

COMANCHERÍA

Vzestup a pád říše Komančů
1700-1875



PRŮVODCE HROU

Joel Toppen

OBSAH

Výuková hra.....	2	Další četba.....	23
Poznámky k vývoji hry	22	Poděkování.....	24

Výuková hra

Noví hráči by měli začít právě zde!

PŘIPRAVIT...

Tato výuková hra byla navržena tak, aby vás naučila hrát *Comancherii* s minimálními obtížemi. Vzhledem k tomu, že v rámci výukové hry dochází k časté interakci s herními komponentami, mějte je raději všechny připravené po ruce. Čas od času vás výuková hra vyzve, abyste si přečetli určitou část pravidel. Nepřeskakujte, prosím, tyto části a vždy si pročtěte vše, co je potřeba!

Pokud jste tak ještě neučinili, vyloupejte žetony a roztrďte je. Při třídění žetonů vám může být nápomocná kapitola 1.3.2 v pravidlech hry. Ponechte si žetony poblíž, brzy je budete potřebovat.

Karty rozdělte podle jejich typu. V *Comancherii* najdete čtyři různé typy karet: karty vývoje (84 karet), historické karty (4 karty), kulturní karty (24 karet) a válečné karty (25 karet). Karty vývoje jsou dále rozděleny do čtyř sad po 21 kartách – jedna sada pro každé historické období. Kulturní karty jsou rozděleny do osmi sad po 3 kartách.

Připravte si na stole prostor pro rozložení hry. Budete potřebovat místo pro herní plán a po jeho stranách také místo pro další karty. Rozložte tedy herní plán a dejte si třeba šálek dobré kávy, ať jste připraveni na zahájení.

...POZOR...

Pro účely přípravy výukové hry použijeme upravenou verzi scénáře 9.2 „Na pláň“.

Nejprve vyhledejte žlutý a zelený žeton koloniálního nepřítele se španělským burgundským křížem. Žlutý žeton umístěte na žluté čtvercové pole na mapě a zelený žeton na zelené čtvercové pole na mapě. Následně umístěte šedý žeton bez symbolu vlajky na šedé čtvercové pole.



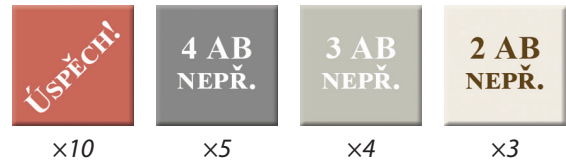
Nyní prosím přerušete výukovou hru, a než budeme pokračovat, přečtěte si význam pojmů „Koloniální nepřítel“ a „Koloniální mocnost“ v kapitole 1.2 v pravidlech hry.

Jak vidíte, kapitola 1.2 obsahuje mnoho důležitých herních pojmů. Pokud si nejste jisti významem nějakého slova či spojení, vždy si můžete v kapitole 1.2 vyhledat jeho definici.

Čeká nás příprava ještě mnoha dalších herních komponent, tak hurá na to!

Klíčovou částí hry je tzv. „zásoba žetonů ověření“. Budete potřebovat čistou, prázdnou a neprůhlednou nádobu (třeba čerstvě umytý hrnek na kávu), z níž budete dobírat žetony ověření. Jakmile naleznete vhodný zásobník, vezměte jednu sadu 22 žetonů

ověření a umístěte ji do něj. Všechny žetony ověření mají na své rubové straně symbol „?“ . Zásoba žetonů ověření by měla obsahovat následující žetony v uvedených počtech:



Dále připravte tabulku příkazů nepřátel. Vyhledejte čtyři žetony příkazů nepřátel s označením „G“. Žeton příkazu „G“ Severu (šedý) umístěte na prázdné pole na stupnici operací hned pod pole označené jako „Start“. Ostatní tři žetony příkazu „G“ umístěte na pole označené jako „Mimo hru“.

Žetony příkazu nepřítele jsou barevně odlišeny, aby každý z nich odpovídal právě jednomu ze čtyř sloupců tabulky příkazů nepřátel. Žlutá barva představuje nepřítele, který přichází ze západu, zelená nepřítele z jihu, modrá nepřítele z východu a konečně šedá představuje nepřítele přicházejícího ze severu a také nepřátelské kmeny obývající na začátku hry území, jež si Komančové přejí dobýt.

Zbývajících 24 žetonů příkazu s označením „A“ až „F“ umístěte na barevně odpovídající pole v jednotlivých sloupcích tabulky příkazů nepřátel. Na každé pole umístěte pouze jeden žeton. Žetony pokládejte otočené lícem nahoru (tzn. stranou s pruhem dolů) v abecedním pořadí shora dolů, tedy žeton „A“ na nejvyšší pole, žeton „F“ na nejspodnější. Po umístění všech žetonů příkazu by měl být pasivní sloupec prázdný.

Tabulka příkazů nepřátel				
Západ	Jih	Východ	Sever	Pasivní
A PODR. 3	A OSÍDL. 3	A MÍR 4	A NÁJEZD 2	
B KULT. 3	B PODR. 4	B LOV 2	B SPOJ. 3	
C OSÍDL. 4	C OSÍDL. 3	C PODR. 3	C LOV 2	
D VÁLKA 3	D MÍR 3	D OSÍDL. 5	D LOV 3	
E MÍR 3	E VÁLKA 4	E KULT. 3	E SPOJ. 3	
F OSÍDL. 3	F KULT. 3	F OSÍDL. 3	F LOV 2	

Žeton „Plynutí času“ a žeton „Operace“ (dále označované v textu jako *žeton plynutí času* a *žeton operací*) umístěte na pole „Start“ na stupnici operací.



Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitulu 1.3.1 v pravidlech hry.

Nyní, když už o mapě víte více, bude už zbylá část přípravy hry jednoduchá:



Najděte modro-červený šestihřanný žeton rančerie „A“ a umístěte jej na zaoblené pole na území Horní Arkansas s číslem oblasti 1. Toto je naše startovní rančerie. Během pár minut ji zaplníme žetony koní, družin a vůdců. Prozatím však pokračujme v umisťování dalších herních komponent na mapu.



Vyhledejte šestihřanné žetony kmenů. Na každé z následujících polí na mapě umístěte jeden šedý žeton kmene (každý z nich je označen slovem „Kmen“ na rubové straně):

- Horní Arkansas #4 a #5;
- Llano Estacado #2 a #6;
- Rio Grande #1, #2, #5 a #6;
- Brazos Colorado #2 a #4;
- Red River #1, #2, #3 a #5;
- Dolní Arkansas #1, #2 a #3

Všimněte si, že se téměř na všech zaoblených polích na mapě nachází herní komponenta. Nyní umístěte na každé prázdné zaoblené pole jeden žeton bizona. Všimněte si, že šestihřanné pole „Kaňon Palo Duro“ zůstává prázdné stejně jako dvě modrá čtvercová nepřátelská pole.

Všechny žetony koní, jídla, zajatců, zboží a zbraní umístěte na pole označené jako „Dostupné zdroje“ na herním plánu.

Žluté, zelené a modré šestihřanné žetony osad (označené slovem „Osada“ na rubové straně), jeden zbývající šestihřanný žeton kmene a všechny žetony družin „3-4“, „2-5“ a „1-6“ (tedy družiny o síle 3, 2 a 1) umístěte na pole „Mimo hru“, kam umístěte rovněž žetony plnění a žetony síly válečné výpravy.

Pokud je pole „Mimo hru“ přeplněné, můžete tyto herní komponenty umístit na vámi vybrané místo poblíž herního plánu.

Nyní je zapotřebí se seznámit s tabulkou rančerií na herním plánu.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitoly 2.5 a 2.6 v pravidlech hry.

Hotovo? Výborně! Teď, když máte představu, jak tabulka rančerií funguje, ji můžeme připravit.

Pojďme naplnit zásobu rančerie A. Z pole „Dostupné zdroje“ vezměte 4 žetony koní a umístěte je do zásoby rančerie A. Stejným způsobem vezměte 3 žetony družin o síle 2 („2-5“) a umístěte je do zásoby rančerie A.



Dále vyhledejte 3 žetony vůdců pro rančerii A. Dva žetony vůdců (označené slovem „Puha“) umístěte na pole s hodnotou „2“ na odpovídajících stupnicích Puha rančerie A a zbývající žeton Mahimiany umístěte do zásoby rančerie A.

Vyhledejte zbývající 4 šestihřanné žetony rančerií a umístěte je do příslušných zásob rančerií. Stejným způsobem umístěte do zásoby každé z těchto rančerií 3 žetony vůdců označené stejným písmenem jako rančerie.

Výuková hra už je skoro připravena! V dalším kroku musíme připravit karty.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitoly 1.3.3, 1.3.4, 1.3.5 a 1.3.6 v pravidlech hry.

Nyní, když znáte význam jednotlivých druhů karet, které hra obsahuje, můžeme dokončit přípravu hry.

Nejprve vyhledejte historickou kartu „H1“ a položte ji na pole určené pro aktuální historickou kartu na herním plánu. Položte ji tak, aby byla otočená stranou s tabulkou určení aktivního nepřítele nahoru. Tato tabulka pomáhá řídit chování nepřátel v průběhu aktuálního historického období. Zbývající historické karty vraťte zpátky do krabice; pro tuto výukovou hru nebudou potřeba.

Poté vyhledejte karty vývoje #01, #02 a #03 a položte je na 3 pole určená pro karty vývoje v horní části herního plánu. Ze zbytku karet vývoje pro první historické období (čísla #04 až #21) vytvořte balíček a položte jej na pole určené pro balíček karet vývoje. V běžné hře byste celý balíček zamíchali, ale pro účely této výukové hry to není zapotřebí.

COMANCHERÍA
Vzestup a pád říše Komančů 1700-1875

Tabulka rančerii

		Puha vůdce								
Úspěch	0	1	2	3	4	5	6	Úspěch	Zdroje	
Mahimiana										
Parabó										

Historická karta

Způsob	Jih	Východ	Sever	Povínaní
1	0	0	0	0
2	0	0	0	0
3	0	0	0	0
4	0	0	0	0
5	0	0	0	0
6	0	0	0	0
7	0	0	0	0
8	0	0	0	0
9	0	0	0	0
10	0	0	0	0

Následně vezměte balíček 25 válečných karet a položte je poblíž herního plánu. Také zde byste za normálních okolností karty zamíchali.

Dále seřadíte kulturní karty do osmi balíčků po třech kartách (lícem nahoru) podle jejich typu. Jednotlivé balíčky vytvoříte tak, aby karta úroveň 1 byla nahoře a karta úroveň 3 vespod.

Nakonec vezměte kulturní kartu JEZDECTVÍ úroveň 1 a položte ji poblíž herního plánu. Budeme začínat s touto kartou ve hře.

Jste připraveni dobýt Jižní pláně? Pusťme se do toho!

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitoly 1.1, 2.1, 2.2, 2.3 a 2.4 v pravidlech hry.

...START!

Na rozdíl od hry *Navajo Wars* zde začínáte s iniciativou. Přenos iniciativy je obvykle výsledkem vašich akcí, ačkoliv někdy k němu může dojít v důsledku účinku karty.

Takže nyní je náš „tah“. Co bychom měli dělat? Kdykoli jste na pochybách, podívejte se na vítězné podmínky na aktuální historické kartě (tzn. historické kartě ve hře). V našem případě

text na kartě říká: „Musíte ovládat Horní Arkansas a mít rančerii ještě i na jiném území.“

Komančové „ovládají“ území, pokud se na jednom nebo více polích tohoto území nachází alespoň 1 družina nebo rančerie a současně se na tomto území nevyskytuje žádné nepřátelské pole. Aktuálně máme jednu rančerii v Horním Arkansasu, ale protože „nepřátelské pole“ je buď čtvercové pole (takové pole není součástí žádného území), nebo zaoblené pole obsahující žeton kmene či osady, Horní Arkansas neovládáme – v ovládnutí nám brání kmeny v oblastech #4 a #5.

Abychom splnili vítězné podmínky, musíme tyto dva kmeny eliminovat, vybudovat druhou rančerii a přesunout ji na jiné území. Čeká nás spousta práce, tak se do toho pusťme!

Pokud si prostudujete průběh hry (viz kapitola 3 v pravidlech hry a také na přehledových kartách), zjistíte, že první fází hry je fáze válečné výpravy. V této chvíli se na mapě žádná válečná výprava nenachází, takže se můžeme přesunout k fázi výběru operací.

Podobně jako ve hře *Navajo Wars* si zde může hráč vybrat vždy jednu ze čtyř různých operací. Okolnosti nám však mohou vnutit provedení operace Plynutí času.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitolu 3.2 v pravidlech hry.

Momentálně nejsme v situaci, která by nás nutila provést operaci Plynutí času, a dokonce si ji ani nemůžeme sami zvolit, protože se žeton operací nenachází na očíslovaném poli stupnice operací. Tím pádem nám zbývají na výběr operace Plánování, Provedení akcí a Kultura.

Výhody a nevýhody operací Kultura, Plánování a Provedení akcí se v této výukové hře vyjasní později. Pro tuto chvíli si vystačíme s vědomím, že jako zahajovací tah může být vhodná kterákoliv z nich. My si zvolíme Provedení akcí.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitolu 4.1 v pravidlech hry.

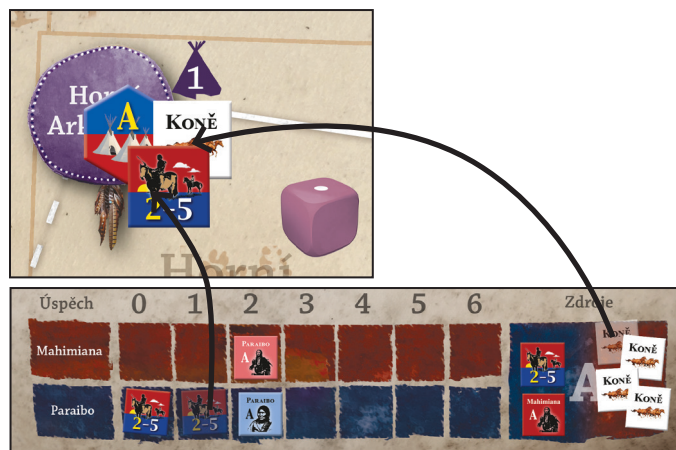
Začneme krokem 1 postupu Provedení akcí:

Vzhledem k tomu, že máme ve hře pouze jednu rančerii, a to rančerii A, aktivujeme ji. Paraibo této rančerie má úroveň Puha 2, což nám umožňuje aktivovat maximálně 2 družiny. Naše třetí družina bude muset během této operace vyčkávat. Vezmeme 2 družiny o síle 2 ze zásoby rančerie A a umístíme je po jedné na prázdná pole nalevo od žetonu Paraiba na stupnici Puha.



Provedení akcí, krok 2:

Alespoň 1 z těchto dvou družin musíme aktivovat. Družiny se navíc musí aktivovat v pořadí zprava doleva, takže nejprve aktivujeme družinu hned nalevo od žetonu Paraiba. Přesuneme tuto družinu ze stupnice Puha na mapu na pole s žetonem rančerie A (Horní Arkansas #1). Využijeme také příležitosti vybavit družinu žetonem koní ze zásoby rančerie A. Žeton koní vložíme pod žeton družiny, aby bylo zřejmé, že družina koně vlastní.



Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitoly 5.1, 5.2.1 a 5.2.2 v pravidlech hry.

Jak jste se bezpochyby dovtipili, chystáme se vyslat naše neohrožené bojovníky na lov bizonů!

