



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

# PRAVIDLA HRY

## OBSAH

1.0 Úvod .....	2	9.0 Fáze posil .....	12
2.0 Herní komponenty .....	2	10.0 Pohyb .....	12
3.0 Průběh hry .....	3	11.0 Palba .....	14
4.0 Karty .....	3	12.0 Poškození .....	15
5.0 Tanky a posádky .....	6	13.0 Karty taktiky .....	18
6.0 Fáze dobrání .....	9	14.0 Vítězství .....	18
7.0 Fáze iniciativy .....	10	15.0 Rejstřík herních pojmů .....	18
8.0 Fáze tanku .....	10		

## 1.0 Úvod

*Rozednívá se tak, jako kterýkoli jiný den. Slunce se vyhouplo na podzimní oblohu a zůstává nízko nad zamlženým obzorem. Vše je takové, jak to jen na těchto stepních polích a lukách obvykle bývá. Nadporučík Otto Carius vykoul z věže Tigeru, jemuž velel, a začal se rozhlížet po krajině. Pohlédl zleva doprava, pak zprava doleva. Hledal v terénu cíle. Zhluboka se nadechl. Z interiéru zatuchlého tanku se linul zápach kovu, kůže, potu a vyčichlých cigaret. Zkoumal krajinu a naslouchal. S bijícím srdcem a nastraženými smysly byl pln očekávání. Pro velitele Caria jsou takové bitvy více než jen válečným duelem. Tiger je nad raketové dělostřelectvo, nad bombardéry a ponorky, jednomístné stíhací letouny i nad 88milimetrový Flak! Mezi jeho Tigerem, četou a vítězstvím stojí jen tanky T-34 Rudé armády!*

*Najednou po jeho pravé straně z vysoké suché stepní trávy vylétly vyplašené husy. Rychle odletěly z dohledu. Velitel Carius prudce stočil svůj zrak doprava a tam se jeho oči setkaly s nezřetelným, tichým a zlověstným obrysem... sovětský T-34!*

*Posádka uvnitř jeho Tigeru byla připravena v pohotovosti. Ve stísněném prostoru tanku byli na svých pozicích. Z radiostanice uslyšeli hlášení: „Vidím je! Vzdálenost 1600, 1600!“ Řidič se snažil T-34 lokalizovat skrze svůj úzký obdélníkový průzor. Do komory byl mezitím nabit náboj s průbojnou střelou. Střelec zakřičel: „K palbě připraven!“ Jeho srdce taktéž hlasitě tlouklo. Najednou propukl rámus – převodovka, rachot pojezdových kol kopírujících terén, hřmot motoru... a pak: „Věžové postavení, věžové postavení,“ dostává řidič povel. „Nastavit odměr, nastavit odměr... NASTAVIT ODMĚR!“ Věž se pomalu otáčí, ozývají se zvuky převodových ústrojí. Jde to však pomalu. Velmi pomalu! Ostražitý střelec je roznícen. „Mám je v zaměřovači, 1400... 1200! Vidíte ho, vidíte ho?“ Panika, strach a adrenalin jsou hmatatelné. „Mám je, veliteli, mám je!“ Tank se pohybuje vpřed a přichází očekávaný povel... „PALIT!“ Střelec zamíří, stiskne páku spouště a střela opustí hlaveň...*

*Tankový duel: Nepřítel na dostřel* je taktická karetní hra pro 1–8 hráčů, která vykresluje tankové bitvy na východní frontě 2. světové války. Pomocí jednoduchého systému akcí udržujícího dynamiku hry líčí zmatek a naléhavost, jež zažívaly posádky tanků v tomto hořkém konfliktu. Hráči budou využívat bitevní karty k manévrování se svými tanky, palbě na nepřítele a získávání vítězných bodů za plnění úkolů a likvidaci nepřátelských tanků a jejich posádek.

### 1.1 Cíl hry

Cílem *Tankového duelu* je získat pro vlastní tým vítězné body (VB) plněním úkolů mise, ničením nepřátelských tanků a zabitím členů nepřátelských posádek. Každý tank a člen jeho posádky má na své desce tanku uvedenu hodnotu VB, která je přidělena soupeři, pokud je tank zničen nebo člen posádky zabit. Úkoly mise jsou stanoveny v každé přípravě mise v Průvodci hrou. Na konci hry se vítězem stává tým s nejvíce vítěznými body.

### 1.2 Shrnutí hry

V sérii herních kol hráči provádějí své akce. V každém kole si dobírají bitevní karty z bitevního balíčku a používají je k údržbě

svých tanků a posádek a také k provádění akcí, dokud se všichni nevystřídají na tahu. Poté hráči, jejichž tank byl zničen, připraví své posily a znovu vstoupí do bitvy. Hra probíhá tak dlouho, dokud celý bitevní balíček neprojde počtem opakování který stanoví pravidla hry, načez je do něj přimíchána karta KONEC HRY. Poté, co je hráčem karta KONEC HRY otočena nebo dobrána do ruky, hra končí a vítězem se stává tým s nejvíce vítěznými body!

**ZADRŽTE!** Než budete pokračovat čtením těchto pravidel, přečtěte si výukovou hru v Průvodci hrou.

### 1.3 Volitelná pravidla

V Průvodci hrou jsou uvedena pokročilá a volitelná pravidla, zahrnující pěchotu, protitanková děla a radiostanice. Odkazy na pokročilá a volitelná pravidla jsou v těchto Pravidlech hry uvedeny textem „(volitelné)“. Tato pravidla hru mírně prodlužují a doporučujeme je použít hráčům, kteří už jsou se hrou dostatečně seznámeni.

