

Paolo Mori

BLITZKRIEG!

Pravidla sólového režimu

ÚVOD

Sólová hra se hraje jako obvykle, jen váš soupeř bude virtuální a jeho tahy budete provádět za něj vy podle určitého algoritmu. Hru je možné hrát na několika úrovních obtížnosti. Doporučujeme začít na nízké úrovni obtížnosti a postupně ji zvyšovat. Jakmile budete schopni soupeře pravidelně porážet i na vysoké úrovni obtížnosti, přidejte i taktické žetony, díky nimž se stane hra virtuálního soupeře (zkráceně též **vs**) méně předvídatelnou. Průběžně uváděné pokyny pro použití taktických žetonů (označené symbolem **TŽ**) můžete při hře bez nich přeskóčit.

HERNÍ MATERIÁL

Kromě materiálu pro standardní režim budete navíc potřebovat

- ▶ 1 hrací kostku
- ▶ 8 taktických žetonů **TŽ** (ve variantě pro pokročilé)

PŘÍPRAVA HRY

Vy budete hrát za Spojence, virtuální soupeř za Osu. Zástěny nebudou potřeba, ale můžete použít jejich vnitřní stranu jako nápovědu.

Herní plán, žetony běžných jednotek i bank žetonů speciálních zbraní připravte jako obvykle.

TŽ Pro první tah **vs** vyložte lícem nahoru taktický žeton „Žádná změna“ (nebude mít v prvním tahu žádný efekt, ale nepřijde do hry v druhém tahu), ostatní žetony zamíchejte a utvořte z nich bank lícem dolů (můžete je třeba rovněž umístit do vhodné užitečné nádoby nebo sáčku).

Vylosujte si ze svého sáčku 3 žetony jednotek, **VS** z jeho sáčku vylosujte 5 žetonů a uspořádejte je lícem nahoru v náhodném pořadí do řady tak, aby byla jasná pozice každého z nich (1–5).

Zvolte si úroveň obtížnosti hry a podle toho proveďte počáteční posuny označovacích kostiček na lištách válčíšť ve směru **VS** podle této tabulky:

Úroveň	Počet posunů (hodů kostkou)	Počet políček, o něž každou kostičku posunete ve směru VS
Nízká	3	1
Střední	3	2
Vysoká	4	2

Každý posun provedete tak, že hodem kostkou určíte válčíště a na jeho liště posunete označovací kostičku ve směru **VS** o 1 nebo o 2 políčka dle tabulky.

Padne-li vám víckrát totéž válčíště, posunete kostičku na jeho liště víckrát.

Válčíště určíte hodem kostky takto:

- 1 – Západní Evropa,
- 2 – Pacifik,
- 3 – Východní Evropa
- 4 – Afrika a Střední východ,
- 5 – Jihovýchodní Asie,
- 6 – můžete si vybrat.

PRŮBĚH HRY


Hra probíhá jako obvykle. Hru zahajuje **VS**, v jeho tazích provádějte následující kroky:

TŽ *Náhodně vylosujte z banku **TŽ** nový taktický žeton platný pro daný tah a starý zamíchejte zpět do banku. POZOR – v prvním kole nedělejte nic, platí **TŽ** „Žádná změna“ vyložený v rámci přípravy hry, nový **TŽ** vylosujte až v druhém kole.*












Podle následujícího algoritmu určete, který žeton (příp. žetony) běžné jednotky či speciální zbraně za **VS** umístit a kam.

Na konci tahu **VS** vylosujte z jeho sáčku 1 nový žeton, vyložte ho lícem nahoru na poslední pozici zcela vpravo a posuňte žetony tak, aby opět tvořily nepřerušenu řadu.


















Algoritmus umísťování žetonů

Pomocí následující sekvence kroků určete konkrétní žeton  i bitevní pole, kam ho máte umístit. Postupujte v uvedeném, pevně daném pořadí, pochopitelně stále platí všechna pravidla pro umísťování žetonů.

Určení válčiště/kampaně

1. Vítězný tah – má-li  možnost provést vítězný tah (umístit jeden žeton či za pomoci žetonů  více žetonů tak, že vyhraje partii), proveďte ho.
2. Vítězné uzavření válčiště – má-li  možnost umístit žeton (či za pomoci žetonů  více žetonů) tak, že uzavře válčiště a získá za něj body, umístěte ho tak. Je-li na vybranou, pak žeton umístěte tam, kde  získá bodů více, případně kde stačí použít žeton s menší hodnotou.
3. Vítězné uzavření kampaně – má-li  možnost umístit žeton (či za pomoci žetonů  více žetonů) tak, že uzavře kampaň a získá za ni body, umístěte ho tak. Je-li na vybranou, pak žeton umístěte tam, kde  získá bodů více, případně kde stačí použít žeton s menší hodnotou.
4. Dále berte v úvahu jen aktivní kampaně, kam může  umístit alespoň 1 žeton, aniž by tímto tahem okamžitě hru prohrál.
5. ** V tomto okamžiku se uplatní případná priorita válčiště daná platným .**
6. Aktivní kampaň, kde je nejvíce volných bitevních polí.
7. Aktivní kampaň, za niž se získává nejvíce bodů (bez ohledu na prémiové body za políčka na liště).
8. Aktivní kampaň s nejnižším pořadovým číslem (1–5, viz výše určování válčiště hodem kostkou).