Vidíme, že označení každého žetonu družiny se skládá ze dvou čísel. Číslo vlevo (žluté) určuje sílu družiny (1, 2, nebo 3); číslo vpravo (bílé) určuje její schopnost přesunu vyjádřenou počtem bodů pohybu (BP).

Aktivovali jsme družinu, vybavili ji koňmi a nyní může tato družina utratit 5 BP. První BP družiny utratíme za přesun družiny do Horního Arkansasu #2.

Tip: Pro lepší přehled o tom, kolik BP již bylo aktivovanou družinou utraceno a kolik jich ještě zbývá, můžete využít žeton „BP“ na bodové stupnici.

Poté utratíme další 3 BP na lov bizona v Horním Arkansasu #2. Postup lovu bizona je jednoduchý: žeton bizona přechází do vlastnictví družiny, která provádí lov. Žeton bizona vložíme pod žeton družiny pro označení toho, že družina žeton vlastní.



Naší družině nyní zbývá 1 BP. Mohli bychom ji nechat v Horním Arkansasu #2 a otočit její žeton, abychom označili družinu jako ukončenou, ale potom by bizon, jehož jsme ulovili, nebyl k dispozici zbytku naší rančerie A. Použijeme tedy poslední BP pro přesun družiny zpět na pole s rančerií A a označíme družinu jako ukončenou otočením jejího žetonu.

Žeton družiny v ukončeném stavu přesuneme do zásoby rančerie A, ale žetony koní a bizona ponecháme pod ním. O jejich vlastnictví družina přijde až později v průběhu hry.

Po aktivaci první družiny bychom mohli využít možnosti vynechat aktivaci druhé družiny na stupnici Puha. Tím bychom si ponechali družinu v neukončeném stavu, tedy připravenou k akci. Navíc by se jí netýkalo snížení síly družin během operace Plánování (viz 4.3, krok 6). Družinu ale přesto aktivujeme, vybavíme ji žetonem Mahimiany a dvěma žetony koní z rančerie A a vyšleme ji proti žetonu kmene v Horním Arkansasu #4.

Přesuneme družinu do Horního Arkansasu #1 a vytvoříme sloupek z žetonu družiny (nahore), 2 žetonů koní a žetonu Mahimiany (vespod). Ujistěte se, že jde o správný žeton Mahimiany – nepoužívejte žeton Mahimiany ze stupnice Puha!



Nyní utratíme 2 BP pro přesun družiny do Horního Arkansasu #4 (1 BP za přesun do Horního Arkansasu #1 a 1 BP za přesun na pole #4). Dále utratíme 1 BP za provedení Nájezdu na kmen.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitoly 2.9 a 5.2.3 v pravidlech hry.

Pokud jste dodrželi výše uvedené doporučení, víte již nyní, jak fungují Nájezdy. Také jste se dozvěděli, jak funguje kontrola úspěchu. Pojďme si tedy projít postup Nájezdu (5.2.3).

V tuto chvíli je vhodné poznamenat, že se setkáváme s „vnořenými“ postupy – nacházíme se totiž stále v kroku 2 operace Provedení akcí, ale v rámci něj vyhodnocujeme další postup.

Nájezd, krok 1:

Krok 1 Nájezdu nám říká, abychom provedli kontrolu úspěchu. Přesuneme se tedy k postupu pro kontrolu úspěchu (2.9) a provedeme krok 1.

Kontrola úspěchu, krok 1:

Krok 1 kontroly úspěchu říká, že ze zásoby žetonů ověření musíme dobrat počet žetonů rovný síle aktivní družiny. Aktivovali jsme družinu o síle 2, takže dobereme 2 žetony. Ale ještě předtím hodíme kostkou, protože součástí aktivní družiny je Mahimiana. Pokud bude výsledek hodu roven úrovni Mahimiany nebo nižší, dobereme 1 bonusový žeton (přesněji řečeno jej *musíme* dobrat). Pokud bude výsledek roven polovině úrovně Puhy Mahimiany nebo nižší, dobereme 2 bonusové žetony.

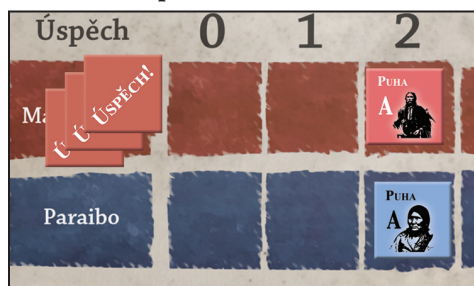
Výsledek našeho hodu je „1“, což znamená, že dobereme 2 bonusové žetony (ideální příležitost vydat ze sebe válečný pokřik).

Kontrola úspěchu, krok 2:



V kroku 2 máme dobrat určený počet žetonů ze zásoby žetonů ověření. Řekněme, že pro účely výukové hry jsme dobrali tři žetony úspěchu a jeden žeton „3 AB nepřítel“. Vyhleďte tyto žetony v nádobě (či jiném předmětu), kterou používáte jako zásobu žetonů ověření, a položte je před sebe na stůl.

Kontrola úspěchu, krok 3:



Krok 3 říká, kam máme umístit žetony úspěchu, které jsme právě dobrali. Protože aktivovaná družina vlastní žeton Mahimiany, všechny 3 žetony

úspěchu umístíme na pole stupnice Puha Mahimiany určené pro tyto žetony (kdybychom Mahimianu neměli, žetony by putovaly na pole „Mimo hru“).

Kontrola úspěchu, krok 4:

V kroku 4 umístíme dobrané žetony AB nepřítel na pole označené jako „Dostupné AB nepřítel“, které se na herním plánu nachází pod tabulkou příkazů nepřátel. Tyto AB budou utraceny později při provádění příkazů nepřítel proti nám.

Upozornění: Později v průběhu hry budou do zásoby žetonů ověření vhazovány také žetony příkazů nepřítel. Tyto příkazy jsou pak prováděny ihned při dobrání takového žetonu ze zásoby žetonů ověření. Hráče mohou nepříjemně překvapit, protože jsou prováděny před dokončením postupu Nájezdu.

Výborně, tímto jsme ukončili postup kontroly úspěchu, takže se můžeme vrátit zpět k postupu Nájezdu (5.2.3).

Nájezd, krok 2:

Krok 2 nám říká, jak zacházet s dobranými žetony úspěchu. Dobrali jsme 3 žetony úspěchu, takže můžeme získat 3 nové koně nebo 3 zajatce nebo jakoukoliv kombinaci obou zdrojů. Vybereme si 1 žeton koní a 2 žetony zajatců. Vezmeme je ze zásoby dostupných zdrojů a vložíme je pod žeton aktivní družiny.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitolu 2.7 v pravidlech hry.

Nájezd, krok 3:

Krok 3 vyžaduje umístit na cílové pole žeton plnění, pokud byl dobrán alespoň 1 žeton úspěchu. To se stalo, takže nyní tak učiníme.

Nájezd, krok 4:

Krok 4 se neprovede, protože cílové pole není mírovým polem (viz definici v 1.2). Tím náš první nájezd na pláních končí!

Stále máme k dispozici 2 BP, které bychom mohli použít pro opakovaný nájezd na stejné pole. A žetony koní, které máme k dispozici ve vlastnictví družiny, můžeme spotřebovat pro získání dodatečných BP. My se ale rozhodneme být agresivní a provedeme nájezd na kmen v Horním Arkansasu #5.

Utratíme 1 BP pro přesun do Horního Arkansasu #5. Poté utratíme poslední BP a provedeme nájezd na toto pole. Výsledek hodu kostkou za našeho Mahimianu v rámci kontroly úspěchu je roven 3, takže nebudeme dobírat žádné bonusové žetony. Ze zásoby žetonů ověření dobereme 2 žetony: žeton „4 AB nepřítel“ a „2 AB nepřítel“. To vůbec není dobrý výsledek!

Jak bylo zmíněno v kapitole 2.7 v pravidlech hry, kdybychom měli k dispozici nějaké zboží, mohli bychom je spotřebovat („spotřebované“ zdroje se vrací na pole „Dostupné zdroje“) a žetony ověření dobrat znovu. Ale protože žádné zboží nemáme, musíme se popasovat s následky našeho drancování. Žetony „4 AB nepřítel“ a „2 AB nepřítel“ umístíme na pole „Dostupné AB nepřítel“ pod tabulkou příkazů nepřátel.

Protože jsme nedobrali žádný žeton úspěchu, nebude na cílové pole umístěn žádný žeton plnění a nájezd končí. Již nám nezbyvají žádné BP a nacházíme se na nepřátelském poli. Nechceme, aby se družina na tomto poli dostala do ukončeného stavu, protože během úklidové fáze se zjišťuje, zda bylo dodrženo omezení počtu žetonů (2.4) a v tomto případě bychom družinu a zdroje v jejím vlastnictví ztratili.

Jak z toho ven? Spotřebujeme 1 žeton koní, čímž získáme 1 BP (opět, „spotřebované“ zdroje se vrací na pole „Dostupné zdroje“). Tento BP utratíme a družinu přesuneme do Horního Arkansasu #2. Spotřebujeme druhý žeton koní pro další přesun, tentokrát do Horního Arkansasu #1, a teprve nyní označíme družinu jako ukončenou. Žeton družiny vrátíme do zásoby rančerie A. Ujistěte se, že žetony koní, zajatců a Mahimiany se stále nacházejí pod žetonem družiny na znamení toho, že družina tyto zdroje vlastní.

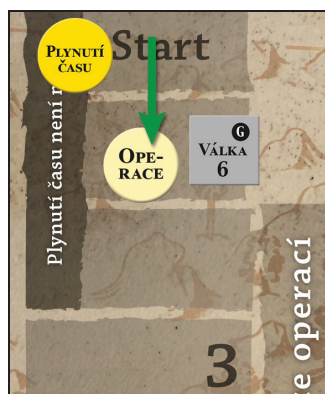
Tím uzavíráme krok 2 postupu Provedení akcí.

Provedení akcí, kroky 3 až 5:

Krok 3 nelze v našem případě provést, protože se na stupnici Puha nenachází žádný další žeton družiny.

Krok 4 nám umožňuje utratit AB k aktivaci družiny a s touto družinou provést akci. Mohli bychom dokonce znovu aktivovat i družinu v ukončeném stavu, pokud bychom chtěli. My se ale musíme této volby vzdát, protože máme k dispozici pouze 1 AB a cena aktivace družiny o síle 2 činí 2 AB.

Upozornění: Toto je jediný způsob, jak aktivovat družiny vně rančerie.



V kroku 5 pouze posuneme žeton operací o jedno pole směrem dolů na stupnici operací. Není potřeba provést žádný hod kostkou, protože se žeton nenachází na očíslovaném poli.

To nás přivádí ke konci naší první operace. Nyní se přesuneme k úklidové fázi.

Úklidová fáze, krok 1:

V tomto kroku dochází k ověření omezení počtu žetonů.

Aktuálně nedochází k žádnému porušení tohoto pravidla.

Tento krok nám také umožňuje zbavit se vlastnictví žetonů. A my této možnosti využijeme: sesbíráme žetony Mahimiany, koní a zajatců vlastněné družinami a přesuneme je do zásoby rančerie A, aby bylo zřejmé, že nyní tyto zdroje nejsou vlastněné žádnou družinou.



Úklidová fáze, krok 2:

V tomto kroku se hází kostkou za každou rančerii, v jejíž zásobě se nacházejí družiny v ukončeném stavu. Jelikož máme ve hře pouze jednu rančerii, hodíme kostkou pouze jednou. Pokud bude výsledek hodu pro tuto rančerii menší nebo roven počtu jejích družin v ukončeném stavu, nepřítel provede příkaz zdarma. Výsledek našeho hodu je „6“, takže nepřítel v této fázi žádný příkaz zdarma nezíská.

Úklidová fáze, krok 3:

Nyní dobereme ze zásoby žetonů ověření 1 žeton. Pokud to bude žeton příkazu nepřítel, bude tento příkaz proveden. Pokud to bude žeton úspěchu, bude vrácen zpět do této zásoby. Pokud bude dobrán žeton AB nepřítel, bude přemístěn na pole „Dostupné AB nepřítel“ pod tabulkou příkazů nepřátel. Řekněme, že jsme dobrali žeton úspěchu, který s úlevou vrátíme zpět do zásoby žetonů ověření.

Nepřítel nyní použije všechny AB nepřítel nasbírané na bodové stupnici plus všechny AB v podobě žetonů z pole „Dostupné AB nepřítel“, a to k provedení příkazů v tabulce příkazů nepřátel.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitoly 6.1 až 6.2.2.A v pravidlech hry.

Hráči *Navajo Wars* naleznou v tabulce příkazů nepřátel mnoho povědomých prvků. Hráče bez zkušeností s *Navajo Wars* chceme na tomto místě upozornit, že tato tabulka je srdcem umělé inteligence hry. Pojďme si tedy společně všechno projít krok za krokem:

Krok 1:

Nejprve hodíme kostkou a porovnáme výsledek hodu s tabulkou určení aktivního nepřítele na historické kartě, která leží na herním plánu. Řekněme, že jsme hodili „4“.



Tento výsledek porovnáme s tabulkou na kartě H1. Aktivním nepřítelem se stane Západ a utratí tolik AB nepřítele, kolik jen bude možné.

Krok 2:

Provedeme druhý hod kostkou a výsledek porovnáme se symbolem kostky na levé straně tabulky příkazů nepřátel. Dejme tomu, že jsme hodili „3“. Jelikož aktivním nepřítelem je Západ, otočíme

žeton „C“ Západu z „Osídlení 4“ na „Válka 4“.

	Západ	Jih	Východ	Sever	Pasivní
A	PODR. 3	OSÍDL. 3	MÍR 4	NÁJEZD 2	
B	KULT. 3	PODR. 4	LOV 2	SPOJ. 3	
C	VÁLKA 4	OSÍDL. 3	PODR. 3	LOV 2	
D	VÁLKA 3	MÍR 3	OSÍDL. 5	LOV 3	
E	MÍR 3	VÁLKA 4	KULT. 3	SPOJ. 3	
F	OSÍDL. 3	KULT. 3	OSÍDL. 3	LOV 2	

Proslýchá se, že španělští kolonisté se stěhují z Nového Mexika na východ (což představuje žeton příkazu Osídlení), a nyní proti nám dokonce zvažují vést válku!

Krok 3:

Aktivní nepřítel nyní utratí dostupné AB nepřítele na provedení příkazů. Příkazy provádí pouze aktivní nepřítel (v našem případě Západ). Příkazy jsou prováděny shora dolů ve sloupci aktivního nepřítele, dokud nejsou utraceny všechny AB nepřítele, nebo dokud nejsou provedeny všechny příkazy v tomto sloupci.

V této chvíli se na poli „Dostupné AB nepřítele“ nachází celkem 9 AB. Na bodové stupnici nejsou nasbírány žádné AB nepřítele. Nejvýše umístěným žetonem ve sloupci Západ je příkaz Podrobení. Jeho cena je 3 AB, takže utratíme žeton „3 AB nepřítele“ tím, že jej vrátíme do zásoby žetonů ověření.

Krok 4:

Nyní je důležité přečíst si text napsaný na kartách vývoje ve hře v horní části herního plánu. Zvláštní pozornost věnujte textu uvedenému slovy „Dokud je tato karta ve hře...“.