### 1.4 Pravidla mise

Některé mise zavádějí zvláštní pravidla, která upravují základní a volitelná pravidla. Pokud dojde ke konfliktu mezi základními nebo volitelnými pravidly a pravidly mise, mají vždy přednost pravidla mise.

## 2.0 Herní komponenty

Kompletní hra *Tankový duel: Nepřítel na dostřel* obsahuje:

- 129 bitevních karet (100 základních bitevních karet, 1 kartu KONEC HRY, 1 kartu ZAMÍCHAT a 27 bitevních karet označených jako „Alternativní“, resp. „Město“),
- 21 karet poškození,
- 6 karet požáru,
- 6 karet podlomené morálky,
- 6 karet protitankového děla,
- 8 karet pěchoty,
- 30 dalších karet (15 karet mise, 7 karet cesty/kopce, 4 karty pohybu Tankobota, 2 karty postupu pěchoty a 2 karty hlubokého bahna/sněhové vánice),
- 10 karet akcí Tankobota,
- 4 referenční karty účinků poškození,
- 16 oboustranných desek tanků,
- 3 archy žetonů,
- 8 karet nápovědy pro hráče,
- 1 kartu nápovědy pro hru jednoho hráče,
- Pravidla hry a Průvodce hrou.

## 3.0 Průběh hry

*Tankový Duel: Nepřítel na dostřel* se hraje na herní kola. Každé kolo se skládá z fáze dobrání, fáze iniciativy, jedné fáze tanku pro každý tank na bojišti a z fáze posil. Fázi tanku hrají jednotliví hráči po sobě v pořadí iniciativy, zatímco ve všech ostatních fázích hrají všichni hráči současně.

### 3.1 Osnova průběhu hry

#### 1. Fáze dobrání (6.0)

Hráči si do ruky doberou karty do svého limitu karet (4.2.7).

#### 2. Fáze iniciativy (7.0)

Hráči se ucházejí o iniciativu.

#### 3. Fáze tanku (8.0) v pořadí iniciativy:

##### Administrační krok (8.1)

- Odhodíte kartu iniciativy aktivního tanku.
- Získejte VB specifické pro danou misi.
- Je-li aktivní tank zadýmován, proved'te kontrolu dýmu.
- Zachvátil-li aktivní tank požár, proved'te kontrolu požáru.
- Má-li posádka aktivního tanku podlomenou morálku, proved'te kontrolu morálky.
- (Volitelné) Uzavřete nebo otevřete poklop (17.3.4).

##### Akční krok (8.2)

Aktivní hráč provede jednu akci tanku (8.3) a libovolný počet akcí bojiště (8.4), a to v libovolném pořadí.

##### Krok odhození karet (8.5)

Aktivní hráč může ze své ruky odhodit jednu bitevní kartu. V případě, že se žeton vzdálenosti aktivního tanku nachází v červeném poli, může hráč odhodit dvě bitevní karty.

#### 4. Fáze posil (9.0)

Pokud byl některý z tanků eliminován (12.7), hráč, který jej ovládal, připraví náhradní tank.

### 3.2 Délka hry

Hráči hrají tak dlouho, dokud bitevní balíček neprojde hrou určeným počtem opakování. Poté je do něj přimíchána karta KONEC HRY a balíček je naposledy zamíchán. Hra *Tankový duel* končí poté, kdy je karta KONEC HRY dobrána z bitevního balíčku v průběhu fáze dobrání, nebo je otočena v průběhu akce tanku.

**(3.2.1)** Počet opakování bitevního balíčku hrou je určen počtem tanků ve hře:

Počet všech tanků	Počet opakování balíčků
4	3
5–6	4
7–8	5

**(3.2.2)** Jeden průchod bitevního balíčku je ukončen okamžikem, kdy některý z hráčů dobere nebo otočí kartu ZAMÍCHAT (4.1, 6.0). Jakmile hráč dobere nebo otočí kartu ZAMÍCHAT, musí ji ihned vyložit na stůl a dobrat si nebo otočit místo ní náhradní bitevní kartu. Poté postupujte podle pokynů pro míchání bitevního balíčku (4.2.6).

**(3.2.3)** Hra končí po dobrání nebo otočení karty KONEC HRY z bitevního balíčku. Pokud je karta KONEC HRY otočena v průběhu akce tanku nebo akce bojiště, hra skončí až po dokončení probíhající akce. V ostatních případech hra končí okamžitě a hráči určí vítěznou stranu (14.0).

## 4.0 Karty

Ve hře *Tankový duel* najdete několik různých typů karet, z nichž každý má odlišný účel. Některé karty jsou potřeba pouze v určitých misích, tudíž v každé hře nebudou využity všechny karty.

- Bitevní karty** po zamíchání tvoří bitevní balíček (4.2).
- Karty poškození** po zamíchání tvoří balíček poškození (4.3).
- Karty podlomené morálky a požáru** ukazují, u kterých tanků byla podlomena morálka posádky a/nebo je zachvátil požár (4.4).
- Karty protitankového děla** jsou využity v některých misích (17.1).
- Karty pěchoty a karty postupu pěchoty** jsou využívány při hře s volitelnými pravidly pěchoty (17.3).
- Karty mise** jsou využívány jako úkoly mise nebo pro specifická pravidla mise.
- Karty Tankobota** jsou využívány při hře s volitelnými pravidly pro jednoho hráče.

