky jsou malé, dejte pozor, abyste je nepřehlédli).

Pozor! Využitím tohoto efektu nelze kostičku posunout na poslední pole lišty! Pokud by k tomu mělo dojít, zůstane kostička na předposledním políčku lišty a zbytek efektu propadá.



Propaganda: Posuňte svou bodovací kostku na **počítadle bodů** o uvedený počet polí vpřed.



Pokročilá výroba: Vylosujte si ze svého **sáčku** 2 žetony a přidejte je do své **zásoby**.



Aplikovaný výzkum: Doberte si náhodně 1 žeton speciální zbraně z **banku** a přidejte ho rovnou do své **zásoby**.



Pokročilý výzkum: Doberte si náhodně 2 žetony speciálních zbraní z **banku** a vložte je do svého **sáčku**. Můžete se na ně podívat, soupeři je ukazovat nemusíte.

3. Posun kostičky

Je-li na právě umístěném **žetonu** uvedena hodnota, posuňte označovací kostičku na liště daného válčiště ve svém směru o odpovídající počet políček.



Příklad: Na válčišti Západní Evropa je aktivní první kampaň. V předchozím tažení umístil hráč za Osu svou flotilu na levé pole, provedl jeho efekt a posunul kostičku na liště o 1 políčko ve svém směru. Na řadě je hráč za Spojence, umístí armádu s hodnotou 3 na pravé pole, provede jeho efekt – tj. zaznamená zisk 1 bodu na počítadle bodů – a posune kostičku na liště o 3 políčka ve svém směru.

4. Vylosování 1 nového žetonu ze sáčku

Vylosujte si ze svého sáčku právě 1 nový žeton a přidejte ho do své zásoby. Pozor – i v případě, že jste využili efekt ⚡ a umístili jste v tomto tahu více žetonů než jeden, smíte si vždy vylosovat ze sáčku do zásoby jen 1 nový žeton.

Velikost zásoby

Na začátku hry tvoří vaši zásobu 3 žetony. Jejich počet se v průběhu hry může v důsledku provádění různých efektů měnit.

Pozor! Nemáte-li na začátku svého tahu v zásobě žádný žeton, prohráli jste celou hru (viz Konec hry dále)!

Uzavření a vyhodnocení kampaně

Pokud jste v kroku 1 svého tahu právě umístěným žetonem obsadili poslední volné bitevní pole aktivní kampaně, dojde k uzavření kampaně. Případný efekt daného pole vyhodnotíte normálně, stejně tak i všechny případné efekty právě umístěného žetonu (provedete kroky 2 a 3 svého tahu). Jedinou výjimku tvoří efekt ⚡, ten se zatím nevyhodnocuje.

Poté dojde k přerušení vašeho tahu a vyhodnotí se uzavřená kampaň. Hráč, na jehož polovině lišty válčiště se nachází kostička, získá body za danou kampaň uvedené u ní na herním plánu. Pokud kostička na jeho polovině lišty dosáhla políčka 🟡 nebo ho překročila, ale nedosáhla pole 🟡, obdrží tento hráč navíc další 1 bod. Pokud kostička dosáhla či přesáhla pole 🟡, získá dokonce body 2. Pokud dosáhla posledního pole lišty, je zároveň celé válčiště uzavřeno (viz dále). **Upozorňujeme, že pole 🟡 a 🟡 lišty se zohledňují jen při řádném uzavření kampaně, nikoli v jejím průběhu, ani v případě předčasného ukončení kampaně (viz dále).**

V případě, že kostička je na prostředním políčku lišty, získají oba hráči plný počet bodů za danou kampaň.

Pokud se jednalo o poslední kampaň na daném válčišti, je válčiště uzavřené, jinak se aktivní kampaň stává následující kampaň. **V tomto případě zůstává kostička na liště válčiště na svém místě!**

Poté pokračuje přerušený tah hráče, v jehož tahu došlo k uzavření kampaně – vyhodnotí se případný efekt ⚡ jeho žetonu tak, že další žeton bude prvním žetonem umístěným na některé bitevní pole nové aktivní kampaně (pokud je válčiště uzavřené, efekt propadá) a tah uzavírá krok 4.