Karta VÁLKA O ŠPANĚLSKÉ DĚDICTVÍ říká, že dokud je tato karta ve hře, příkazy Válka a Podrobení nemají žádný účinek. Na mapě se nachází žeton plenění, avšak je umístěn na nepřátelském poli patřícím Severu, nikoliv Západu. Pokud by se žeton plenění nacházel na nepřátelském poli Západu, provedl by se místo příkazu Podrobení příkaz Obnova, přesně podle textu uvedeného na kartě VÁLKA O ŠPANĚLSKÉ DĚDICTVÍ. V našem případě se však nic nestane. 3 AB nepřítele byly utraceny bez účinku.

Válka v Evropě zanechala španělskou koloniální správu v Severní Americe v troskách.

Krok 5:

Příkaz Podrobení je tedy považován za vyhodnocený. Žeton „Podrobení 3“ přesuneme na nejvyšší prázdné pole v pasivním sloupci tabulky příkazů nepřátel.

Nepříteli stále zbývá 6 AB a zároveň se ve sloupci aktivního nepřítele nacházejí žetony příkazů. Vrátime se ke kroku 3 a zopakujeme kroky 3–5.

Krok 3:

Nejvýše umístěným žetonem ve sloupci aktivního nepřítele je v tuto chvíli žeton „B“ příkazu „Kulturní útok 3“. Utratíme 3 AB nepřítele vrácením žetonu „4 AB nepřítele“ do zásoby žetonů ověření. Žeton AB „rozměníme“ tak, že přesuneme žeton AB nepřítele na bodové stupnici z pole „0“ na pole „1“.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitoly 2.11 a 6.3.2 v pravidlech hry.

Krok 4:

A opět, protože se na nepřátelském poli Západu nenachází žádný žeton plenění, příkaz bude proveden. Ztrácíme 1 bod kultury. Naštěstí pro nás se na mapě nenachází žádná osada Západu. Pokud by na mapě byla, přišli bychom o další body kultury. Žeton bodů kultury na bodové stupnici posuneme z pole „3“ na pole „2“.

Krok 5:

Žeton příkazu Kulturní útok přesuneme do pasivního sloupce tak, aby zaplnil prázdné pole hned pod žetonem podrobení. Nyní se ještě jednou vrátíme ke kroku 3.

Krok 3:

Nepříteli zbývají celkem 3 AB (2 na žetonu a 1 na bodové stupnici). Nejvýše položeným žetonem je žeton „C“ s příkazem Válka. Nepřítel však nemá dostatek AB k jeho provedení, takže vyhodnocení kroku 3 přerušíme a pokračujeme rovnou krokem 6 (opouštíme tedy smyčku příkazů 3–5).

Krok 6:

Žeton „2 AB nepřítele“ vrátíme do zásoby žetonů ověření a žeton AB nepřítele na bodové stupnici posuneme z pole „1“ na pole „3“.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitulu 6.2.3 v pravidlech hry.

Obnova tabulky příkazů nepřátel je poměrně jednoduchá: Nejprve posuneme všechny žetony ve sloupci aktivního nepřítele nahoru. Tento postup provedeme postupně pro každý žeton, počínaje tím úplně nahoře: žeton příkazu „C“ posuneme na nejvyšší

pole ve sloupci Západu. Poté posuneme žeton „D“ hned pod žeton „C“. Dále posuneme žeton „E“ pod žeton „D“ a nakonec žeton „F“ pod žeton „E“.

Nyní posuneme každý žeton v pasivním sloupci směrem dolů, poté doleva a následně nahoru, abychom zaplnili nejvyšší prázdná pole ve sloupci aktivního nepřítele. Vše provedeme postupně, počínaje žetonem na nejspodnějším řádku (žeton příkazu „B“), který přesuneme hned pod žeton „F“. Žeton „A“ pak zaplní prázdné pole na nejnižším řádku ve sloupci Západ.

Tabulka příkazů nepřátel by pak měla vypadat takto:

	Západ	Jih	Východ	Sever	Pasivní
1	VÁLKA 4 (C)	OSÍDL. 3 (A)	MÍR 4 (A)	NÁJEZD 2 (A)	
2	VÁLKA 3 (D)	PODR. 4 (B)	LOV 2 (B)	SPOJ. 3 (B)	
3	MÍR 3 (E)	OSÍDL. 3 (C)	PODR. 3 (C)	LOV 2 (C)	
4	OSÍDL. 3 (F)	MÍR 3 (D)	OSÍDL. 5 (D)	LOV 3 (D)	
5	KULT. 3 (B)	VÁLKA 4 (E)	KULT. 3 (E)	SPOJ. 3 (E)	
6	PODR. 3 (A)	KULT. 3 (F)	OSÍDL. 3 (F)	LOV 2 (F)	

Úklidová fáze, krok 4:

Stále probíhá úklidová fáze (3.4). Krok 4 se nevyhodnocuje, dokud se v průběhu třetího období nedostane do hry karta vývoje SANTAFÉSKÁ STEZKA. Protože tato situace nenastala, postup ukončíme a vrátíme se k fázi válečné výpravy (3.1).

Na mapě se stále nenachází žádná válečná výprava, takže se můžeme přesunout do fáze výběru operací. Tentokrát zvolíme operaci Plánování.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitolu 4.3 v pravidlech hry.

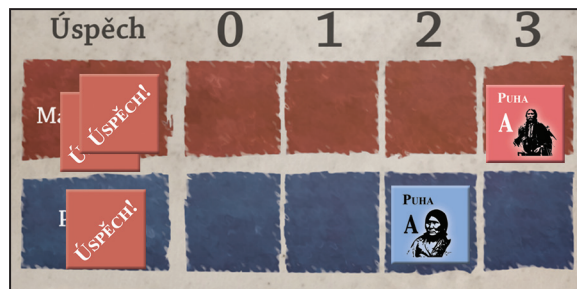
Hotovi? Jak jste se mohli dočíst, během operace Plánování se toho stane docela dost. Opět budeme postupovat krok za krokem.

Plánování, krok 1:

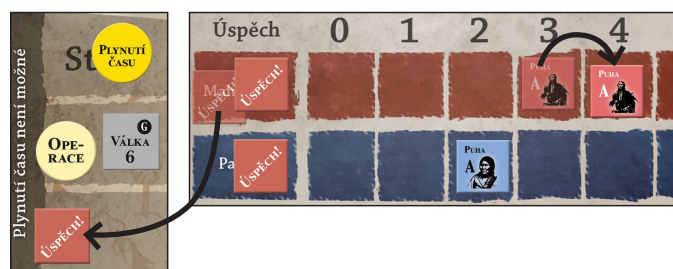
Protože má náš Mahimiana rančerie A (jediný Mahimiana, který je momentálně ve hře) alespoň 1 žeton úspěchu na své stupnici Puha, zvýšíme jeho úroveň Puha o 1. Na stupnici Puha posuneme jeho žeton z pole „2“ na pole „3“.

Plánování, krok 2:

Nastává čas *Tance vítězství!* (V pravidlech je tento pojem vysvětlen v kulturní poznámce následující za krokem 2 postupu pro Plánování.) Naše jediná rančerie ve hře má na stupnici Puha Mahimiany umístěny žetony úspěchu, takže jeden z nich přesuneme od Mahimiany k Paraibovi.



Protože se na stupnici Puha Mahimiany stále nachází alespoň 1 žeton úspěchu, zvýšíme jeho úroveň Puha o 1: posuneme žeton Mahimiany na stupnici Puha z pole „3“ na pole „4“. Poté přesuneme 1 žeton úspěchu ze stupnice Puha tohoto Mahimiany na libovolné pole na stupnici operací (musíme jej umístit na pole, na němž je umístěno nejméně žetonů úspěchu, ale protože se zde žádný žeton úspěchu dosud nenachází, můžeme zvolit libovolné pole). Přesuneme žeton úspěchu na pole těsně pod žetonem operací. Brzy uvidíte, proč je to rozumná volba.

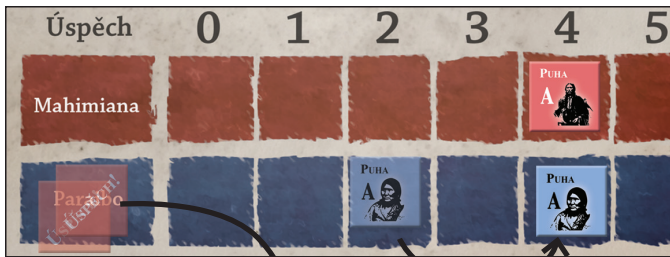


Výborně, dokončili jsme krok 2, ale protože se na stupnici Puha Mahimiany stále nachází ještě 1 žeton úspěchu, zopakujeme jej ještě jednou.

Žeton úspěchu přesuneme ze stupnice Puha Mahimiany na stupnici Puha Paraiba. Nyní už se na stupnici Puha Mahimiany žádný žeton úspěchu nenachází, a můžeme tedy přejít ke kroku 3.

Plánování, krok 3:

V tomto kroku zvýšíme úroveň Puha těch Paraibů, na jejichž stupnici Puha se nacházejí nějaké žetony úspěchu. V našem případě zvýšíme úroveň Puha Paraiba rančerie A ze 2 na 4 za 2 žetony úspěchu, které následně odložíme mimo hru (tzn. na pole „Mimo hru“).



Tip: Méně žetonů úspěchu v zásobě žetonů ověření znamená vyšší pravděpodobnost dobrání žetonů AB nepřitele během kontroly úspěchu. To představuje rostoucí bdělost našich nepřátel.

Plánování, krok 4:

Tento krok bude zajímavější, až budeme mít ve hře více rančerií. Teď máme ve hře pouze 1 rančerii, a tím pádem může akce vůdce provádět pouze 1 Paraibo. Stojíme před volbou, zda provést jednu akci vůdce, nebo zda hodit kostkou v naději, že získáme možnost provést více než 1 akci vůdce.

Pro účely výukové hry hodíme kostkou a řekněme, že výsledek hodu je „3“. To je dobrý výsledek, protože to znamená, že můžeme s naším Paraibem provést 3 akce vůdce! Pokud by padlo „5“ nebo „6“, nemohli bychom provést žádnou akci vůdce, protože takový výsledek hodu je větší než úroveň Puha našeho Paraiba.

Jako první akci vůdce si vezmeme do ruky kartu vývoje ALIANCE s JUTY, což vyžaduje utracení 1 AB. Vezměte kartu z vyhrazeného pole na herním plánu a položte ji na vámi určené místo poblíž něj – třeba vedle kulturní karty JEZDECTVÍ úrovně 1, kterou jsme získali během přípravy hry. Žeton AB posuneme na bodové stupnici z „1“ na „0“.

Naše druhá akce vůdce bude zisk 1 AB. Jednoduše posuneme žeton AB z „0“ na „1“ na bodové stupnici a snížíme úroveň Puha našeho Paraiba na příslušné stupnici ze „4“ na „3“.

Třetí akce vůdce bude opět zisk 1 AB. Žeton AB posuneme na bodové stupnici z „1“ na „2“. Snížíme úroveň Puha Paraiba na příslušné stupnici ze „3“ na „2“.

Plánování, krok 5:

Tento krok se nyní neprovede. Pro více podrobností se podívejte na herní poznámku v pravidlech.

Plánování, krok 6:

V tomto kroku jsme nuceni snížit sílu všech družin nacházejících se aktuálně v ukončeném stavu. Oba žetony družin v ukončeném stavu ze zásoby rančerie A (se silou 2) odstraníme mimo hru. Poté vezmeme dva žetony družin o síle 1 z pole „Mimo hru“ a umístíme je v neukončeném stavu do zásoby rančerie A.

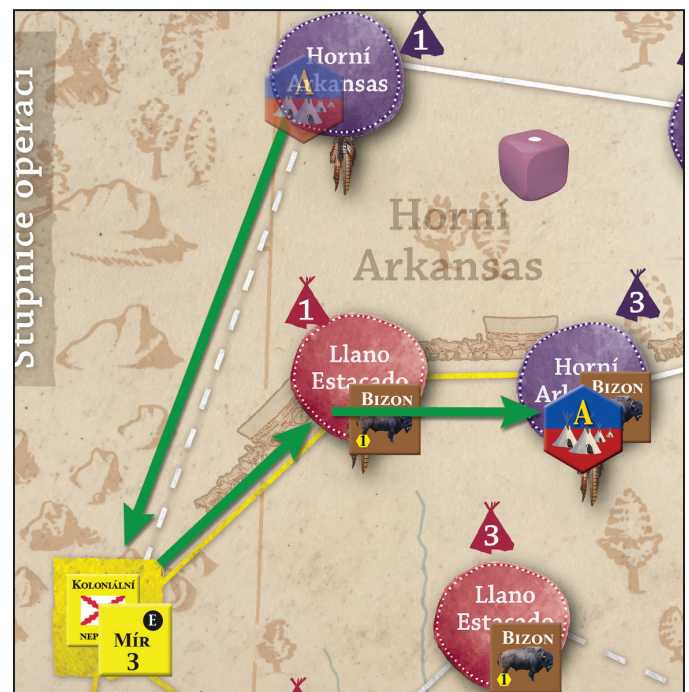


Upozornění: Družiny v ukončeném stavu o síle 1 v tomto kroku umírají. To představuje postupný úbytek sil. Vytvořit nové družiny budeme moci během Plynutí času spotřebováním žetonů bizonů, jídla a/nebo zajatců.

Plánování, krok 7:

Tento krok představuje hlavní způsob, jak můžeme po mapě přesouvat žetony rančerií ve hře. Protože máme v zásobě rančerie A družiny o celkové síle 4, můžeme ji přesunout až o 4 pole. Přesouvat ji můžeme jak po přerušovaných, tak po plných spojnicích. Protože nemůžeme vstoupit na nepřátelské pole, jediné pole, kam se může rančerie A přesunout (a přesun v tomto kroku je dobrovolný), je Horní Arkansas #2. Čtvercové nepřátelské pole spojené přerušovanou spojnici s Horním Arkansasem #1 je nepřátelské pole, stejně jako Horní Arkansas #4 a #5 – všechna kvůli přítomnosti žetonů kmenů.

Pokud by se na čtvercovém nepřátelském poli Západu nacházel žeton příkazu Mír, naše rančerie by na toto pole mohla vstoupit (ale nikoliv na něm zůstat), projít skrze něj do Llana Estacada #1 a tam buď přesun ukončit, nebo pokračovat do Horního Arkansasu #3.



Podobně, pokud by se v Horním Arkansasu #4 nacházel žeton příkazu Spojenec, mohla by naše rančerie vstoupit do Horního Arkansasu #4 (ale nikoliv na tomto poli zůstat) a poté se přesunout do Red River #6 nebo do Kaňonu Palo Duro nebo ještě dál do Llana Estacada #4 či Brazos Colorado #3.

Poznámka: Všimněte si, že přesun rančerie nemá žádný vliv na žeton bizonů.

Pojďme dál a přesuňme rančerii z Horního Arkansasu #1 do Horního Arkansasu #2. Usnadní se nám tím nájezdy na kmeny bránící našemu pronikání směrem na jih.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitolu 6.2.2.B v pravidlech hry.

Plánování, krok 8:

V kroku 8 Plánování se provádí příkaz nepřítel zdarma.

Postup 6.2.2.B, krok 1:

Podobně jako v průběhu úklidové fáze musíme hodit kostkou pro určení nepřítele, který se bude aktivovat. Pro účely výukové hry předpokládejme, že jsme hodili „6“. To znamená, že aktivním nepřítelem je Jih.

Postup 6.2.2.B, krok 2:

Další hod kostkou určí, který žeton příkazu ve sloupci aktivního nepřítele tabulky příkazů nepřátel se otočí. Řekněme, že jsme hodili „2“. Tímto je v tabulce určeno pole se žetonem „B“ Jihu, který otočíme ze strany „Podrobení 4“ na stranu „Válka 3“.