Po odhození musí být všechny karty otočeny lícem dolů a hráči si je mohou prohlížet, pouze pokud jim to dovoluje zahrnaná karta.

### 4.1 Otočení karty

„Otočení“ karty je definováno jako odhalení a odhození horní karty z bitevního balíčku nebo z balíčku poškození za účelem vyhodnocení účinku. Tyto účinky jsou vyhodnoceny pomocí čísla otočené karty, jejího čísla zaměřovače, symbolu/ů účinku, modifikátoru průraznosti, textu poškození nebo symbolů morálky. Při otočení karty by ji hráč měl ukázat ostatním tak, že ji položí na stůl lícem nahoru, a teprve poté ji přečíst. Pokud je nutné otočit více bitevních karet, vždy otočte požadovaný počet bitevních karet bez ohledu na to, je-li kontrola úspěšná či neúspěšná dříve, než jsou otočeny všechny karty.

**Důležité:** Nikdo u stolu se na vás nechce dívat, zatímco čtete text na kartě. Nejdříve ji položte na stůl!

### 4.2 Bitevní karty

Bitevní karty jsou motorem pohánějícím *Tankový duel*. Hráči si dobírají bitevní karty z bitevního balíčku v průběhu fáze dobrání (6.0) a vyhodnocují akce a účinky zahráním bitevních karet z ruky nebo jejich otočením z bitevního balíčku. Kompletní přehled karet a jejich účinky najdete v rejstříku karet (21.0).

#### (4.2.1) Obecně o bitevních kartách

Standardní bitevní balíček obsahuje 100 bitevních karet očíslovaných od 1 do 100.

Na některých kartách jsou zobrazeny rozdílné akce v horní a ve spodní části karty. Tyto karty mohou být zahrány pro kteroukoliv ze zobrazených akcí (avšak ne pro obě), přičemž obě poloviny karty sdílejí číslo karty (1–100, vytištěné v levém horním a pravém spodním rohu karty), číslo zaměřovače (jednotková hodnota čísla karty vytištěná pod symbolem zaměřovače v pravém spodním rohu karty), symbol(y) rozkazu, symbol(y) účinku a modifikátor průraznosti.



#### (4.2.2) Symboly účinku

Bitevní karty obsahují jeden či více symbolů účinku vytištěných v jejich středu. Některé účinky ve hře jsou vyhodnocovány otočením bitevní karty a ověřením přítomnosti symbolu účinku na ní.



#### (4.2.3) Symboly rozkazu

Některé bitevní karty obsahují 1 či 2 symboly rozkazu (SR), jež se nacházejí u pravého okraje horní části karty. Karty se symboly rozkazu mohou být odhaleny a odhozeny aktivním hráčem v konkrétní části tahu pro získání následujících výhod:



Aktivní hráč může v průběhu administračního kroku (8.1) odhalit a odhodit:

- 4 SR v průběhu kontroly požáru k jeho automatickému uhašení.
- 4 SR v průběhu kontroly morálky k automatickému odstranění podlomené morálky.

Aktivní hráč může v průběhu akčního kroku (8.2) odhalit a odhodit:

- 3 SR k uhašení požáru namísto akce tanku (12.3.2).
- 2 nebo 4 SR spolu s akcí pohybu nebo palby ke zvýšení stupně pohyblivosti či schopnosti palby tanku o 1, respektive 2, a to po dobu trvání akce (8.3.2).
- 2 SR v průběhu pokusu o zpozorování k otočení další bitevní karty (8.3.5.i).
- 3 SR při akci palby ke zrychlenému nabití/vybití APCR munice (11.1.2).

#### (4.2.4) Spouštěče účinku

Bitevní karty mohou obsahovat spouštěče účinku, jež jsou vytištěny uvnitř červeného oválu. Tyto spouštěče musí být vyhodnoceny pro:

- *aktivní tank*, jakmile je karta, na niž jsou uvedeny, zahrána z ruky aktivního hráče za účelem zahrání akce, nebo
- *cílový tank* kdykoliv, kdy je karta umístěna do jeho pole platné karty.

Spouštěče účinku nevstupují v platnost, pokud je karta odhozena, nebo odhalena a odhozena kvůli použití SR. Ve hře existují tři spouštěče účinku: zpozorování (5.4.1), skrytí (5.4.2) a zapadnutí (10.3.8).

Spouštěče účinku, za nimiž není žádné číslo, jsou automaticky úspěšné (např. zpozorování).

U spouštěčů účinku, za nimiž se nachází číslo, musí při jejich umístění do pole platné karty nejdříve dojít k pokusu o aktivaci tohoto účinku (10.3.4).

#### (4.2.5) Příprava bitevního balíčku

Před zahájením hry vezměte 100 základních bitevních karet, (tj. bez karet s textem „(Alternativní)“ nebo „(Město)“ dole uprostřed), a přidejte k nim alternativní či jiné karty podle pokynů mise tak, že jimi nahradíte bitevní karty se stejným číslem karty. Ve hře se nachází několik karet, jež v levém horním a pravém dolním rohu nemají uvedeno číslo karty. Tyto karty jsou určeny pouze pro některé mise a nikdy by neměly být přimíchány do bitevního balíčku.