Pokračování příkladu: Hráč za Spojence v některém svém následujícím tahu umístí na prostřední pole první kampaně válčiště Západní Evropa žeton armády s hodnotou 3. Nejprve provede efekt daného pole, poté posune kostičku o 3 pole ve svém směru, čímž dosáhne pole 🛡️. Následuje vyhodnocení uzavřené kampaně – hráč za Spojence zaznamená celkem 3 body – 2 za kampaň a 1 za políčko 🛡️.

Uzavření válčiště

Pokud dojde v kroku 3 tahu některého z hráčů k situaci, kdy kostička na liště některého válčiště dosáhne posledního pole lišty, dojde k uzavření válčiště. Pokud byla v tomto tahu zároveň uzavřena aktivní kampaň, vyhodnotí se nejprve uzavřená kampaň podle předchozího odstavce. Poté získá příslušný hráč body za všechny případně zbývající kampaně tohoto válčiště a smí v libovolném pořadí provést efekty všech jejich bitevních polí.

Pokud došlo k uzavření válčiště v okamžiku, kdy aktivní kampaň ještě není uzavřena, uzavře se **předčasně**. Daný hráč získá body za tuto kampaň i za všechny případně zbývající kampaně tohoto válčiště a smí v libovolném pořadí provést efekty všech bitevních polí na daném válčišti, která zůstala volná. **Za políčka 🛡️ a 🛡️ na liště se v tomto okamžiku žádné body nepřidělují.**

Připomínáme, že posun kostičky na poslední políčko lišty není možný v důsledku efektu bitevního pole Strategická výhoda a v případě posunu o 2 políčka ve směru soupeře v důsledku efektu žetonu speciální zbraně Atomová bomba.

Po uzavření válčiště nemá kostička na liště žádný další význam.

Poté se opět dokončí přerušovaný tah krokem 4.



Příklad: Hráč za Spojence umístí na pravé bitevní pole 3. kampaň žeton flotily s hodnotou 3. Pole ani žeton nemají žádný zvláštní efekt. Kostička na liště se však posune až na poslední políčko ve směru hráče za Spojence.

Válčiště je tímto uzavřené a 3. kampaň je uzavřena předčasně – hráč za Spojence získá 5 bodů za předčasně ukončenou 3. kampaň a může v libovolném pořadí provést efekty obou neobsazených polí 3. kampaň. Bonusové body vyznačené na liště válčiště nezíská, protože 3. kampaň byla ukončena předčasně.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile na konci tahu hráče za Spojence má některý z hráčů 25 a více bodů. Daný hráč vítězí, v případě shody je vítězem hráč za Spojence.

Pokud některý z hráčů nemá na začátku svého tahu v zásobě žádný žeton nebo nemůže žádný žeton platně umístit na herní plán, prohrál a hra končí vítězstvím jeho soupeře.

Paolo Mori

BLITZKRIEG!

Rozšíření Nippon 

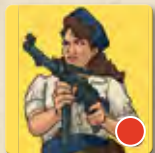
Toto rozšíření přináší novou výzvu. Co by se stalo, kdyby mocnosti Osy ve válce zvítězily, německá vojska se vylodila v USA a obsadila je? A co kdyby se poté Japonsko postavilo proti svému bývalému spojenci a napadlo Německem obsazené Spojené státy? A pomohla by jim Godzilla?

Rozšíření Nippon umožňuje si tento scénář vyzkoušet. Jeden z hráčů bude hrát za Německo, druhý za Japonsko a válčištěm budou USA. Vydejte se do alternativní historie roku 1946!

Nové žetony



Godzilla: Celkem pochopitelně angažuje Japonsko do své armády i prehistorickou mořskou obludu – Godzillu. Jedná se o žeton běžné jednotky o hodnotě 4 a může obsadit pozemní, námořní i smíšené pole. Pro účely efektu žetonů generál a admirál se nepočítá.