Postup 6.2.2.B, krok 3:

Nyní vyhodnotíme příkaz nejvýše položeného žetonu ve sloupci aktivního nepřítele zdarma – nebudou utraceny žádné AB nepřítel.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitolu 6.3.8 v pravidlech hry.

Krok 1 postupu Osídlení se neprovede, takže přejdeme ke kroku 2. Šestihranný žeton osady Jihu (zelený) musíme umístit na pole, které leží nejbližší čtvercovému nepřátelskému poli Jihu, a to pouze za použití spojnic nepřítel (barevné spojnice; viz 1.3.1).

Osadu nemůžeme umístit do Rio Grande #5, protože toto pole již obsahuje žeton kmene a umístění by porušilo omezení počtu žetonů (2.4). Rio Grande #3 sice sousedí se čtvercovým nepřátelským polem Jihu, ale pouze po přerušené spojnici, a navíc je tato spojnice bílá, tudíž se nejedná o nepřátelskou spojnici Jihu.



Při použití nepřátelských spojnic jsou jak pole Rio Grande #4, tak pole Brazos Colorado #6 vzdálená od čtvercového nepřátelského pole shodně 2 BP. Všimněte si, že žeton bizona nebrání umístění osady.

Jelikož pro umístění osady existují 2 vhodná pole, která se nacházejí ve stejné vzdálenosti od čtvercového nepřátelského pole Jihu, vybereme to s nižším číslem oblasti. To znamená, že musíme umístit osadu Jihu do Rio Grande #4, nikoliv do Brazos Colorado #6. Žeton bizona v Rio Grande #4 je vrácen do zásoby dostupných zdrojů (tzn. na pole „Dostupné zdroje“).

Postup 6.2.2.B, krok 4:

Nyní provedeme obnovu tabulky příkazů nepřátel stejným způsobem, jakým jsme to učinili ve výukové hře dříve. Po dokončení tohoto postupu by se měl žeton příkazu „B“ Jihu nacházet na nejvyšším řádku ve sloupci Jih a žeton „A“ Jihu na nejspodnějším řádku ve stejném sloupci.

	Západ	Jih	Východ	Sever	Pasivní
6	VÁLKA 4 (C)	VÁLKA 3 (B)	MÍR 4 (A)	NÁJEZD 2 (A)	
5	VÁLKA 3 (D)	OSÍDL. 3 (C)	LOV 2 (B)	SPOJ. 3 (B)	
4	MÍR 3 (E)	MÍR 3 (D)	PODR. 3 (C)	LOV 2 (C)	
3	OSÍDL. 3 (F)	VÁLKA 4 (E)	OSÍDL. 5 (D)	LOV 3 (D)	
2	KULT. 3 (B)	KULT. 3 (F)	KULT. 3 (E)	SPOJ. 3 (E)	
1	PODR. 3 (A)	OSÍDL. 3 (A)	OSÍDL. 3 (F)	LOV 2 (F)	

Plánování, krok 9:



Vraťme se zpět k Plánování. Žeton operací se nenachází na očíslovaném poli, takže jediné, co musíme provést v tomto kroku, je posunout jej na stupnici operací směrem k poli „Povinné Plynutí času“ a přejít k úklidové fázi.

Úklidová fáze, krok 1:

Nedochází k žádnému porušení pravidla o omezeném počtu žetonů a na stupnici operací se nenacházejí žádné žetony zdrojů. Na stupnici operací se však nachází žeton úspěchu na stejném poli jako žeton operací. Vraťte jej proto zpět do zásoby žetonů

ověření. (Nyní už víte, proč jsme jej dříve umístili právě na toto místo.)

Úklidová fáze, krok 2:

V naší rančerii se nenacházejí žádné družiny v ukončeném stavu. Všechny naše družiny jsou v neukončeném stavu.

Úklidová fáze, krok 3:

Nyní dobereme žeton ze zásoby žetonů ověření. Pro účely výukové hry řekněme, že se jedná o žeton úspěchu. Nepřítel tedy nezíská žádné dodatečné AB k utracení, ale protože jsou nasbírány AB nepříteli na bodové stupnici, nepřítel se je pokusí utratit. Žeton úspěchu vrátíme do zásoby žetonů ověření.

Postup 6.2.2.A, krok 1:

Výsledek našeho hodu kostkou je „2“. To znamená, že aktivujeme Sever.

Postup 6.2.2.A, krok 2:

Další hod kostkou přinese výsledek „6“. Otočte žeton příkazu „F“ Severu ze strany „Lov 2“ na stranu „Vpád 5“.

Postup 6.2.2.A, krok 3:

Nepřítel má k dispozici 3 AB. Nejvýše umístěný žeton příkazu je Nájezd s cenou 2 AB. Utratíme tedy 2 AB nepříteli posunutím žetonu AB nepříteli na bodové stupnici ze „3“ na „1“.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitoly 6.3.6 a 6.3.7 v pravidlech hry.

Postup 6.2.2.A, krok 4:

Vzhledem k tomu, že se na poli, které patří aktivnímu nepříteli (Sever), nachází žeton plenění, krok 2 postupu pro Nájezd způsobí, že postup ukončíme a místo toho provedeme příkaz Obnova. Obnova je automatická, pokud text některé karty ve hře neříká něco jiného (text na kartě má přednost před pravidly podle 1.3.3.–6.). V našem případě historická karta ve hře říká, že musíme hodit kostkou a Obnova bude úspěšná pouze při výsledku hodu 1–3. Řekněme, že jsme hodili „3“, takže skutečně úspěšná je. Odstraníme žeton plenění a vrátíme jej do zásoby dostupných zdrojů.

Postup 6.2.2.A, krok 5:

Žeton provedeného příkazu „Nájezd 2“ přesuneme do pasivního sloupce.

Protože zbývá k utracení pouze 1 AB nepříteli, pokračujeme obnovou tabulky příkazů nepřátel podle 6.2.3. Po dokončení by měl být příkaz „B“ Severu na nejvyšším řádku a příkaz „A“, jež jsme právě provedli, by měl být na nejspodnějším řádku ve sloupci Sever.

Úklidová fáze, krok 4:

Jak jsme ve výukové hře viděli už dříve, tento krok se ještě neprovede. A protože ve hře není žádná válečná výprava, přejdeme rovnou k fázi výběru operace.

Tentokrát zvolíme Provedení akcí.

Budeme pochopitelně aktivovat rančerii A.

Družinu o síle 2 umístíme na pole „1“ na stupnici Puha našeho Paraíba a družinu o síle 1 na pole „0“. Poslední družinu o síle 1 ponecháme v zásobě rančerie A.



Aktivujeme družinu o síle 2 a vybavíme ji žetonem koní ze zásoby naší rančerie. Utratíme 1 BP pro přesun z Horního Arkansasu #2 do Horního Arkansasu #4. Utratíme další 1 BP k provedení Nájezdu.

Provedeme kontrolu úspěchu. Protože jsme družinu nevybavili žetonem Mahimiany, dobereme ze zásoby žetonů ověření pouze 2 žetony (1 žeton za každý bod síly naší aktivované družiny). Pro účely výukové hry předpokládejme, že jsme dobrali žeton „2 AB nepříteli“ a 1 žeton úspěchu. Žeton „2 AB nepříteli“ umístíme na pole „Dostupné AB nepříteli“ a žeton úspěchu odložíme mimo hru. Žeton úspěchu nemůžeme přiřadit k Mahimianovi jako při posledním nájezdu, protože jsme Mahimianu nevzali s sebou – úspěch tedy není zásluhou jeho velení.



Za dobraný žeton úspěchu si vezmeme žeton zajatců ze zásoby dostupných zdrojů. Žeton vložíme pod žeton družiny na znamení vlastnictví. Nakonec umístíme do Horního Arkansasu #4 žeton plenění.

Zbývají nám ještě 3 BP. Pojdme provést další nájezd na stejném místě!

Znovu dobereme 2 žetony

ze zásoby žetonů ověření. Tentokrát už však nemáme takové štěstí: „4 AB nepříteli“ a „2 AB nepříteli“. Je nutné si uvědomit, že 2 žetony úspěchu už byly dobrány (nyní se nacházejí mimo hru), takže naše šance na setkání s ostražitějším nepřítelům se zvyšuje. Oba žetony AB nepříteli umístíme na pole „Dostupné AB nepříteli“.

Protože jsme neuspěli a nedobrali žádný žeton úspěchu, nezískáme žádný žeton koní ani zajatců. Nebudeme umisťovat ani žádný žeton plenění.

Podívejte se na text začínající spojením „Dokud je tato karta ve hře“ na kartě vývoje VÁLKA S APAČI, která je stále ve hře. To, o co jsme se nyní pokoušeli, bylo umístit již druhý žeton plenění na kmen v Horním Arkansasu #4. Pokud bychom uspěli, mohli bychom znovu provést nájezd a doufat v umístění třetího žetonu plenění, což by vedlo ke zničení kmene a jeho odstranění z mapy. Ale protože nám zbývají pouze 2 BP a nemáme žádné žetony koní ke spotřebování, musíme si to pořádně promyslet.

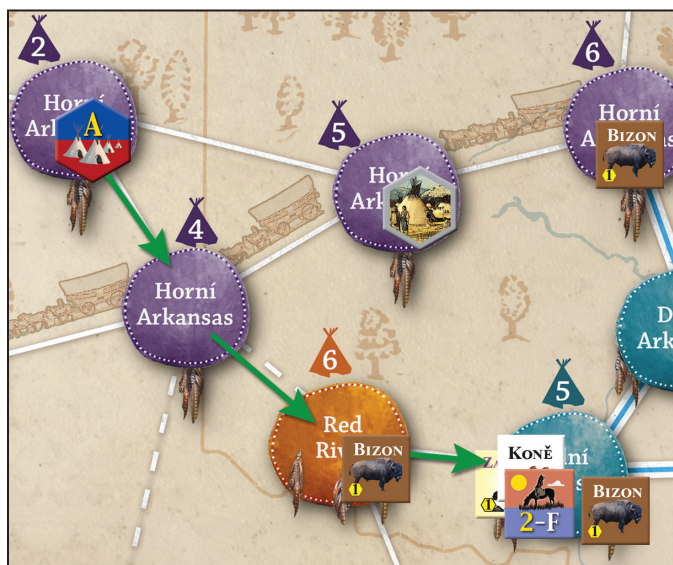
Další možnost představují karty, které máme „v ruce“. Vzpomínáte, že jsme během Plánování koupili kartu ALIANCE S JUTY? Podívejte se na text této karty. Pravidlo 1.3.4.E říká, že můžeme zahrát tuto kartu kdykoliv s výjimkou Plynutí času. Pojdme ji tedy zahrát nyní! Kartu ALIANCE S JUTY položte do prostoru určeného pro odhozené karty.

Následně hodíme kostkou, jak nám velí text na kartě. Řekněme, že jsme hodili dobrý výsledek, tedy hodnotu vyšší než 2. To znamená, že můžeme odložit žeton kmene nebo osady mimo hru. Využijeme toho k odstranění žetonu kmene z Horního Arkansasu #4.

Odstaraný žeton kmene umístíme na pole „Mimo hru“. Zpět do hry může vstoupit příkazem Vpád. Poté, podle odstavce o žetonech plenění v 1.3.2, odstraníme z Horního Arkansasu #4 i žeton plenění a umístíme jej zpět na pole „Mimo hru“.

Ve zkratce jsme právě vstoupili do války s některými Apači z pláni žijícími podél koryta řeky Arkansas. Naši nepřátelé jsou odolní, a proto jsme požádali o pomoc naše přátele, kteří nás poprvé seznámili s koňmi – Juty. Naši jütští spojenci nám pomohli dobýt náš první kus země, která ponese jméno „Komančerie“!

Naše družina má stále k dispozici 2 BP. Jeden BP utratíme za přesun do Red River #6. Poslední BP utratíme za přesun do Dolního Arkansasu #5. Žeton družiny otočíme do ukončeného stavu. Nezapomeňte ponechat žetony koní a zajatců vložené pod žetonem družiny na znamení toho, že je tato družina vlastní.



Na stupnici Puha se stále nachází družina o síle 1. U družiny na poli „0“ máme na výběr ze 2 možností: mohli bychom ji aktivovat, anebo ji můžeme vrátit zpět do zásoby rančerie v neukončeném stavu.

Tip: Proč bychom měli chtít nedělat nic a vrátit družinu zpět v neukončeném stavu? V takovém případě totiž nebude zničena během operace Plánování. Navíc družiny v neukončeném stavu jsou silnější v bitvě, takže pokud očekáváme útok válečné výpravy, je pro boj lepší udržovat ji v neukončeném stavu.

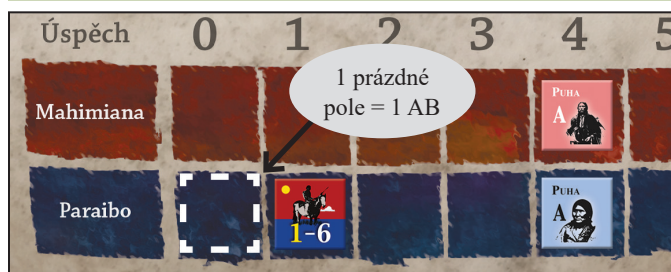


Protože v nejbližší době nehodláme realizovat operaci Plánování a protože ve hře není žádná válečná výprava, aktivujeme i družinu o síle 1 z pole „0“ na stupnici Puha. Navíc ji vybavíme žetonem koní a žetonem Mahimiany.

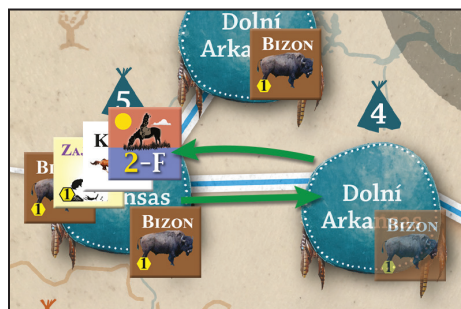
Všimněte si, že tato družina má k dispozici 6 BP. Utratíme 1 BP za přesun do Horního Arkansasu #4 a 1 BP za přesun do Horního Arkansasu #3. Za normálních okolností by nás akce Lov (5.2.1) stála 3 BP, ale protože máme ve vlastnictví žeton Mahimiany, bude nás stát jen 2 BP. Utratíme tedy 2 BP, abychom získali žeton bizona v Horním Arkansasu #3. Následně utratíme další 2 BP za přesun do Horního Arkansasu #2 přes Horní Arkansas #4. Žeton družiny poté otočíme do ukončeného stavu a umístíme jej společně s žetony koní, bizona a Mahimiany do zásoby rančerie A.

Představme si na chvíli, že úroveň našeho Paraiba je rovna 4 místo 2. Naše třetí družina o síle 1 by se tím pádem nenacházela v zásobě rančerie. Místo toho bychom ji umístili na pole „1“ na stupnici Puha. Za této situace bychom měli tři možnosti: 1) mohli bychom ji aktivovat, nebo 2) bychom ji mohli vrátit do zásoby rančerie v neukončeném stavu, nebo 3) bychom ji mohli označit jako ukončenou, a získat tak počet AB odpovídající počtu prázdných polí nalevo od družiny (4.1, krok 3).

Tip: Počet prázdných polí nalevo od žetonu na stupnici Puha je roven úrovni Puha pole, na němž je tato družina umístěná – v tomto případě 1.