Určení bitevního pole

9. ***V tomto okamžiku se uplatní případná priorita bitevního pole daná platným .***
10. Má-li  alespoň 20 bodů, pole .
11. .
12. Prohrává-li  o alespoň 3 body, pole .
13. Má-li  v zásobě max. 4 žetony, pole  / .
14. Pole  /  / .
15. Pole .
16. Pole .
17. Pole  / .
18. Pole .
19. Pole zleva doprava.

Určení žetonu

20. **TŽ** V tomto okamžiku se uplatní případná priorita žetonu daná platným **TŽ**.
21. Nemá-li určené pole žádný efekt, berte v úvahu jen žetony s hodnotou alespoň 1, je-li to možné.
22. Je-li určené pole posledním volným polem aktivní kampaně, vynechte žetony s efektem ⚡, je-li to možné.
23. Má-li **VS** min. 20 bodů, použijte žeton s nejvyšší hodnotou.
24. Určete pozici žetonu hodem kostkou (1 – žeton na pozici nejvíce vlevo a dále směrem doprava. Je-li žetonů méně, než kolik padlo na kostce, berte žetony opět od pozice nejvíce vlevo – viz příklad dále).

Provádění efektů **VS**



Vylosovaný žeton či žetony přidejte do řady na poslední pozici vpravo.



Nový žeton speciální zbraně přidejte do řady na poslední pozici vpravo.



Aplikujte efekt na válčiště, kde bude mít největší vliv (viz dále). Stále platí, že tímto efektem nelze válčiště uzavřít



Postupujte jako obvykle.



Tento žeton se v případě **VS** považuje za žeton letectva s hodnotou 3.



Má-li **VS** možnost umístit další žeton, postupujte podle výše uvedeného algoritmu (samozřejmě určujete pouze bitevní pole a žeton, kampaň je dána obvyklými pravidly). Pokud není možné další žeton umístit, efekt propadá.



Vylosujte jeden svůj žeton ze zásoby náhodně a vraťte jej do svého sáčku.

Provedení efektu

Vy provedete tento efekt tak, že zvolíte libovolný žeton běžné jednotky **VS** a vrátíte jej do jeho sáčku. Žeton speciální zbraně můžete zvolit pouze v případě, že **VS** jiné žetony v zásobě nemá.

TAKTICKÉ ŽETONY



Dělostřelecká palba

► *Priorita žetonu*

- ▼ Berte v úvahu jen žetony speciálních zbraní (je-li to možné).
- ▼ Použijte žeton a umístěte ho tak, aby umístění mělo pro **VS** největší vliv (viz dále).



Protiofenzíva

► *Priorita válčiště*

- ▼ Berte v úvahu válčiště v pořadí od toho, kde vy máte největší převahu.





► *Priorita žetonu*

- ▼ Použijte žeton a umístěte ho tak, aby umístění mělo pro **VS** největší vliv.











Válečná produkce

► *Priorita válčiště*

- ▼ Berte v úvahu válčiště v pořadí od největšího součtu volných polí s efektem  a/nebo  /  /  v aktivní kampani.


► *Priorita bitevního pole*

- ▼ Má-li **VS** v zásobě max. 4 žetony, obsad'te pole  /  / , pak pole .
- ▼ Jinak obsad'te pole , pak pole  /  / .




Body především

► *Priorita válčiště*

- ▼ Berte v úvahu kampaně v pořadí od nejvyššího počtu bodů, v případě shody zohledněte i pole s efektem .

► *Priorita bitevního pole*

- ▼ Obsad'te pole s efektem .



Berte je po řadě




► *Priorita žetonu*

- ▼ Použijte žeton na pozici nejvíce vlevo.






Nové zbraně

► *Priorita válčiště*

- ▼ Berte nejprve v úvahu válčiště, kde je v aktivní kampani volné pole  /  / .

► *Priorita bitevního pole*

- ▼ Obsad'te pole s efektem  /  / .

► *Priorita žetonu*

- ▼ Není-li možné obsadit pole s uvedeným efektem, použijte žeton speciální zbraně (je-li to možné).



Zvýšit náskok

► *Priorita válčiště*

- ▼ Berte v úvahu válčiště v pořadí od toho, kde **VS** má největší převahu.



Žádná změna

- Platí předchozí **TŽ** (odhod'te oba na začátku následujícího tahu).

Největší vliv

Určité efekty taktických žetonů pracují s pojmem „největší vliv“ pro **VS**. Ten se vyhodnocuje podle následující posloupnosti:

- ▶ Tah, v jehož důsledku se označovací kostička na liště válčiště přesune z vaší poloviny na polovinu **VS** (vaše převaha se změní na převahu **VS**).
- ▶ Tah, v jehož důsledku se označovací kostička na liště posune ze středu (neutrální pozice) na polovinu **VS**.
- ▶ Tah, v jehož důsledku se označovací kostička na liště posune z vaší poloviny na střed (do neutrální pozice).
- ▶ Tah, v jehož důsledku se označovací kostička posune na polovině **VS** ještě více ve směru **VS** (zvýší se jeho převaha).
- ▶ Tah, v jehož důsledku se označovací kostička posune na vaší polovině ve směru **VS** (sníží se vaše převaha).
- ▶ Jakýkoli tah, v jehož důsledku nedojde k uzavření válčiště či kampaně, za které byste dostali body vy.
- ▶ Jakýkoli jiný tah.