*Příklad: Pokud se hráči rozhodnou použít alternativní kartu MINY, musejí jí při přípravě balíčku nahradit kartu č. 13 POHYB 1.*

**Důležité:** Některé mise využívají alternativní varianty (karty č. 13, 70–77, karty terénu a města) některých bitevních karet. Bitevní balíček může vždy obsahovat pouze jednu kartu daného čísla. Jakékoliv jiné karty se stejným číslem musí být ze hry odstraněny.

#### (4.2.6) Míchání bitevního balíčku a konec hry

Bitevní balíček je zamíchán na začátku hry a poté pokaždé, když některý z hráčů dobere nebo otočí kartu ZAMÍCHAT.

Při míchání bitevního balíčku:

- Jedná-li se o poslední míchání ve hře, odstraňte z balíčku kartu ZAMÍCHAT a přimíchejte do něj kartu KONEC HRY.
- V ostatních případech zamíchejte celý bitevní balíček, poté jej rozdělte na dvě přibližně stejné části a do jedné z nich přimíchejte kartu ZAMÍCHAT. Část balíčku s kartou ZAMÍCHAT pak umístíte pod část balíčku bez této karty.

V případě, že je karta ZAMÍCHAT nebo KONEC HRY dobrána v průběhu fáze dobrání:

- Je-li dobrána karta ZAMÍCHAT, všichni hráči si před zamícháním balíčku doberou karty do svého limitu karet v ruce. Pokud v bitevním balíčku před zamícháním dojdou karty, balíček se zamíchá a hráči si zbytek karet doberou po zamíchání.
- Je-li v průběhu fáze dobrání dobrána karta KONEC HRY, hra okamžitě končí a hráči určí vítěze (14.0).

V případě, že je otočena karta ZAMÍCHAT nebo KONEC HRY:

- Je-li otočena karta ZAMÍCHAT, hráč musí otočit náhradní kartu a také všechny další karty potřebné k dokončení vyhodnocení probíhající akce nebo kontroly, a to včetně karet odhazovaných při kontrole poškození. Teprve poté je bitevní balíček zamíchán. Pokud v bitevním balíčku v průběhu vyhodnocování akce dojdou karty, balíček se zamíchá běžným způsobem a poté se pokračuje v otáčení potřebných karet.
- Je-li otočena karta KONEC HRY, hráč musí otočit náhradní kartu a také všechny další karty potřebné k dokončení vyhodnocení probíhající akce nebo kontroly, a to včetně karet odhazovaných při kontrole poškození. Teprve poté je hra ukončena. Pokud v bitevním balíčku v průběhu vyhodnocování akce dojdou karty, balíček zamíchejte bez přidávání karet ZAMÍCHAT nebo KONEC HRY a poté dokončete otáčení potřebných karet.

#### (4.2.7) Limit karet v ruce

Limit karet v hráčově ruce jsou 4 bitevní karty plus 2 dodatečné bitevní karty za každý tank, jež ovládá, plus/minus modifikátory uvedené níže. Pokud jeden hráč ovládá více tanků, jsou jeho karty v ruce všemi jeho tanky sdíleny.

*Příklad: Karel ovládá 2 tanky. Jeho limit karet v ruce je 8 (4 + 2 + 2 = 8). Jarda ovládá 3 tanky. Jeho limit karet v ruce je 10 (4 + 2 + 2 + 2 = 10).*

Limit karet v ruce hráče je modifikován takto:

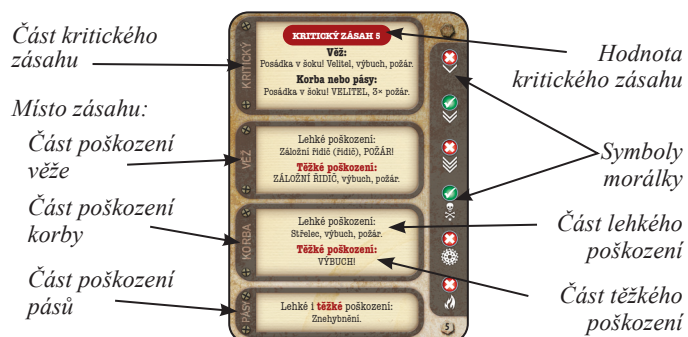
- +1 karta za *každý* jím ovládaný tank nacházející se do 400 m (včetně) od středu bojiště (5.2.5).
- +1 karta za *každý* jím ovládaný tank s elitní posádkou (5.6.1).

- –1 karta za *každý* jím ovládaný tank s posádkou bažantů (5.6.1).
- –1 karta za *každý* jím ovládaný tank s mrtvým velitelem (5.6.2).
- –1 karta za *každou* kartu POŽÁR nebo PODLOMENÁ MORÁLKA v poli iniciativy *každého* jím ovládaného tanku (4.4).

Herní události, například zabití velitele, mohou způsobit, že hráči překročí svůj limit karet v ruce. Pokud hráč překročí svůj limit karet v ruce na začátku fáze dobrání, nemůže si dobrat žádnou bitevní kartu, ale ani žádnou nemusí odhodit.

### 4.3 Karty poškození

Hráči používají karty poškození pro kontroly poškození (12.1) a kontroly morálky (12.4). Všechny karty poškození jsou zamíchány a společně tvoří jeden balíček poškození. Každá karta poškození se dělí na části pro kritický zásah, poškození věže, poškození korby a poškození pásů. Karty poškození rovněž obsahují symboly morálky používané při kontrole morálky. Na jedné kartě poškození je uveden postup pro zamíchání balíčku poškození.