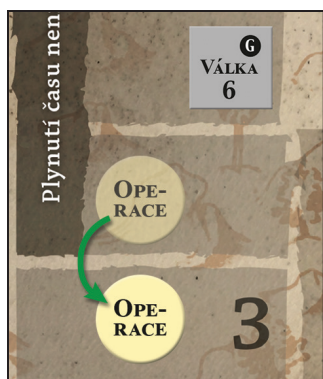


Nyní se nacházíme v kroku 4 postupu Provedení akcí. Pojďme utratit nějaké AB za reaktivaci naší družiny o síle 2. K aktivaci družiny v tomto kroku musíme utratit počet AB rovný síle družiny. V našem případě tedy utratíme 2 AB. Upravíme pozici žetonu našich AB na bodové stupnici z „2“ na „0“. Otočíme žeton družiny z ukončeného do neukončeného stavu. Nyní máme k dispozici 5 BP, které můžeme utratit za provádění akcí. Utratíme 1 BP za přesun družiny z Dolního Arkansasu #5 do Dolního Arkansasu #4. Dále utratíme 3 BP na lov bizonů v Dolním Arkansasu #4. Následně utratíme náš poslední BP za návrat do Dolního Arkansasu #5. Družinu otočíme do ukončeného stavu. Družina nyní vlastní žetony koní, zajatců a bizona.



Důvod, proč jsme přivedli družinu sem a ponechali ji vně rančerie, je následující: čekáme, až budeme moci provést operaci Plynutí času. Během Plynutí času budeme schopni

vytvořit novou rančerii využitím této „nezávislé“ družiny a zdrojů, jež nashromáždila.



V kroku 5 Provedení akcí posuneme žeton operací na stupnici operací o jedno pole směrem dolů. Všimněte si, že nyní se žeton nachází na poli „3“. To znamená, že po další operaci budeme muset házet kostkou, a pokud padne „3“ a méně, budeme nuceni provést operaci Plynutí času.

Úklidová fáze, krok 1:



Družina o síle 1, která vlastní žetony koní, bizona a Mahimiany v zásobě rančerie A, se jejich vlastnictví zbaví tím, že žetony zpod žetonu družiny přejdou do zásoby této rančerie.

Úklidová fáze, krok 2:

Hodíme kostkou pro rančerii A. Výsledek hodu je „3“, což je více, než činí počet družin v ukončeném stavu v zásobě této rančerie. Nepřítel tedy v tomto kroku nezíská žádný příkaz zdarma. *Všimněte si, že družiny v ukončeném stavu vně rančerie na tento krok nemají žádný vliv*; důležité jsou v tomto případě pouze družiny v zásobě rančerie.

Úklidová fáze, krok 3:

Pro účely výukové hry předpokládejme, že jsme ze zásoby žetonů ověřeni dobrali žeton „3 AB nepřítel“. Tento žeton umístíme na pole „Dostupné AB nepřítel“. Aktuálně se zde nachází 11 AB nepřítel a 1 další AB nepřítel je k dispozici na bodové stupnici. Nepřítel disponuje luxusním počtem 12 AB, které nyní začne utrácet.

Postup 6.2.2.A, krok 1:

Tentokrát je výsledek našeho hodu, jenž určuje aktivního nepřítele, roven „1“. Podle historické karty ve hře je aktivním nepřítelem znovu Sever.

Postup 6.2.2.A, krok 2:

Nyní hodíme kostkou pro určení žetonu příkazu, který bude otočen. Výsledek hodu „2“ otáčí „Lov 2“ na „Nájezd 3“. To je nepříjemné. Skupinka na lovu, o níž se zmiňovali naši zvědové, je ve skutečnosti bojechtivá tlupa Tonkavů (ti byli tradičními nepřáteli Komančů).

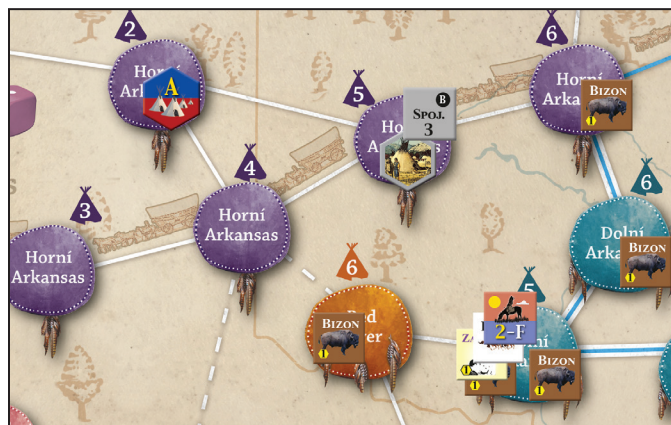
Postup 6.2.2.A, krok 3:

Utratíme 3 AB nepřítel vrácením žetonu „3 AB nepřítel“ z pole „Dostupné AB nepřítel“ do zásoby žetonů ověřených. Tím je „zaplacen“ příkaz „Spojenec 3“ na nejvyšší pozici ve sloupci Sever.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitulu 6.3.1 v pravidlech hry.

Protože se na žádném z nepřátelských polí Severu nevyskytuje žeton plenění, můžeme získat spojence v podobě žetonu kmene! Žeton Spojence umísťujeme na základě vlastního uvážení. Rozhodneme se pro jeho umístění na žeton kmene v Horním Arkansasu #5.

Jelikož Horní Arkansas #5 obsahuje žeton kmene, za normálních okolností bychom jej považovali za „nepřátelské pole“ (viz definici nepřátelského pole v 1.2). Avšak nyní, když jsme sem umístili žeton Spojence, je Horní Arkansas #5 považován za „mírové pole“. Status mírového pole „přebíjí“ status nepřátelského pole. Co to ale v konečném důsledku znamená? Protože v této chvíli máme rančerii na území Horního Arkansasu a nevyskytuje se zde žádné nepřátelské pole, Horní Arkansas ovládneme. Tím je splněna nejdůležitější podmínka na historické kartě.



Upozornění: Spojenectví jsou křehká. Během Plynutí času se za každé mírové pole hází kostkou. Čím je nižší cena žetonu Spojence nebo Míru, tím je větší pravděpodobnost, že bude mír ukončen a pole se okamžitě stane nepřátelským polem. Byli jste varováni: pakty a aliance se mohou snadno rozpadnout.

Všimněte si také, že poté, co žeton příkazu opustil pole v tabulce příkazů nepřátel, zůstane ve sloupci Sever jedno prázdné pole, dokud nebude žeton Spojence vrácen zpět do tabulky (kvůli přerušení míru). Pokud je při hodu kostkou určeno prázdné pole, nic se nestane.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitulu 6.3.6 v pravidlech hry.

Nepřítel nyní utratí 3 AB za provedení příkazu „Nájezd 3“ z nejvyšší pozice ve sloupci Sever tabulky příkazů nepřátel. Do zásoby žetonů ověřených vrátíme žeton „4 AB nepřítel“ a poté posuneme žeton dostupných AB nepřítel na bodové stupnici z „1“ na „2“.

Nájezd nepřítel, krok 1:

Protože se na mapě nenachází žádná válečná výprava patřící Severu, nic se nestane a my se přesuneme ke kroku 2.

Nájezd nepřítel, krok 2:

Na mapě se nevyskytuje žádný žeton plenění, takže přejdeme ke kroku 3.

Nájezd nepřítel, krok 3:

V tomto kroku vytvoříme válečnou výpravu umístěním žetonu příkazu „Nájezd 3“ na pole obsahující žeton nepřátelského kmene. Musíme vybrat nepřátelský kmen nejbližší rančerii ve hře. Takové kmene se nacházejí rovnou na 3 polích – Llano Estacado #2, Red River #5 a Rio Grande #1. Cílové pole pak musíme vybrat náhodně (2.2). Řekněme, že jsme náhodně vybrali Red River #5. Žeton příkazu Nájezd umístíme na toto pole.



Nyní vyhledáme žeton síly válečné výpravy Severu o hodnotě 3 (musí mít stejnou sílu, jako je cena příkazu Nájezd) a umístíme jej na žeton příkazu Nájezd. Kombinace těchto dvou žetonů nyní tvoří válečnou výpravu.

To je vše, co se týče vyhodnocení příkazu Nájezd. Nic dalšího se v tuto chvíli nestane. Ovšem od okamžiku, kdy se ve hře vyskytuje válečná výprava, již bude na začátku každého tahu probíhat fáze válečné výpravy, a to tak dlouho, dokud nenastane Konec konfliktu.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitoly 6.3.4 v pravidlech hry.

Nepříteli nyní zbývá 6 AB (4 na poli „Dostupné AB nepřítel“ a 2 na bodové stupnici). Utratíme 3 AB vrácením žetonu „2 AB nepřítel“ z pole „Dostupné AB nepřítel“ do zásoby žetonů ověření a přesunutím žetonu dostupných AB nepřítel na bodové stupnici z „2“ na „1“. Nyní provedeme příkaz „Lov 3“ nacházející se na nejvyšší pozici ve sloupci Sever tabulky příkazů nepřátel.

Nejprve potřebujeme náhodně vybrat území, v němž budou ostatní domorodí lovci lovit bizony. Řekněme, že výsledek našeho hodu je „1“, což určuje území Horního Arkansasu (viz symbol kostky na mapě těsně nad názvem území). Na tomto území se

nachází pouze 1 žeton bizona, který odstraníme (z Horního Arkansasu #6) a přesuneme jej do zásoby dostupných zdrojů.

Pokud by se v Horním Arkansasu nevyskytoval žádný bizon a my bychom hodili „1“, odstranili bychom bizona z Dolního Arkansasu, který má symbol kostky „2“. A protože v Dolním Arkansasu se bizonů nachází více, určili bychom, který žeton bizona má být odstraněn, pomocí pravidla pro náhodný výběr (2.2).

Příkaz „Lov 3“ přesuneme do pasivního sloupce tabulky příkazů nepřátel.

Následně utratíme zbývající 3 AB nepřítel vrácením posledního žetonu „2 AB nepřítel“ do zásoby žetonů ověření a posunutím žetonu dostupných AB nepřítel na bodové stupnici z „1“ na „0“. Za tyto AB provedeme příkaz „Spojenec 3“ na nejvyšší pozici sloupce Sever v tabulce.

Protože Red River #5 obsahuje válečnou výpravu, nesmíme na toto pole umístit žeton Spojence. Místo toho umístit žeton Spojence do Dolního Arkansasu #3.

Teď, když už nepřítel nemá žádné AB k utracení, provedeme obnovu tabulky příkazů nepřátel. Žeton „F“ Severu posuneme na nejvyšší pozici ve sloupci Sever. Žeton „A“ Severu posuneme nahoru hned pod žeton „F“. Žeton „D“ přesuneme z pasivního sloupce hned pod žeton „A“. Spodní 3 pole ve sloupci Sever zůstanou v tuto chvíli prázdná.

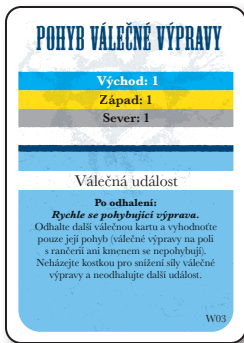
	Západ	Jih	Východ	Sever	Pasivní
6	VÁLKA 4 (C)	VÁLKA 3 (B)	MÍR 4 (A)	VPÁD 5 (F)	
5	VÁLKA 3 (D)	OSÍDL. 3 (C)	LOV 2 (B)	NÁJEZD 2 (A)	
4	MÍR 3 (E)	MÍR 3 (D)	PODR. 3 (C)	LOV 3 (D)	
3	OSÍDL. 3 (F)	VÁLKA 4 (E)	OSÍDL. 5 (D)		
2	KULT. 3 (B)	KULT. 3 (F)	KULT. 3 (E)		
1	PODR. 3 (A)	OSÍDL. 3 (A)	OSÍDL. 3 (F)		

Dejte si od výukové hry na chvíli pauzu a přečtěte si významy pojmů „Válečná výprava“, „Konec konfliktu“ a „Pole válečné výpravy“ v kapitole 1.2. Poté si přečtěte také kapitoly 1.3.6 a 3.1 v pravidlech hry.

Nyní, když máme ve hře válečnou výpravu, se bude ve fázi válečné výpravy konečně něco dít.

Fáze válečné výpravy, krok 1:

Na poli označeném jako „Válečná událost“ na herním plánu se nenachází žádná karta. Pokud by zde nějaká ležela, byla by v první části tohoto kroku odhozena.

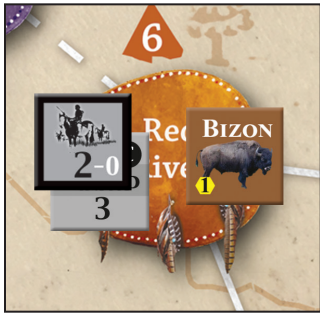


Následně odhalíme vrchní kartu z balíčku válečných karet. Pro účely výukové hry řekněme, že se jedná o kartu #W03. Na válečné kartě si prostudujte část týkající se pohybu nepřátel (horní polovina). Ta nám říká, že válečné výpravy Východu, Západu a Severu se přesunou o 1 pole. Vzhledem k tomu, že válečnou výpravu má momentálně ve hře pouze Sever, můžeme ignorovat řádky „Východ: 1“ i „Západ: 1“. Řádek

„Sever: 1“ nám říká, abychom přesunuli válečnou výpravu Severu o 1 pole, pokud se již nenachází na poli obsahujícím žeton spráteného kmene, družiny nebo rančerie.

Válečná výprava Severu se na takovém poli nenachází, a proto se přesune blíže k naší rančerii. Přesuneme tedy válečnou výpravu do Red River #6. Všimněte si, že tento přesun nemá žádný vliv na žeton bizona na tomto poli.

Fáze válečné výpravy, krok 2:



Nyní nás čeká hod kostkou za každou válečnou výpravu ve hře (i kdyby neprovedla přesun v kroku 1). Řekněme, že jsme hodili „2“. Výsledek hodu je menší než síla válečné výpravy, takže je síla válečné výpravy snížena o 1. Aktuální žeton síly válečné výpravy Severu nahradíme žetonem o síle 2.

Fáze válečné výpravy, krok 3:

Odhálíme druhou válečnou kartu z balíčku válečných karet, ale tentokrát ji umístíme lícem nahoru na pole „Válečná událost“. Účinek této karty se buď provede při odhalení, nebo zůstane v platnosti tak dlouho, dokud se karta nachází na tomto poli. Řekněme, že jsme odhalili kartu #W07. Vyhleďte tuto kartu a umístěte ji na pole „Válečná událost“ na herním plánu.

Karta #W07 má jako událost uvedeno následující klíčové spojení: „Akce protiopatření“. Jak jste si mohli přečíst v 1.3.6, jedná se o speciální akci, která může být provedena aktivní družinou během Provedení akcí. A tak, přestože s polem Red River #6 sousedí družina v ukončeném stavu, účinek karty nebude vyhodnocen, protože družina není aktivní, a navíc právě ani neprovádíme operaci Provedení akcí. Text na kartě by byl uplatněn pouze tehdy, pokud bychom v tomto tahu provedli operaci Provedení akcí, v rámci ní aktivovali družinu, a tu následně označili za ukončenou na poli sousedícím s válečnou výpravou.