Zvýšení úrovně obtížnosti

Pokud chcete úroveň obtížnosti ještě dále zvyšovat, můžete virtuálnímu soupeři na začátku partie dát určitý bodový náskok, případně můžete provést více počátečních posunů kostiček na lištách jednotlivých válčišť.

Příklady tahů **VS**

Příklad 1

Platí **TŽ** „Nové zbraně“

1. Umístěním žádného žetonu (či žetonů) není možné vyhrát hru, uzavřít válčiště ani kampaň.
2. **TŽ** stanoví jako prioritu válčiště Pacifik, Východní Evropa, a Afrika a Střední východ.
3. Z nich je v aktivní kampani nejvíce volných bitevních polí na válčišti Pacifik.
4. **TŽ** stanoví jako prioritu pole **8²**.
5. Na toto pole je možné umístit žetony na pozicích 1–4 (armáda na pozici 5 se sem umístit nedá). Mezi těmito 4 žetony rozhodne hod kostkou, přičemž žetony na první a druhé pozici mají vyšší pravděpodobnost umístění, neboť jim odpovídají výsledky hodu kostkou 1 a 5, resp. 2 a 6.



zásoba
virtuálního
hráče

Příklad 2

Platí **TŽ** „Body především“

1. Umístěním žádného žetonu (či žetonů) není možné vyhrát hru, uzavřít válčiště ani kampaň.
2. **TŽ** stanoví jako prioritu válčiště Západní Evropa, Pacifik, Východní Evropa, a Afrika a Střední východ, protože za všechny jejich aktivní kampaně se uděluje shodný nejvyšší počet bodů, tj. 3.

Jako další prioritu stanoví **TŽ** kampaň, kde je nejvíce polí s efektem . Tím je určeno válčiště Východní Evropa, protože jediné zde je v aktivní kampani k dispozici volné pole s efektem .

Pokud by toto pole bylo už obsazené, rozhodoval by větší počet volných polí (což by splňovala zároveň válčiště Západní Evropa, Pacifik, a Afrika a Střední východ), poté pořadí, takže by bylo určeno válčiště Západní Evropa.

3. **TŽ** stanoví jako prioritu obsadit pole s efektem .
4. Na toto pole lze umístit žetony letectvo 2 a armáda 3. Mezi nimi rozhodne hod kostkou.



zásoba
virtuálního
hráče

ROZŠÍŘENÍ NIPPON

V sólovém režimu lze hrát i rozšíření Nippon. Vy budete hrát za Německo, hru opět zahajuje **vs**. Na začátku partie náhodně určete 2 z počátečních 4 válčíšť a posuňte na obou příslušných lištách kostičky ve směru **vs** o 2 políčka.


V okamžiku uzavření válčíště volíte další aktivní válčíště vy, ale pokud k uzavření válčíště došlo v tahu **vs**, posuňte na liště nového aktivního válčíště kostičku ještě o 1 políčko ve směru **vs** navíc (kromě obvyklých posunů za kostičku na jednom z posledních políček lišty předchozího válčíště).

Algoritmus umísťování žetonů virtuálního hráče

Určení kampaně

1. Vítězný tah
2. Vítězné uzavření válčíště
3. Vítězné uzavření kampaně
4. Kampaně, kam může **vs** umístit alespoň 1 žeton, aniž by okamžitě prohrál
5. **TŽ priorita válčíště**
6. Kampaně, kde je nejvíce volných polí
7. Kampaně, za niž je nejvíce bodů
8. Kampaně s nejnižším pořadovým číslem

Určení bitevního pole

9. **TŽ priorita bitevního pole**
10. Má-li **vs** min. 20 bodů, pole 
11. 
12. Prohrává-li **vs** o min. 3 body, pole 
13. Má-li **vs** v zásobě max. 4 žetony, pole  / 
14. Pole 
15. Pole 
16. Pole 
17. Pole  / 
18. Pole 
19. Pole zleva doprava

Určení žetonu

20. **TŽ priorita žetonu**
21. Nemá-li pole žádný efekt, jen žetony s hodnotou min. 1, je-li to možné.
22. Je-li pole poslední volné, vynechte žetony ⚡, je-li to možné.
23. Má-li **vs** min. 20 bodů, žeton s nejvyšší hodnotou.
24. Určete pozici žetonu hodem kostkou.

Tiráž

Autor pravidel sólového režimu:
Dávid Turczi

Vývoj a testování:
Nick Shaw

Grafický design:
Nick Avallone,
Florentyna Butlerová

Český překlad:
Karel Vlasák

Korektury:
Michal Stárek,
Jiří Cauty Klumpar

Konzultace:
Mario Šafárik