Partyzáni: Považují se za armádu. Hodnota tohoto žetonu je 1, pokud se okamžiku jeho umístění nachází kostička na liště daného válčiště na vaší polovině nebo na neutrálním poli, a 3, pokud se kostička nachází na soupeřově polovině lišty.



Výjimečný velitel: Lze ho umístit na pozemní, námořní i smíšené pole. Má hodnotu 1 a umožňuje provést efekt daného pole dvakrát. **Pozor! Počítá se jako armáda i flotila pro účely efektu žetonů generál a admirál.**

Jak bylo uvedeno, oba nové žetony speciálních zbraní můžete využít i v základní hře.

PŘÍPRAVA HRY

Použijte stranu herního plánu určenou pro toto rozšíření.

Hráč za Německo použije šedé žetony běžných jednotek a vloží je do svého sáčku, hráč za Japonsko použije béžové žetony běžných jednotek a vloží je do svého sáčku.

Bank žetonů speciálních zbraní připravte jako obvykle a přidejte do něj i oba nové žetony.

Použijte jen čtyři označovací kostičky a položte je na středové políčko lišt válčišť Honolulu, Seattle, Jacksonville a Boston. Na začátku hry jsou aktivní jen tato válčiště. Pátou kostičku můžete nechat v krabici.

Hru zahajuje hráč za Japonsko.

PRŮBĚH HRY

Platí všechna obvyklá pravidla hry.

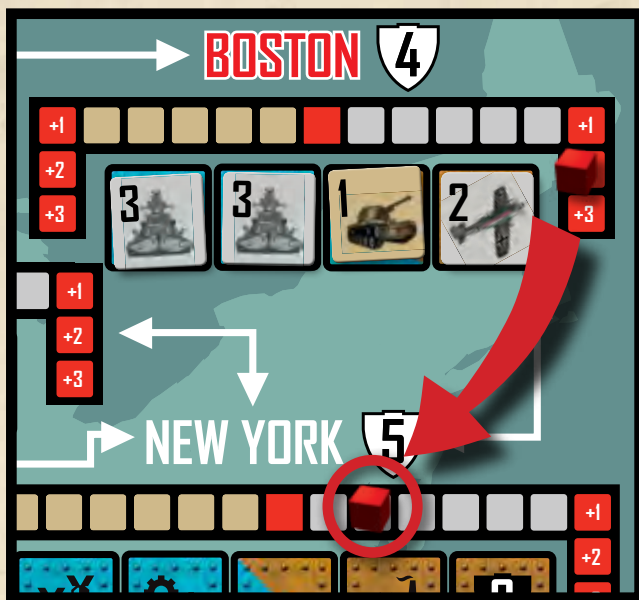
V tomto rozšíření má každé válčiště jen jednu kampaň, takže uzavření kampaň je vždy zároveň uzavřením válčiště. Na každé straně každé lišty jsou 3 poslední políčka zvýrazněna a je na nich uvedena hodnota 1, 2 a 3.

Uzavření válčiště

Kampaň/válčiště je opět možné uzavřít dvěma způsoby:

- ▶ Je-li obsazeno poslední bitevní pole. Hráč, který má na daném válčišti převahu (v případě shody oba) zaznamená počet bodů uvedený u daného válčiště, a hráč, v jehož tahu k uzavření válčiště došlo, zvolí navazující dosud neaktivní válčiště a umístí označovací kostičku na středové políčko jeho lišty. Navazující válčiště určují bílé šipky. Toto válčiště se stane novým aktivním válčištěm. Jsou-li všechna navazující válčiště již aktivní nebo uzavřená, může zvolit libovolné dosud neaktivní válčiště, pokud to není možné, dohraje se na zbylých aktivních válčištích.