Fáze válečné výpravy, kroky 4 a 5:

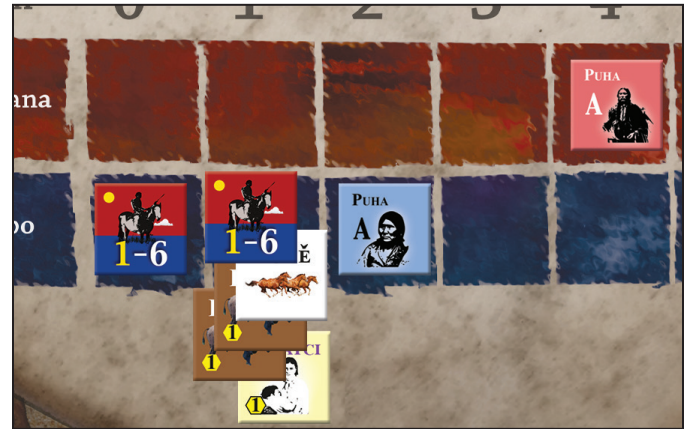
Protože se na poli s válečnou výpravou nevyskytují žádné žetony kmenů, družin ani rančerií, nic se v těchto krocích nestane.

Dobře, takže tu máme válečnou výpravu, pohybující se směrem k nám. Co s tím můžeme dělat? Kromě použití Akce protiopatření nebo akce Pronásledování na kulturní kartě VLÁDCI PLÁNÍ úrovně 2 se jako jediná zjevná aktivita, pomocí níž můžeme na válečnou výpravu provést „útok“, jeví operace Provedení akcí

a přesun družiny na pole, na němž se nachází válečná výprava, následovaný otočením družiny do ukončeného stavu. V kroku 1 následující fáze válečné výpravy by se válečná výprava nemohla pohybovat. Navíc by v kroku 4 stejné fáze musela svést bitvu proti této družině. Prohra v bitvě, která se odehrává na poli, na němž se nenachází rančerie, je mnohem lepší než prohra na poli s rančerií, takže někdy je smysluplné obětovat družinu za účelem zastavení nebo oslabení válečné výpravy.

Zpět k fázi výběru operace. Pojdme zkusit provést další operaci Provedení akcí. Aktivujeme rančerii A. Obě dvě družiny v zásobě této rančerie otočíme do neukončeného stavu a poté je umístíme na pole „0“ a „1“ na stupnici Puha Paraiba.

Aktivujeme družinu o síle 1 na poli „1“ a vybavíme ji jedním žetonem koní, dvěma žetony bizonů a jedním žetonem zajatců.



Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitolu 5.2.4 v pravidlech hry.

Aktivní družina má ve svém vlastnictví zdroje, které je možné využít při obchodování. Utratíme 1 BP z celkových 6 BP této družiny za její přesun z Horního Arkansasu #2 do Horního Arkansasu #5.

Dále provedeme akci Obchod. Jak jste si mohli přečíst v kapitole 5.2.4, směnit zdroje (koně, bizony nebo zajatce) za zboží nebo jídlo stojí 1 BP (zbraně mohou být také získány Obchodem, ale pouze pokud je ve hře kulturní karta OBCHODOVÁNÍ úrovně 1).

Utratíme 1 BP a spotřebujeme 1 žeton bizona naší družiny. Na oplátku si vezmeme 1 žeton jídla ze zásoby dostupných zdrojů a vložíme jej pod žeton aktivní družiny na znamení vlastnictví.

Proč je pro nás jídlo cennější než bizon? Důvodem je, že zatímco bizon a zajatci mají cenu 1 bodu populace, jídlo má cenu 2 bodů populace.

***Poznámka autora:** Jídlo jako zdroj představuje ve hře obhaceni běžné stravy Komančů o potraviny získané buď od usedlých kmenů, nebo od kolonistů.*

Utratíme další BP za směnu jednoho z našich bizonů za další žeton jídla. Za čtvrtý BP směníme žeton zajatců za žeton zboží ze zásoby dostupných zdrojů.



Družině stále zbývají ještě 2 BP. Vybavení zdroji, které naše rodiny potřebují, nebudeme podnikat nic agresivního, ale raději se spolu s žetonem koní, 2 žetony jídla a 1 žetonem zboží vrátíme do Horního Arkansasu #2, kde družinu otočíme do ukončeného stavu.

Tentokrát nebudeme aktivovat naši druhou družinu. Družinu z pole „0“ na stupnici Puha vrátíme do zásoby rančerie A (tím pádem zůstává v neukončeném stavu).

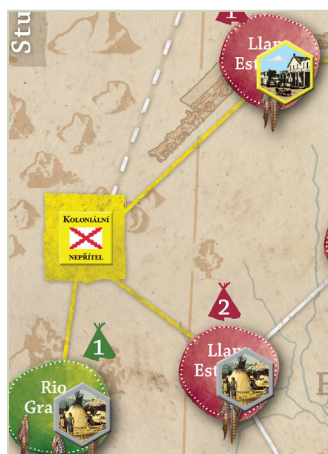
Nebudeme ani utrácet žádné AB na aktivaci jiných družin. Místo toho dokončíme operaci Provedení akcí hozením kostky a porovnáním výsledku hodu s hodnotou pole označeného žetonem operací na bodové stupnici (předtím jsme nic takového neprováděli; toto je totiž poprvé, kdy se žeton operací nachází na očíslovaném poli této stupnice). Řekněme, že jsme hodili „3“. Protože to je méně nebo rovno číslu zobrazenému na poli s žetonem operací, posuneme žeton operací na pole označené jako „Povinné Plynutí času“. Nyní přejdeme k úklidové fázi.

Stejně jako dříve zbavíme v kroku 1 naši družinu vlastnictví žetonů, které přesuneme do zásoby rančerie A. Poté hodíme kostkou za rančerii A a porovnáme výsledek hodu s počtem družin v ukončeném stavu v zásobě této rančerie. Výsledek hodu je „1“, takže nepřítel provede příkaz zdarma.

Hodíme kostkou pro určení aktivního nepřítele. Na základě hodu s výsledkem „5“ se aktivním nepřítelem stává Západ.

Dalším hodem určíme, který žeton příkazu aktivního nepřítele se bude otáčet. Padne „1“, díky čemuž je otočen žeton příkazu „Válka 4“ zpět na stranu „Osídlení 4“.

Nepřítel nyní vykoná právě tento příkaz, protože se jedná o žeton na nejvyšším řádku ve sloupci Západ. Znovu je zapotřebí připomenout, že tento příkaz je proveden zdarma, takže nejsou utráceny žádné AB nepříteli (nepřítel navíc nemá aktuálně v zásobě ani jeden AB).



V tuto chvíli se v dosahu 1 BP od čtvercového nepřátelského pole Západu (při využití barevných nepřátelských spojnic) nacházejí Rio Grande #1, Llano Estacado #1 a Llano Estacado #2. Vzhledem k omezení počtu žetonů však může být založena osada pouze v Llano Estacado #1. Umístíme 1 osadu Západu do Llano Estacada #1 a žeton bizona odtud přesuneme do zásoby dostupných zdrojů. Příkaz „Osídlení 4“ přesuneme do pasivního sloupce.

Následně provedeme obnovu tabulky příkazů nepřátel. Ve sloupci Západ by žetony příkazu měly být nyní seřazeny takto (shora dolů): „D“, „E“, „F“, „B“, „A“, „C“.

Přesuneme se ke kroku 3 úklidové fáze. Dobereme žeton ze zásoby žetonů ověření: „4 AB nepříteli“. To není dobré. Spotřebováním žetonu zboží bychom mohli dobrat nový žeton, ale vzhledem k tomu, že ve hře je válečná výprava, bude lepší si jej ponechat.

Nepřítel se nyní pokusí tyto AB utratit. Hodíme kostkou pro určení aktivního nepřítele. Výsledek hodu je „3“, takže bude znovu aktivován Západ. Následně hodíme kostkou pro otočení žetonu příkazu. Padne nám „1“, což znamená, že otočíme žeton „Válka 3“ stranou „Kulturní útok 4“ nahoru. Opět nebudeme panikařit a nevyužijeme možnosti opakování hodu kostkou, za což bychom museli zaplatit žetonem zboží.

Nepřítel tedy utratí všechny 4 AB k provedení příkazu Kulturní útok. Žeton „4 AB nepříteli“ vrátíme do zásoby žetonů ověření.

Jak jsme již viděli ve výukové hře dříve, provedení tohoto příkazu je jednoduché. Počet kulturních bodů snížíme o 2 (–1 za samotný příkaz a poté znovu –1, protože aktivní nepřítel má ve hře 1 osadu). Žeton kulturních bodů na bodové stupnici posuneme z pole „2“ na pole „0“.

Mít 0 bodů kultury není vůbec dobré! Další příkaz Kulturní útok Západu nebo Jihu by způsobil naši prohru, protože bychom přišli o 2 body vojenství za každý bod kultury, který bychom nebyli schopni odečíst (2.11).

Pokračujeme další obnovou tabulky příkazů nepřátel: ve sloupci Západ by měl být žeton „E“ úplně nahoře, žeton „D“ úplně dole.

Nyní se vrátíme k fázi válečné výpravy. Odhodíme kartu #W07 z pole „Válečná událost“. Řekněme, že jsme na jejím místě odhalili novou kartu #W20. Všimněte si, že na této kartě není v části pro pohyb nepřátel uveden Sever. To znamená, že válečná výprava Severu se v tomto tahu nebude pohybovat. To je dobře! Pohyb aktivních válečných výprav nemusí proběhnout v každé fázi válečné výpravy. Můžeme si na chvíli oddechnout.

V kroku 2 fáze válečné výpravy i tentokrát hodíme kostkou, abychom zjistili, zda nebudeme snižovat sílu válečné výpravy Severu (přestože se v tomto tahu nepřesouvá). Výsledek hodu je však „2“, takže se síla aktivní válečné výpravy nesníží.

V kroku 3 fáze válečné výpravy odhalíme novou kartu a vyhodnotíme její účinek. Řekněme, že jsme odhalili kartu #W04. Umístíme ji na pole „Válečná událost“.

Ale ne! Událost na kartě obsahuje klíčové spojení „Po odhalení“: znění textu události splníme odhalením další karty (#W13), na níž ověříme pouze část určenou pro pohyb a poté ji odhodíme. Můžeme si jen povzdechnout – válečná výprava Severu se přece jen posune, a to o 1 pole z Red River #6 do Horního Arkansasu #4.

Všimněte si, že pro událost na kartě #W04 neprovádíme další hod kostkou, abychom zjistili, zda dojde ke snížení síly výpravy. Také v tomto případě nemůžeme použít zboží k novému tažení karty.

To nás přivádí ke konci fáze válečné výpravy. Tentokrát jsme ale ve fázi výběru operace nuceni zvolit Plynutí času, protože se žeton operací nachází na poli „Povinné Plynutí času“ na stupnici operací.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitolu 4.4 v pravidlech hry.

Jak vidíte, Plynutí času je dlouhý postup. Pojdme si jej celý projít:

Plynutí času, krok 1:

Otočíme do neukončeného stavu družinu o síle 1 v zásobě rančerie A a družinu o síle 2 v Dolním Arkansasu #5.

Plynutí času, krok 2:

Nastala chvíle, kdy můžeme tvořit nové družiny. Pokud bychom chtěli vytvořit 1 novou družinu v zásobě rančerie A, museli bychom utratit 1 bod populace. Pokud bychom chtěli vytvořit 2 nové družiny, museli bychom utratit 3 body populace. V této chvíli máme k dispozici 4 body populace v podobě žetonů jídla, které bychom mohli spotřebovat, a 1 bod populace ve formě žetonu zajatců v zásobě rančerie A.

Pojďme spotřebovat žeton zajatců a vytvořme novou družinu o síle 1. Žeton zajatců vrátíme do zásoby dostupných zdrojů, z pole „Mimo hru“ vezmeme žeton družiny o síle 1 a umístíme jej do zásoby rančerie A.

Všimněte si, že nové družiny mohou být vytvořeny pouze uvnitř rančerie!

Plynutí času, krok 3:



Nyní můžeme spotřebovat zdroje ke zvýšení síly družin. Začneme s naší osamělou družinou o síle 2 v Dolním Arkansasu #5. Spotřebujeme žeton bizona, který družina vlastní (nikoliv žeton bizona, který se nachází na stejném poli, ale není v jejím vlastnictví), a zvýšíme sílu družiny na 3. Žeton družiny o síle 2 vyměníme za žeton družiny o síle 3,

který vezmeme z pole „Mimo hru“.



Následně spotřebujeme oba žetony jídla z rančerie A, čímž získáme celkem 4 body populace. Každý bod populace nám umožní zvýšit sílu družiny o 1. Využijeme 3 ze 4 bodů populace ke zvýšení síly všech 3 družin v rančerii A na hodnotu 2. Poté využijeme náš čtvrtý bod populace ke zvýšení síly jedné z družin na hodnotu 3. Dotčené žetony družin vyměníme.

Plynutí času, krok 4:

Nyní můžeme umístit do hry novou rančerii. To je důvod, proč jsme ponechali družinu v Dolním Arkansasu #5. Žeton rančerie „B“ umístíme na pole Dolní Arkansas #5 (bizon a rančerie spolu mohou koexistovat na stejném poli). Družinu o síle 3 a všechny žetony v jejím vlastnictví přesuneme do zásoby rančerie B.



Družina použitá k vytvoření této rančerie má sílu 3, takže nastavíme úroveň Puha Paraíbo nové rančerie na příslušné stupnici na hodnotu 3. Protože družina, z níž byla rančerie vytvořena, nevlastnila žeton Mahimiany, umístíme Mahimianu patřícího k rančerii B jako nikým nevlastněného do zásoby rančerie B. Jeho úroveň Puha nastavíme na 0.

Plynutí času, krok 5:

V tomto kroku můžeme nechat libovolného Mahimianu dobrovolně „odejít na odpočinek“ a předat jeho úroveň Puha Paraíbovi stejné rančerie. Proč bychom to měli dělat? Protože nám to umožní vyhnout se kontrole smrti našeho Paraíba, a navíc to v našem případě ještě zvýší jeho úroveň Puha. Pojdme to tedy zkusit provést v rančerii A.

Úroveň Puha Paraíba zvýšíme ze 2 na 4, aby odpovídala úrovni Puha Mahimiany. Úroveň Puha Mahimiany snížíme na 0. Co se právě stalo, se dá popsat takto: z našeho Mahimiany se stal Paraíbo a Mahimianou se právě stal nový, mladší bojovník. V kroku 7 zjistíme, jaká bude úroveň Puha nového Mahimiany.



Plynutí času, krok 6:

Teď musíme ověřit, jestli nezemře některý z našich vůdců. Jedna z výhod odchodu Mahimiany „na odpočinek“ je ta, že nemusíme házet kostkou za Paraíba v rančerii A. Ba co víc, protože úroveň Puha obou našich Mahimianů je na hodnotě 0, nemusíme házet kostkou ani za ně.

Zbývá tedy Paraíbo v rančerii B. Řekněme, že jsme hodili „4“. Protože je výsledek hodu vyšší než úroveň Puha, nic se nestane. Pokud bychom ale hodili „1“ nebo „2“, úroveň Puha by byla snížena na hodnotu rovnou výsledku takového hodu.