#### (4.3.1) Části poškození

V průběhu kontroly poškození vyhodnocující hráč vyhodnotí jednu část karty poškození: při vyhodnocování kritického zásahu hráč vyhodnotí část odpovídající místu kritického zásahu, v ostatních případech hráč vyhodnotí část karty podle místa zásahu (věž, korba, nebo pásy) a typu poškození (lehké nebo těžké) (12.1). Pro každou kontrolu poškození je vyhodnocována pouze jedna část karty.

#### (4.3.2) Symboly morálky

Symboly morálky jsou používány v průběhu kontroly morálky (12.4) k určení, zdali je morálka posádky podlomena. Každý symbol odpovídá stavu, jenž může způsobit podlomení morálky posádky. Červený symbol s křížkem udává, že pokud je splněna odpovídající podmínka, morálka posádky bude podlomena; zelený symbol zaškrtnutí udává, že morálka posádky není podlomena, avšak morálka může být podlomena z jiného důvodu.

	<i>Posádka bažantů</i>
	<i>Ostřílená posádka</i>
	<i>Elitní posádka</i>
	<i>Velitel zabit</i>
	<i>Znehybnění</i>
	<i>Požár</i>

#### (4.3.3) Míchání balíčku poškození

Ve hře se vyskytuje jedna karta poškození, na níž jsou uvedeny pokyny pro míchání balíčku poškození. Při dobrání této karty aplikujte pokyny na ní uvedené na tank, jenž kartu dobral, a poté vytvořte nový balíček poškození opětovným smícháním všech karet poškození (včetně dříve odhozených) spolu s kartou ZAMÍCHAT.

#### 4.4 Karty podlomené morálky a požáru

Karty PODLOMENÁ MORÁLKA a POŽÁR jsou používány k označení podlomené morálky posádky, resp. zachvácení tanku požárem. Hráči umísťují tyto karty do pole iniciativy na desce tanku, kde připomínají nutnost provedení příslušné kontroly v průběhu administračního kroku.

Karty PODLOMENÁ MORÁLKA a POŽÁR snižují limit karet v ruce. Pokud hráč ovládá více tanků, jež mají karty PODLOMENÁ MORÁLKA a POŽÁR, modifikátory limitu karet v ruce se sčítají. Každý tank může mít pouze jednu kartu PODLOMENÁ MORÁLKA a jednu kartu POŽÁR. Pokud má tank jak kartu PODLOMENÁ MORÁLKA, tak kartu POŽÁR, karta požáru musí být umístěna nahoře.



**Poznámka ke hře:** Karta POŽÁR je vždy umístěna na kartu PODLOMENÁ MORÁLKA, jelikož v průběhu administračního kroku se kontrola požáru provádí před kontrolou morálky.

## 5.0 Tanky a posádky

Každý hráč v Tankovém duelu ovládá jeden či více tanků a jejich posádky. Ty jsou ve hře představovány deskou tanku a žetony posádky.

### 5.1 Desky tanku

Deska tanku představuje jeden tank a jsou na ní sledovány veškeré stavy týkající se jak tanku, tak jeho posádky. Každý tank patří k určité národnosti a je identifikován pomocí identifikačního čísla.

**Důležité:** Ve hře může být současně pouze jeden tank jednoho identifikačního čísla každé národnosti.

### 5.2 Vzdálenost

Vzdálenost tanku představuje kladnou či zápornou vzdálenost od myšleného středu bojiště. V *Tankovém duelu* se nevyskytuje žádná herní mapa; hráči za účelem provedení pohybu či palby určují svou vzdálenost pouze relativně vůči ostatním tankům na bojišti.



**(5.2.1)** K označení aktuální vzdálenosti tanku je používán žeton vzdálenosti na stupnici vzdálenosti na desce tanku. Žeton má kladnou a zápornou stranu. Kladná strana má černý text na bílém

pozadí a záporná strana má bílý text na červeném pozadí.

**(5.2.2)** V průběhu hry se tank může pohybovat směrem k protivnickové straně bojiště či od ní. Když se tank přesune, posuňte i jeho žeton vzdálenosti na stupnici vzdálenosti, abyste označili jeho novou pozici. Pokud se tank nachází ve vzdálenosti „000“ a pohybuje se směrem na protivnickovu stranu bojiště, posuňte žeton vzdálenosti na pozici „200“ a otočte jej na jeho zápornou stranu. Když se tank naopak přesouvá směrem na svou stranu bojiště a jeho žeton vzdálenosti se dostane na pozici „000“, otočte žeton na jeho kladnou stranu.

**PŘÍKLAD:** Pepův tank se nachází uprostřed bojiště a jeho žeton vzdálenosti je položen na pozici „000“. Pokud se Pepa přesune o 200 m na protivnickovu stranu bojiště, posune žeton vzdálenosti na pozici „200“ a otočí jej na jeho zápornou stranu. Pokud se poté přesune o 200 m zpět směrem na svou stranu bojiště, posune žeton vzdálenosti na pozici „000“ a otočí jej na jeho kladnou stranu.

**(5.2.3)** K výpočtu vzájemné vzdálenosti mezi libovolným vlastním a nepřátelským tankem sečtete jejich jednotlivé vzdálenosti od středu bojiště. Je-li výsledná vzdálenost záporná, považujte ji za kladnou.