- Dosáhne-li označovací kostička jednoho ze tří posledních políček lišty, je válčiště uzavřené. Hráč, na jehož straně lišty se nachází kostička, může opět jako obvykle provést efekty všech dosud zbývajících neobsazených bitevních polí a zaznamená body za dané válčiště. Hráč, v jehož tahu k uzavření válčiště došlo, opět určí nové válčiště postupem uvedeným v předchozím odstavci. Označovací kostičku však neumístí doprostřed, nýbrž posune ji o tolik políček ve směru vítěze na předchozím válčišti, kolik udává hodnota posledního políčka, na němž kostička skončila. Pro všechna tři poslední políčka na každé straně lišty každého válčiště platí omezení efektu bitevního pole Strategická výhoda a speciální zbraně Atomová bomba ze základní hry.



Příklad: Hráč za Německo ve svém tahu umístil svůj žeton na poslední pole válčiště Boston a uzavřel je. Kostička skončila na políčku s hodnotou +2. Hráč za Německo zaznamená 4 body za vyhodnocené uzavřené válčiště Boston a rozhodne, že dalším aktivním válčištěm bude New York. Kostičku přemístí na jeho lištu na 2. políčko ve svém směru.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile na konci tahu hráče za Německo má některý z hráčů 25 a více bodů. Daný hráč vítězí, v případě shody je vítězem hráč za Německo.

Pokud některý z hráčů nemá na začátku svého tahu v zásobě žádný žeton nebo nemůže žádný žeton platně umístit na herní plán, prohrál a hra končí vítězstvím jeho soupeře.



TIRÁŽ

Autor: Paolo Mori

Ilustrace: Paul Sizer

Grafický design: Nick Avallone,
Florentyna Butlerová

Produkce: Dan Mersey, Mark Cooke

Vedoucí výroby: Will Townshend

© 2019 Paolo Mori & The Plastic Soldier
Company Ltd.

Český překlad: Karel Vlasák

Korektury: Michal Stárek,
Jiří Cauty Klumpar

Konzultace: Mario Šafárik

MINDOK

HRAJEME ♥ SRDCEM

**Výhradní distributor
pro ČR a SR:**

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



mindok.cz



[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)



[/_mindok_](https://www.instagram.com/_mindok_)



PŘEHLED EFEKTŮ BITEVNÍCH POLÍ A ŽETONŮ



Výroba: Vylosujte si ze svého **sáčku** 1 žeton a přidejte ho do své **zásoby**.



Nálet: Náhodně vylosujte 1 žeton ze **zásoby** soupeře a vraťte jej do jeho **sáčku** (můžete se na něj podívat).



Výzkum: Doberte si náhodně 1 žeton speciální zbraně z **banku** a vložte ho do svého **sáčku**. Můžete se na něj podívat, soupeři ho ukazovat nemusíte.



Taktická výhoda: Posuňte kostičku na liště **daného** válčiště o uvedený počet políček ve svém směru.



Strategická výhoda: Posuňte kostičku na liště **kteréhokoli jiného** dosud nezavřeného válčiště o uvedený počet políček ve svém směru (šipky jsou malé, dejte pozor, abyste je nepřehlédli).

Pozor! Využitím tohoto efektu nelze kostičku posunout na poslední pole lišty! Pokud by k tomu mělo dojít, zůstane kostička na předposledním políčku lišty a zbytek efektu propadá.



Propaganda: Posuňte svou bodovací kostku na **počítadle bodů** o uvedený počet polí vpřed.



Pokročilá výroba: Vylosujte si ze svého **sáčku** 2 žetony a přidejte je do své **zásoby**.



Aplikovaný výzkum: Doberte si náhodně 1 žeton speciální zbraně z **banku** a přidejte ho rovnou do své **zásoby**.



Pokročilý výzkum: Doberte si náhodně 2 žetony speciálních zbraní z **banku** a vložte je do svého **sáčku**. Můžete se na ně podívat, soupeři je ukazovat nemusíte.



Síly rychlého nasazení: Po umístění žetonu a vyhodnocení efektu bitevního pole můžete hned umístit na totéž válčiště další svůj žeton.



Úderné síly: Při umístění těchto žetonů se neprovádí efekt bitevního pole.