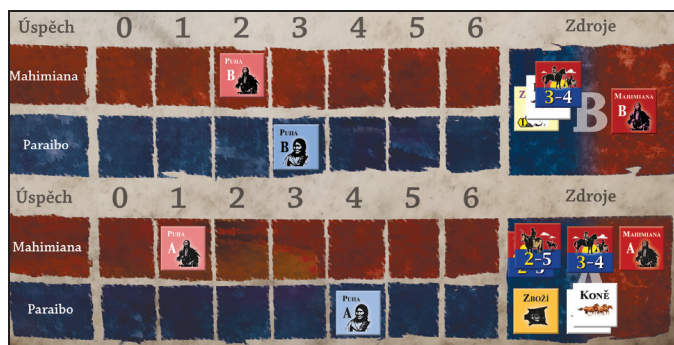
Poznámka autora: Uvedené snížení úrovně Puha představuje smrt starého muže a nástup nového, méně schopného vůdce.

Plynutí času, krok 7:

Nyní hodíme kostkou za každého vůdce s úrovní Puha 0. Výsledek vydělíme dvěma (a zaokrouhlíme jako obvykle dolů), a tím určíme jeho novou úroveň Puha.

Řekněme, že v případě Mahimiany v rančerii A jsme hodili „1“. Za normálních okolností by výsledek po dělení a zaokrouhlení činil 0, ale pravidlo říká, že minimální dosažená úroveň Puha v tomto kroku je 1, takže nastavíme úroveň Puha Mahimiany rančerie A na příslušné stupnici na hodnotu 1.

Pro rančerii B nám padne „4“, takže nastavíme úroveň Puha Mahimiany v této rančerii na hodnotu 2.



Plynutí času, krok 8:

Tři žetony úspěchu z pole „Mimo hru“ vrátíme do zásoby žetonů ověření.

Plynutí času, krok 9:

Tento krok se nyní neprovede. Vyhodnotí se pouze tehdy, pokud hráč v průběhu předchozí hry využil akci kulturní karty JEZDECTVÍ úrovně 2.

Plynutí času, krok 10:

Nyní přichází čas, kdy jsou obvykle zlikvidovány kmeny a osady. Ale protože se na žádném poli s kmenem nebo osadou nenacházejí žetony plenění, místo jejich odstranění přijdeme o 1 bod vojenství. Snížíme počet bodů vojenství na bodové stupnici ze „3“ na „2“.

Plynutí času, krok 11:

Nyní musíme ověřit, zda se některá mírová pole nestanou opět nepřátelskými. Začneme hodem kostkou za žeton Spojence v Horním Arkansasu #5. Padne „5“. Protože výsledek hodu je vyšší, než je cena žetonu Spojence, mír končí. Odstraníme žeton Spojence z Horního Arkansasu #5 a umístíme jej pod žeton příkazu „Lov 3“ ve sloupci Sever tabulky příkazů nepřátel.

Tím pádem už nyní nesplňujeme vítězné podmínky na historické kartě H1, které jsme sice splňovali v okamžiku vytvoření rančerie v kroku 4, ale právě jsme přestali ovládat Horní Arkansas.

Pokračujeme dál a hodíme kostkou za žeton Spojence v Dolním Arkansasu #3. Tentokrát padne „3“ a žeton Spojence zůstane tam, kde je.

Plynutí času, krok 12:

V tomto kroku na mapu umístíme nový žeton bizona. Nejprve náhodně vybereme území. Řekněme, že jsme hodili „4“, čemuž odpovídá území Red River. Na tomto území se nevyskytuje žádné prázdné pole, takže místo toho odstraníme žeton bizona z libovolného pole na tomto území a umístíme jej na libovolné prázdné pole na mapě.

Vezmeme žeton bizona z Red River #4 a přesuneme jej do Horního Arkansasu #1. Stáda bizonů se vracejí do oblastí, které spásala dříve.

Jelikož je prázdné jedno pole určené pro kartu vývoje (během Plánování jsme z něj vzali kartu ALIANCE s JUTY), tento krok zopakujeme. Tentokrát hodíme „1“. V Horním Arkansasu se nacházejí dvě prázdná pole. Ze zásoby dostupných zdrojů tedy vezmeme žeton bizona a umístíme jej do Horního Arkansasu #6.

Plynutí času, krok 13:

Nyní odhodíme karty vývoje VÁLKA O ŠPANĚLSKÉ DĚDICTVÍ a VÁLKA S APAČI. Vyhledejte karty vývoje #11, #13 a #14 a postupně, jednu po druhé, tyto karty odhalte. Kartu #13 FRANCOUZŠTÍ OBCHODNÍCI odhalíme jako první. Položíme ji na pole vyhrazené pro kartu vývoje nejvíce vlevo. Protože na kartě není uvedeno spojení „Po odhalení“, odhalíme další kartu.

Tou bude karta #11 OBLÉHÁNÍ JICARILLŮ. Položíme ji na prostřední pole pro karty vývoje. Ani na této kartě není uvedeno spojení „Po odhalení“.

Třetí odhalená karta (#14 NEMOC) však obsahuje účinek uvozený klíčovým spojením „Po odhalení“ a ten je nyní nutné vyhodnotit. Musíme náhodně vybrat rančerii a poté snížit sílu všech jejích družin o 1.



Protože máme ve hře 2 rančerie, řekněme, že výsledek hodu 1–3 vybere rančerii A a výsledek hodu 4–6 rančerii B. Padne „2“, takže každé družině v rančerii A je snížena síla o 1, což znamená, že nám zůstanou dvě družiny o síle 1 a jedna družina o síle 2 (vyměníme žetony za ty, které jsou momentálně mimo hru).

Poté kartu NEMOC odhodíme a podle instrukcí v textu na této kartě už žádnou další neodhalujeme.

Plynutí času, krok 14:

Protože máme 0 bodů kultury, nejsme v této fázi schopni koupit žádnou kulturní kartu.

Plynutí času, krok 15:



Nyní umístíme žeton operací na pole „Start“ na stupnici operací. Pokud by se žeton plynutí času nacházel na očíslovaném poli, museli bychom házet kostkou, zda nedojde k vynucenému ověření vítězných podmínek. Ale protože se žeton na očíslovaném poli nenachází, posuneme jej pouze o jedno pole směrem k poli „Povinné Plynutí času“.

Všimněte si červeného textu ve spodní části karty vývoje #11 OBLÉHÁNÍ JICARILLŮ. Pokud by tato karta nebyla koupena během Plánování před další operací Plynutí času, byla by odhozena v kroku 13 Plynutí času a při jejím odhození by se žeton plynutí času posunul o jedno pole na stupnici operací. Pokud si nedáte pozor, můžete přijít o cenný čas potřebný ke splnění vítězných podmínek!

Všimněte si, prosím, také žetonu příkazu „G“ Severu na stupnici operací. Umístili jsme jej sem při přípravě výukové hry, aby nám připomínal, že podle textu na historické kartě H1 bude přidán do zásoby žetonů ověření po prvním Plynutí času. Vložte jej tedy nyní do této zásoby.

Nyní se vrátíme k úklidové fázi.



V kroku 1 úklidové fáze zbavíme družinu v rančerii B zdrojů, takže nebude vlastnit žádné.

Krok 2 se neprovede, protože se v žádné rančerii nenachází žádná družina v ukončeném stavu.

V kroku 3 předpokládáme, že jsme dobrali žeton úspěchu. A protože má nepřítel k dispozici

0 AB, přesuneme se ke kroku 4, který se však také nevyhodnotí.

Upozornění: Pokud by měl nepřítel k dispozici být jen 1 AB, provedl by se postup dle 6.2.2.A. Nebyl by sice proveden žádný příkaz, ale došlo by k otočení žetonu příkazu.

Jsme zpět ve fázi válečné výpravy. Odhodíme kartu #W04. Předpokládáme, že jsme odhalili kartu #W25. Všimněte si části určené pro pohyb válečných výprav a také textu v části pro událost. Text vám příkazuje znovu zamíchat balíček válečných karet (zamícháme všech 25 válečných karet a vytvoříme nový balíček válečných karet) a odhalit další kartu. Řekněme, že jsme odhalili kartu #W09. Páni! Válečná výprava zůstává na místě. Kartu #W09 následně odhodíme.

Poté hodíme kostkou, abychom zjistili, zda se nesníží síla válečné výpravy o 1. K tomu by došlo, pouze pokud by výsledkem hodu byla hodnota „1“. Padne nám „5“, takže nedojde k žádné změně.

Odhalíme další válečnou kartu a vyhodnotíme její událost. Tentokrát se jedná o kartu #W19. Položíme ji na pole „Válečná událost“ na herním plánu.

Přesuneme se do fáze výběru operací.

Podívejte se na text uvozený spojením „Akce protiopatření:“ na válečné kartě na poli „Válečná událost“. Mohli bychom zvolit Provedení akcí a propustit zajatce držené družinou v rančerii B, čímž bychom ukončili konflikt, ale to by přece nebylo žádné dobrodružství, ne?

Palčivějším problémem je však v tuto chvíli spíše nedostatek bodů kultury. Je čas tento nedostatek napravit. Zvolme operaci Kultura.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitulu 4.2 v pravidlech hry.

Operace Kultura je nejjednodušší operací na provedení: získáme jednoduše 1 bod kultury za každé území, které obsahuje naši rančerii. Aktuálně se naše rančerie nacházejí na 2 různých územích, takže získáme 2 body kultury. Získali bychom i třetí bod, pokud bychom stále ovládali Horní Arkansas.

Pokračujeme posunutím žetonu bodů kultury z „0“ na „2“ na bodové stupnici. Dále posuneme žeton operací o jedno pole směrem k poli „Povinné Plynutí času“.

V úklidové fázi můžeme přeskočit kroky 1 a 2, protože se nevyhodnotí. V kroku 3 dobereme žeton úspěchu a nic se nestane.

Zpět do fáze válečné výpravy. Odhodíme kartu #W19. Jako další odhalíme kartu #W06. Podle ní přesuneme žeton válečné výpravy Severu na pole s rančerií A. Všimněte si, že válečná výprava mohla mít za cíl i rančerii B, která je nyní ve hře, ale nestalo se tak kvůli pravidlu pro pohyb směrem k nejbližší rančerii a poté případně vzhledem k abecednímu pořadí (pokud existuje více stejně vzdálených rančerií).

Ještě jednou hodíme kostkou, abychom zjistili, zda válečná výprava ztratí na síle. Výsledek hodu je „2“. Těsně, ale nestačí to. Síla výpravy se nemění.

Dále odhalíme novou válečnou událost. Řekněme, že jsme odhalili kartu #W23. Tomu se říká štěstí! Tato událost je pro hráče skoro vždy nešťastná, protože je téměř nemožné správně načasovat vyhodnocení jejího pozitivního účinku. Ale protože se jediná válečná výprava na mapě nachází na stejném poli jako rančerie, dojde k bitvě, my pravděpodobně zvítězíme, a tím pádem bude válečná výprava během úklidové fáze už mimo hru.

Krok 4 fáze válečné výpravy se nevyhodnotí, ale krok 5 ano. Zde musíme řešit dilema, zda přijít o 1 bod vojenství a vybojovat bitvu, nebo přijít o 2 body vojenství, vzdát se zajatců v rančerii A (žádné tam nemáme, ale tato možnost je pro nás i tak k dispozici) a vyhnout se tak bitvě. Druhá možnost však neukončí konflikt, pouze sníží sílu válečné výpravy a přesune ji na nové počáteční pole (v našem případě by to bylo hned vedle do Horního Arkansasu #5). Jako rozumná volba se jeví přijmout ztrátu 1 bodu vojenství a svěst bitvu. Posuneme žeton bodů vojenství na bodové stupnici z „2“ na „1“.

Poznámka autora: Proč přicházíme o 1 bod vojenství, přestože jsme si vybrali boj? Protože nepřátelé vystopovali jedno ze sídel naší komunity, a ohrozili tak velké množství žen a dětí. A to znamená ztrátu prestiže. To je důvod, proč je lepší bojovat s družinou vně rančerie, ačkoliv tato družina bude obvykle v ukončeném stavu, a tudíž nebude příliš dobře vybavena pro úspěšnou bitvu.

Než budeme pokračovat, přečtěte si kapitulu 7 v pravidlech hry.

Jste připraveni na bitvu? Jak jste se dočetli v kapitole 7, bitvy jsou často záležitostí na více kol.

Hráči Navajo Wars si jistě povšimnou, že bitvy se v Comancherii vyhodnocují trochu odlišně.

Bitva, krok 1:

Protože se tato bitva odehrává na poli s rančerií, musíme určit, která její družina podstoupí první kolo bitvy. Je zřejmé, že pokud se v zásobě rančerie nachází pouze 1 družina, nebo pokud se bitva odehrává na poli obsahujícím družinu (nikoliv rančerii), je právě tato družina „jednotkou Komančů“ v boji.

Všimněte si, že pokud by se bitva odehrávala na poli obsahujícím spřátelený kmen, „jednotkou Komančů“ by se stal tento spojenec, i když se nejedná o Komanče.



Pojďme vybrat družinu o síle 2 a přidělme jí koně, zboží a Mahimianu ze zásoby rančerie A. To nám dává maximální šanci na úspěch.

Bitva, krok 2:

Nemůžeme spotřebovat žádné zbraně, takže jednoduše hodíme kostkou a k výsledku přičteme modifikátory uvedené v 7.1 (krok 2). V našem případě mů-

žeme započítat bonus +2 za sílu družiny, +1 za účast Mahimiany v boji a +1 za koně v družině (díky vlastnictví kulturní karty JEZDECTVÍ úrovně 1, kterou jsme získali při přípravě výukové hry). Žeton síly válečné výpravy má v bitvě MHK -0 (bílé číslo), takže nic nepřičítá ani neodečítá.

Upozornění: *Nezaměňujte sílu válečné výpravy (která je aktuálně rovna „2“) s MHK pro bitvu (což je aktuálně „0“).*

Naneštěstí nám padne „1“.

Bitva, krok 3:

Nejenže výsledkem není modifikovaná 6 nebo více, ale protože se jedná o nemodifikovanou 1, prohráváme. Jelikož se nechceme s tímto výsledkem smířit, rozhodneme se spotřebovat žeton zboží ve vlastnictví družiny a provést nový hod kostkou. Všimněte si, že pokud bychom družinu nevybavili tímto žetonem, nemohli bychom nový hod provést (viz 2.7.2.F, odstavec „DŮLEŽITÉ“).

Náš opakovaný hod je lepší. Padne „6“. Jak jsme viděli v kroku 3 bitvy, nemodifikovaná 6 znamená vždy vítězství Komančů.

Bitva, krok 4:

Ověřením pravidel v kapitole 7.2 zjistíme, že důsledkem vítězství Komančů je snížení síly válečné výpravy o 1. Tímto snížením však nedocílíme snížení síly válečné výpravy na 0, a musíme tedy vybojovat další kolo bitvy.

Bitva, krok 1:

Budeme pokračovat s naší družinou o síle 2, která stále vlastní žeton koní a Mahimiany.

Bitva, krok 2:

Naše MHK v bitvě poskytují dohromady stále bonus +4, takže jakýkoliv jiný výsledek než 1 znamená, že jsme jednou provždy tuto bitvu vyhráli.

Tip: *Neříkejte to ale nikdy nahlas. Ve skutečnosti je pokoušením osudu na to být jen pomyslet.*

Bitva, krok 3:

Padne „2“. Úžasné! Modifikovaný výsledek 6 znamená vítězství i v tomto kole bitvy.

Bitva, krok 4:

Podle 7.2 konflikt končí. Odstraníme žeton síly válečné výpravy a vrátíme jej do zásoby dostupných zdrojů. Žeton Nájezdu vrátíme na nejvyšší prázdné pole ve sloupci Sever tabulky příkazů nepřátel – v tomto případě pod žeton „Spojenec 3“.