**PŘÍKLAD:** Michal počítá vzájemnou vzdálenost svého a Jardova tanku. Jardova vzdálenost je 400 metrů a Michalova vzdálenost je 600 metrů. Jejich vzájemná vzdálenost je tedy 1000 metrů.

V jiném příkladu je Jardův tank ve vzdálenosti -200 metrů a Michalův tank ve vzdálenosti 1000 metrů. Jejich vzájemná vzdálenost je 800 metrů.

**(5.2.4)** Vzdálenost tanků od středu bojiště nemůže přesahovat +/- 1000 metrů. Obecně tanky nemohou z bojiště uprchnout, ale pokyny některých misí to mohou umožnit. Jakýkoliv pohyb, jenž by zapříčinil překonání hranice +/- 1000 metrů, nelze provést.

**(5.2.5)** Za každý tank, jehož vzdálenost od středu bojiště není větší než +/- 400 metrů, obdrží hráč, jenž jej ovládá, bonus +1 k limitu karet v ruce (4.2.7). Tento hráč také může při vyhodnocování fáze tanku odhodit jednu kartu navíc (8.5). Pro připomenutí tohoto pravidla jsou příslušná pole na stupnici vzdálenosti vybarvena červeně a označena textem „Limit karet +1.“

## 5.3 Pohyblivost a schopnost palby



Každý tank disponuje určitou pohyblivostí a schopností palby, jež jsou sledovány na univerzální stupnici na desce tanku. Pohyblivost a schopnost palby určují, které karty je možné zahrát ve fázi akčního kroku tanku (8.3.2). Pokud se pohyblivost nebo schopnost palby změní, posuňte příslušný žeton na univerzální stupnici tak, aby odpovídal nové pohyblivosti či schopnosti palby tanku. Stíhače tanků mají několik úrovní schopnosti palby (5.8).

**(5.3.1)** Pohyblivost tanku určuje, které karty mohou být zahrány pro pohyb (10.1) nebo obchvat (10.4). Pohyblivost tanku může být snížena, je-li zabit člen posádky tanku (5.6.2), pokud tank zapadne (10.3.8) nebo pokud utrpí poškození pásů (12.5). Hráči mohou dočasně zvýšit pohyblivost svého tanku pomocí symbolů rozkazu (4.2.3, 8.3.2).

**(5.3.2)** Schopnost palby tanku určuje, které karty mohou být zahrány pro palbu (11.0). Schopnost palby tanku může být snížena, je-li zabit člen posádky tanku (5.6.2) nebo, v případě stíhače tanků, pokud utrpí poškození pásů (12.5). Hráči mohou dočasně zvýšit schopnost palby svého tanku pomocí symbolů rozkazu (8.3.2).

## 5.4 Zpozorování, skrytí a zaměření

### (5.4.1) Zpozorování

Tanky, jež zpozorují nepřátelské tanky, na ně mohou pálit nebo na ně provést obchvat. Tank nemůže provést palbu ani obchvat, pokud nepřítele nezpozoroval. Tanky získávají žeton zpozorování pomocí pokusu o zpozorování (8.3.5.i), nebo pokud nepřítel zahraje kartu se spouštěčem účinku zpozorování (například

kartu pohybu či palby). Hráč nikdy není povinen vzít si žeton zpozorování nepřátelského tanku (například pokud má právě zaměřen jiný tank).

**Důležité:** To, že jste byli zpozorováni nepřítelem, neznamená, že jste i vy zpozorovali jeho! Tanky, které nevidíte, mohou vidět (a zabít) vás!



Pro sledování toho, které nepřátelské tanky byly zpozorovány nebo zaměřeny, je využíváno *pole akvizice cíle* na desce tanku. Pokud váš tank zpozoruje nepřítele, umístěte do svého pole akvizice cíle žeton zpozorování s identifikačním číslem odpovídajícím zpozorovanému tanku nepřítele. Pokud se nepřátelský tank úspěšně skryje, nebo je zničen, odstraňte odpovídající žeton zpozorování ze svého pole akvizice cíle.

**Důležité:** Některé akce před svým provedením vyžadují, aby byl nepřátelský tank zpozorován.

### (5.4.2) Skrytí

Tanky se mohou skrýt, aby zmizely před nepřítelem, který tak ztratí svůj žeton zpozorování.

Tank se může skrýt vlivem spouštěče účinku, pomocí karty VELENÍ nebo pomocí karty ROZKAZU. Pokud se tank skryje, všichni nepřátelé přijdou o odpovídající žetony zpozorování i zaměření ve svých polích akvizice cíle. Kromě toho odstraňte jakékoliv žetony obchvatu nacházející se před skrytým tankem a vraťte je příslušnému hráči.

**Identifikační číslo a barva tanku** (Identification number and color of the tank)

**Modifikátor velikosti** (Size modifier)

**Pohyblivost a schopnost palby** (Mobility and firing capability)

**Univerzální stupnice** (Universal scale)

**Pole platné karty** (Valid card field)

**Pozice posádky** (Crew positions)

**Vítězné body** (Victory points)

**Ybavení** (Equipment)

**Pole iniciativy** (Initiative field)

**Pole speciální munice** (Special ammunition field)

**Pole nabitě munice** (Loaded ammunition field)

**Stupnice vzdálenosti** (Distance scale)

**Pole akvizice cíle** (Target acquisition field)

**Pole věžového postavení** (Turret position field)

**Název kanónu a jeho ráže** (Cannon name and caliber)

**Tabulka výzbroje** (Weapon table)

**Tabulka místa zásahu a síly pancíře** (Hit location and armor strength table)

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

Místo zásahu	Síla pancíře
0	Pásky 1 1
1-5	Korba 8 4
6-9	Věž 8 4

**(5.4.3) Zaměření**

Tanky mohou nepřátelské tanky zaměřit, aby zvýšily přesnost své plánované palby. Tank, jenž zaměří nepřítele, musí odstranit jakékoliv žetony zpozorování

jiných tanků, a navíc nemůže zpozorovat jiné tanky, pokud se zaměření nepřátelského tanku nevzdá. Zaměřený tank je zároveň považován za zpozorovaný tank.