Nakonec zvýšíme úroveň Puha Mahimiany rančerie A z 1 na 2. Ujistěte se, že žeton družiny o síle 2 vrátíte zpět do zásoby rančerie A (stále v neukončeném stavu), pokud jste jej odsud pro vyhodnocení bitvy odebrali. Také dohlédněte, aby až do další úklidové fáze zůstaly družině ve vlastnictví žetony koní i Mahimiany.

Nyní byste měli být seznámeni s mechanikami hry natolik, abyste byli schopni pokračovat ve hře sami. Doporučujeme pokračovat v hraní, dokud nedosáhnete konce prvního historického období. Scénáře 9.2, 9.3, 9.4 a 9.6 začínají prvním historickým obdobím, takže můžete hrát do konce druhého, třetího, nebo dokonce i čtvrtého historického období, pokud máte zájem!

Nezapomeňte si v úklidové fázi tohoto tahu přičíst 1 bod vojenství díky účinku aktuálně platné válečné karty.

Pokud jste si přečetli všechny doporučené pasáže pravidel, zmíněné ve výukové hře, seznámili jste se s většinou pravidel. Některé kapitoly však nebyly ve výukové hře probrány:

- 2.10 se zabývá ověřením vítězných podmínek. To probíhá pouze na konci historického období.
- 6.2.2.C řeší situaci, kdy je dobrán žeton příkazu během kontroly úspěchu nebo během úklidové fáze.
- 6.3.3 Příkaz Vpád je podobný příkazu Osídlení s tím rozdílem, že jsou na mapu umisťovány žetony kmene.
- 6.3.5 Příkaz Mír je proveden podobně jako příkaz Spojenec, s nímž už jsme se ve výukové hře potkali.
- 6.3.9 Příkaz Podrobení představuje likvidaci domorodých kmenů koloniálními nepřáteli. Zprvu se může zdát, že Podrobení pomáhá hráči, ale ve skutečnosti tomu tak není; většinou je jen jeden slabší nepřítel nahrazen silnějším.
- 6.3.10 Příkaz Válka je podobný příkazu Nájezd, který jsme již prováděli, liší se však v několika důležitých detailech.
- 8.0 Tato kapitola se týká rezervace, která do hry přichází během čtvrtého historického období hry.
- 9.0 Tato kapitola se zabývá přípravou hry. Nabízí několik scénářů. Doporučujeme hrát nejdříve ty lehčí pro pochopení toho, jak hra funguje, než se pustíte do mnohem těžších scénářů, které s sebou přináší také těžší rozhodnutí.



Poznámky autora hry

Základní koncept hry *Comancheria* vznikl v době, kdy byla ve finální fázi výroba *Navajo Wars*. Během mého výzkumu vztahujícího se k *Navajo Wars* se ve mně začal zvedat zájem o vytvoření další hry, která by zobrazovala jiný severoamerický kmen za použití systému podobného tomu, který používají *Navajo Wars*. Velká porce informací, které jsem studiem získal, se týkala také nepřátel Navahů. Ze všech nepřátel Díné mi nejzajímavější připadali Komančové.

A Komančové byli tak odlišní od Navahů! Především byli daleko bojovnější a také kočovnější. Co mi ale přišlo nejvíc fascinující, byla skutečnost, že Komančové byli dobyvatelé! Zahnali usedlé kmeny Jižních plání a vybudovali něco, co připomínalo říši. Po dobu téměř 200 let Komančové vládli Jižním pláním v Severní Americe. Byl to příběh zcela odlišný od příběhu Navahů a já vám ho chtěl převyprávět.

Komančové byli až příliš odlišní od Navahů na to, aby pro ně mohl fungovat systém navržený pro *Navajo Wars*. Na jednu stranu jsem chtěl zachovat „pocit“ z *Navajo Wars*, ale také jsem chtěl vytvořit hru, která by se hrála rychleji a podle jednodušších pravidel. Experimentoval jsem i s tvorbou karetní hry. Tento raný prototyp jsme testovali na akci *GMT Weekend* v roce 2013. Byl zábavný a fungoval překvapivě dobře – tedy na to, že se jednalo o prototyp. Ale čím více jsem se dozvídal o Komančích, tím více jsem si uvědomoval, že hra, kterou jsem vytvořil, neodpovídala historii. Hra sice fungovala, ale z historického hlediska byla špatně. Takže jsem prototyp zničil a začal znovu.

Vytvořil jsem další prototyp za použití point-to-point mapy podobné mapě v *Navajo Wars*. Snadnější pravidla a rychlejší hratelnost daly dohromady funkční hru, ale opět v ní chyběla historie.

Myslím, že jsem vytvořil a zničil další dva prototypy, než jsem si uvědomil, že to, co jsem se pokoušel ze hry odebrat, bylo to, co hráče *Navajo Wars* nejvíc bavilo. Po několika měsících váhání jsem vytvořil nástin nových pravidel a komponent pro testování. Do léta 2014 jsem měl hotový prototyp, který fungoval dobře. Hra byla představena na akci *Consimworld Expo* v Tempe ve státě Arizona a zpětná vazba byla velice, velice povzbuzující.

Na začátku vývoje hry jsem si předsevzal tři cíle: vytvořit hru méně komplexní a přístupnější než *Navajo Wars*, vytvořit hru, která se hraje rychleji než *Navajo Wars*, a vytvořit hru, která

se hraje podobně jako *Navajo Wars*, ale přitom je věnována Komančům a vyprávění příběhu jejich lidu.

Komplexnost

Domnívám se, že diagramy mohou být pro někoho odrazující a obtížně použitelné. *Comancheria* by mohla být vykreslena řadou diagramů, ale místo toho jsem se rozhodl použít postupu „krok za krokem“. Vše se v této hře řídí postupy členěnými na kroky, které musí být provedeny. Strukturování pravidel bylo jednodušší než v případě *Navajo Wars*, avšak opět to znamenalo, že pravidla jsou užitečná spíše jako příručka než jako učební pomůcka. Od počátku jsem věděl, že bude nutné vytvořit průvodce s výukovou partií.

Vedlejším produktem tohoto přístupu jsou přehledové karty, v nichž jsem mohl shrnout v podstatě veškerá pravidla. Jakmile se hráči naučí hru, mohou ji hrát pouze za pomoci těchto přehledů a do pravidel nahlížet jen zřídka.

Z pohledu herních mechanik věřím, že *Comancheria* je méně komplexní než *Navajo Wars*, a to především s ohledem na zpracování vítězných podmínek. V *Comancherii* stačí jediný pohled na aktuální historickou kartu a hráč okamžitě ví, zda vítězné podmínky splňuje či nikoliv.

Jednodušší jsou také nájezdy nepřátel. V *Navajo Wars* jsou řízeny systémem diagramů. V případě *Comancherie* jsem se rozhodl vytvořit balíček karet a integrovat do něj pohyb nepřátelských válečných výprav. Výsledkem je jedna z mých nejoblíbenějších částí *Comancherie*: balíček válečných karet.

Rychlost hry

Opravdu jsem se snažil udělat z *Comancherie* rychlejší hru. A v tuto chvíli věřím, že hráč může sednout ke hře a odehrát celé historické období do jedné hodiny; dokončení celé kampaně však pravděpodobně může trvat až 6 hodin. Stručně řečeno, nebyl jsem schopen zkrátit herní dobu na úroveň, kterou jsem původně zamýšlel, avšak věřím, že to dostatečně vynahrazují ostatní aspekty designu této hry.

„Pocit“

Comancheria zachovává trojici druhů operací hráče známou z *Navajo Wars*: Provedení akcí, Plánování a Plynutí času. Obsah těchto operací je trochu odlišný a někteří hráči mohou namítnout, že postihy plynoucí z provedení operace Plánování jsou závažnější než postihy při Plynutí času, ale věřím, že celkový pocit z *Navajo Wars* se mi podařilo úspěšně přenést i do *Comancherie*.

Jedna věc, kterou jsem do hry přidal v pozdější fázi vývoje, je čtvrtý druh operace, který je pro *Comancherii* jedinečný: Kultura. Dlouhou dobu neměla *Comancheria* žádný „technologický strom“ známý z *Navajo Wars*. Ani body kultury a vojenství dlouho vůbec nebyly součástí hry. Testéři prvních verzí byli sice spokojeni s průběhem jednotlivých partií, ale já přesto cítil, že hře něco chybí. Nejsem si jistý, proč jsem tak dlouho odolával s přidáním technologického stromu, ale teprve po přidání kulturních karet a implementaci bodů kultury a vojenství si design konečně „sedl“.

A tak si myslím, že hráči budou souhlasit, když řeknu, že hraní *Navajo Wars* a *Comancherie* navozuje podobný „pocit“.

Výzvy při designu hry

Během tvorby této hry se objevilo mnoho výzev – dokonce více než u *Navajo Wars*. Mimo jiné jsem potřeboval vytvořit systém, který by simuloval období výbojů Komančů následované postupnou proměnou ve vleklý boj o přežití.

Také jsem potřeboval simulovat chování většího počtu nepřátel, než kterému čelili Díné: Španělů v Novém Mexiku, Španělů v Mexiku/Texasu, ostatních kmenů (ve hře označených jako „Sever“ a „kmeny“), Mexičanů v Novém Mexiku, Mexičanů v Mexiku/Texasu, Texanů a Spojených států! Za tímto účelem jsem vytvořil dvouvrstvou nepřátelskou AI. Na první úrovni je podstatné, z jakého směru jednotliví nepřátelé přicházejí: z východu, z jihu, ze západu a ze severu. Potom je zde druhá vrstva. K Východu, Jihu a Západu je přiřazen koloniální nepřítel (Španělsko, Mexiko, Texas a Spojené státy americké). Karty vývoje a historické karty pomáhají řídit druhou vrstvu v historicky docela věrohodné podobě – ačkoliv některé partie skončí nehistorickým rozuzlením, v němž si např. Španělé udrží své kolonie déle, než tomu bylo ve skutečnosti.

Pro účely modelování výbojů Komančů jsem se rozhodl opustit kartami řízený mechanismus použitý v *Navajo Wars*, kde mají nepřátelé iniciativu po většinu hry. Místo toho jsem použil „zásobník nájezdů“ z *Navajo Wars* a jeho myšlenku rozvinul. Cílem bylo nastavit systém, v němž je primárním zdrojem AB nepřítel hráčova agresivita. Abych ji „povzbudil“, vytvořil jsem časově omezené vítězné podmínky. Hráč musí požadovaných cílů dosáhnout v omezeném čase, jinak prohraje hru. To znamená, že hráč musí hrát agresivně, ale přitom tato agrese „živí“ chování nepřítel. Vyladit toto napětí také zabralo nějaký čas.

Poslední velkou výzvou bylo vyřešit, jakým způsobem do hry přenést princip rezervace. V *Navajo Wars* rezervace zvěstuje konec hry, a to obvykle porážkou hráče. Ale přestože Komančové přijali dohodu o přemístění se do rezervace v roce 1868, války pokračovaly až do roku 1875! Jak toto navrhnout bylo něco, s čím jsem se opravdu potýkal. Pomocí karet vývoje jsem vytvořil způsob, který uspokojivě modeluje historickou situaci. Družiny mohou být poslány do rezervace, ale vůdci mohou stále do určité míry fungovat dál. Některé karty vývoje umožňují družinám z rezervace opět odejít (k čemuž skutečně docházelo). V mezičase musí být hráč agresivní, a to jak vojensky (pomocí Provedení akcí), tak i politicky (prostřednictvím Plánování), aby se vyhnul situaci, kdy bude mít příliš mnoho rančerií nuceně umístěných v rezervaci.

Je nevyhnutelné, že *Comanchería* bude s *Navajo Wars* srovnávána. Nesmírně pozitivní reakce na *Navajo Wars* mě skutečně zahřály u srdce. Ale úspěch první hry zároveň předznamenává velká očekávání u hry druhé. Toto vědomí mě přinutilo věnovat návrhu i vývoji *Comanchería* opravdu velký kus času. Nakonec jsou obě hry rozdílné. Vypráví jiné příběhy. Která z nich je lepší? Toto rozhodnutí nechám na hráčích. Je mým upřímným přáním, abyste si tuto hru užili stejně, jako jsem si já užil její tvorbu pro vás.

Joel Toppen

Indiánská rezervace Blackfeet, Montana, 2016

Další četba

Na vývoj této hry měla vliv řada knih. Vzhledem k tomu, že většina hráčů je také zavilými čtenáři a zájemci o historii, mě napadlo, že by se jim mohl hodit menší seznam doporučené četby. Většina z těchto knih je nabízena v e-book formátech (např. Kindle). Knihy, které jsou dostupné i v Kindle edici, jsou označeny znakem „K“; knihy, které jsou dostupné v audio formátu, mají označení „A“.

The Comanche Empire od Pekka Hamalainen byla zdaleka nejzajímavější kniha z těch, které jsem v rámci výzkumu o Komančích přečetl. Žádná jiná kniha mi nepomohla zformovat návrh hry tak jako ona. (K)

Empire of the Summer Moon, kterou napsal S. C. Gwynne, je velice čtivá a přístupná. Zaměřuje se však především na pozdější období komančské historie. Pokud hledáte materiál zachycující úpadek Komančů, sáhněte právě po této knize. (K, A) Kniha vyšla i v českém jazyce pod názvem *Říše letního slunce: Vzestup a pád národa Komančů* v nakladatelství Argo.

Comanches: Lords of the Southern Plains od Ernesta Wallace a E. Adamson Hoebela je starší kniha, ale velmi dobře napsaná a čtivá. (K)

The Comanches: A History, 1706–1875 od Thomase Kavanagha je akademická práce pokrývající historii a kulturu od počátku 18. století až do období rezervace.

Comanches: The History of a People od T. R. Fehrenbacha je další akademická práce, která se zabývá jak historií, tak kulturou Komančů od jejich příchodu na Jižní pláně do období rezervace. (K)

Warrior #75: Comanche 1800–74, kterou vydalo nakladatelství Osprey Press, nabízí velice pěkný přehled, pokud si chcete přečíst něco kratšího a s krásnými ilustracemi.

Bury My Heart at Wounded Knee: An Indian History of the American West od Dee Browna vypráví příběh mnoha domorodých kmenů z pohledu domorodců a obsahuje také kapitulu o Komančích, která mi byla v průběhu tvorby hry užitečná. Velmi doporučuji. (K, A) V češtině tuto knihu vydalo pod názvem *Mé srdce pohřbete u Wounded Knee* nakladatelství Hynek.



PODĚKOVÁNÍ

Autor hry: Joel Toppen

Vývoj: Mike Bertucelli

Umělecký ředitel a návrh obalu: Rodger B. MacGowan

Žetony: Joel Toppen

Mapa a karty: Donal Hegarty

Sazba pravidel a průvodce: Charles Kibler

Testeři: Harold Buchanan, Joe Aguayo, Todd Quinn, Brian Pierce, Christophe Champalaune, Gordon Pueschner, Jeff Gringer, Jordan Kehrler, Marek Petrle, Nicolas Morlino, Valerio Vitelli, Wendell Albright

Redakce: Travis D. Hill, Jonathan Squibb

Koordinátor produkce: Tony Curtis

Produkce: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley a Mark Simonitch

Ilustrace v pravidlech: George Catline (1796–1872)

Česká edice: Fox in the Box, www.foxinthebox.cz, info@foxinthebox.cz

Překlad: Richard Zajíc

Redakce: Ondřej Kurka, Miroslav Štrobl

Grafické úpravy a sazba: Jiří Trojánek, David Hanáček

Korektury: Eliška Pospíšilová