Tank pálicí na nepřátelský tank si může zvolit, že jej jako součást akce palby také zaměří. Toto nelze provést, pokud je některý z obou tanků v pohybu (10.2.1). Pokud tank zaměří nepřítele, odstraňte veškeré žetony zpozorování z jeho pole akvizice cíle s výjimkou žetonu zpozorování odpovídajícího zaměřenému tanku.

Umístěte do pole akvizice cíle zaměřujícího tanku žeton zaměření stranou „+10“ nahoru. Pokud tank vypálí na zaměřený cíl, otočte žeton zaměření na stranu „+20“. Toto představuje maximální bonus zaměření.

Pokud se zaměřený nepřátelský tank skryje nebo je eliminován, odstraňte veškeré žetony zpozorování a zaměření odpovídající tomuto tanku. Příslušný žeton zaměření odstraňte také v případě, že se tank po zaměření nepřítele pohne nebo pokud se pohne zaměřený tank (avšak žeton zpozorování ponechejte na místě).

**Důležité:** Jakkmile tank zaměří nepřítele, nemůže získat žetony zpozorování jiných nepřátelských tanků, dokud neodhodí žeton zaměření. Pokud se naskytne příležitost zpozorovat nepřítele, hráč ovládající tank se může rozhodnout odhodit žeton zaměření (avšak žeton zpozorování si může ponechat), aby zpozoroval dalšího (nového) nepřítele.

*PŘÍKLAD: Michal má zaměřen Pepův tank. Jarda se pohybuje, což všem nepřátelským tankům umožní jej zpozorovat. Michal se může rozhodnout odhodit žeton zaměření Pepova tanku, aby získal žeton zpozorování Jardova tanku. Pokud se tak rozhodne, Jardův i Pepův tank budou Michalovým tankem zpozorovány, avšak žádný z nich nebude zaměřen.*

**5.5 Vybavení**

Tanky mohou disponovat různým vybavením, jež jim umožňují provádět určité akce. Vybavení tanku je uvedeno v poli iniciativy.

**(5.5.1) Speciální munice**

Tank může být schopen palby speciální průbojnou municí označovanou jako APCR. Tanky, jež mohou využívat APCR munici, mají v tabulce vybavení uvedeno „APCR munice“. APCR munice zvyšuje průraznost tanku na krátkou vzdálenost. Jakákoliv speciální



munice dostupná podle pokynů mise je umístěna na pole speciální munice na desce tanku.

Speciální munice může být nabita nebo vybita v rámci akce tanku (8.3.5.ii) nebo odhalením a odhozením 3 SR v průběhu palby (11.1.2). Jakkmile je nabita speciální munice, vezměte dostupný žeton speciální munice z pole speciální munice a umístěte jej do pole nabití munice, abyste dali najevo, že tato munice bude tankem použita při jeho následující palbě. Pokud je speciální munice vybita, vraťte příslušný žeton na pole speciální munice. Pokud tank s nabitou speciální municí zahraje akci palby, umístěte žeton speciální munice na zahranou kartu palby jako připomínku modifikátoru. Poté je žeton odhozen (munice spotřebována), nehledě na úspěšnost palby.

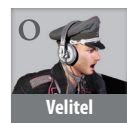
**Důležité:** Tanky nemohou získat další speciální municí, ale mohou si tu stávající uchovat. Při zničení tanku není jeho speciální munice ztracena, ale je získána novým tankem z posíl.

**(5.5.2) Zadýmovací zařízení**

Tanky vybavené zadýmovacím zařízením mají v tabulce vybavení uvedeno „zadýmovací zařízení“. Tank se zadýmovacím zařízením může jako akci tanku zahrát kartu DÝM (10.5). Tank bez zadýmovacího zařízení může použít kartu dýmu jako kartu iniciativy (7.0) nebo ji může odhodit v průběhu akce tanku (8.3.5) nebo v průběhu kroku odhození (8.5).

**(5.5.3) Těžké poškození**

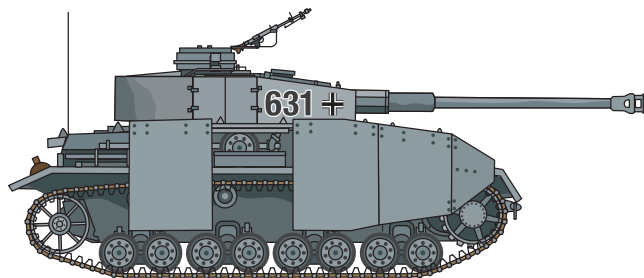
Kanóny velké ráže (u tanků či protitankových děl) vždy způsobují těžké poškození. Tanky s ráží kanónu 85 mm či více mají v tabulce vybavení uvedeno „těžké poškození“, což má hráčům připomenout, aby při kontrole poškození (12.1) uplatnili těžké poškození.

**5.6 Posádka****(5.6.1) Členové posádky**

Každý tank je obsazen členy posádky, z nichž každý je představován žetonem posádky. Žetony posádky jsou umístěny na příslušné pozice posádky a znázorňují, je-li člen posádky zdravý, zraněný nebo byl zabit. Žeton velitele udává zkušenost celé posádky (Bažanti, Ostřílení, Elitní). Bažanti a elitní posádka modifikují limit karet v ruce (4.2.7) a množství VB za velitele.

**(5.6.2) Zraněný a zabitý člen posádky**

Člen posádky může být v průběhu kontroly poškození (12.1) zraněn nebo zabit. Při zranění člena posádky otočte jeho žeton na červenou zraněnou stranu. Zranění členové posádky při pokusu o útek (12.6.2) otáčejí 2 bitevní karty.





Pokud je člen posádky v průběhu kontroly poškození zabit nebo pokud je zraněn podruhé, odstraňte jeho žeton z desky tanku. Poté udělte soupeři, který jako poslední prorazil pancíř tanku nebo který zapříčinil kontrolu poškození, množství VB odpovídající hodnotě zabitého člena posádky uvedené v poli iniciativy na desce tanku. Za zabití velitele posádky bažantů je uděleno o 1 VB méně, za zabití velitele elitní posádky naopak o 1 VB více.

Posádka se zabitými členy je penalizována. Jakékoliv penalizace pohyblivosti či schopnosti palby způsobené zabitým členem posádky nebo prázdnou pozicí posádky z důvodu změn v obsazení posádky (8.3.5.iv) jsou uplatňovány po jiných případných penalizacích pohyblivosti či schopnosti palby způsobených poškozením pásů či specifickým poškozením, přičemž se tyto penalizace sčítají:

Člen posádky	Penalizace
<b>Nabíječ</b>	Snižte schopnost palby tanku o 1.
<b>Řidič</b>	Tank se nemůže pohybovat. Pohyb tanku je možný po obsazení pozice řidiče jiným členem posádky (8.3.5.iv). Řídí-li tank záložní řidič, snižte pohyblivost tanku o 1; pokud řídí jiný člen posádky, snižte ji o 2.
<b>Střelec</b>	Tank není schopen palby. Palba tanku je možná po obsazení pozice střelce jiným členem posádky (8.3.5.iv). Pokud je pozice střelce obsazena jiným členem posádky, snižte schopnost palby tanku o 1.
<b>Velitel</b>	Hráč ovládající tank sníží svůj limit karet v ruce o 1 (4.2.7). Snižte pohyblivost i schopnost palby tanku o 1. Odstraňte z pole akvizice cíle poškozeného tanku veškeré žetony zpozorování a zaměření.
<b>Velitel/Střelec</b>	Tank není schopen palby. Palba tanku je možná po obsazení pozice velitele/střelce jiným členem posádky (8.3.5.vi). Hráč ovládající tank sníží svůj limit karet v ruce o 1 (4.2.7). Snižte pohyblivost tanku o 1 a schopnost palby o 2. Odstraňte z pole akvizice cíle poškozeného tanku veškeré žetony zpozorování a zaměření.
<b>Záložní řidič</b>	Bez penalizace.

### (5.6.3) Morálka posádky

**Důležité:** Pokud jsou v jakékoli chvíli mrtví nejméně dva členové posádky, posádka musí po vyhodnocení kontroly poškození tank nouzově opustit (12.6).

Vlivem kontroly morálky (12.4) může dojít k podlomení morálky posádky tanku. Je-li morálka posádky podlomená, musí tank v administračním kroku provést kontrolu morálky (8.1.e).

## 5.7 Věžové postavení



**(5.7.1)** Tank může zaujmout věžové postavení zahráním karty VELENÍ (8.3.4) nebo po úspěšném pokusu o věžové postavení v průběhu akce tanku (8.3.5.iii) nebo zahráním karty ROZKAZU jako akce bojiště (8.4.1). Věžové postavení tanku je znázorněno pomocí příslušného žetonu na poli „věžové postavení“ na desce tanku. Věžové postavení nelze zaujmout při znehybnění, nebo pokud se na pozici řidiče nenachází žádný člen posádky.

**(5.7.2)** Tank není ve věžovém postavení vůči nepříteli provádějícího na něj obchvat (10.4). Tank tedy může být ve věžovém postavení vůči některým nepřátelům, avšak vůči jiným nikoliv.

**(5.7.3)** Pokud je při určování místa zásahu (11.1.3.e) v průběhu palby jako místo zásahu určena korba nebo pásy, ale cílový tank je vůči pálicímu nepříteli ve věžovém postavení, nejedná se o zásah.

**(5.7.4)** Pokud je tank ve věžovém postavení a provede pohyb nebo obchvat, nadále se již ve věžovém postavení nenachází – jeho žeton věžového postavení odstraňte.

## 5.8 Stíhači tanků

Jako „stíhači tanků“ byla označována obrněná pásová bojová vozidla bez věže. Jelikož stíhači tanků neměli věž, spoléhali se při míření a palbě na nepřátelské tanky na práci podvozku. Stíhač tanků je pro veškeré účely hry považován za tank.

***Poznámka autora:** Přestože platí, že většina stíhačů tanků nemá věž a nejsou tedy tanky v pravém slova smyslu, používáme slova „tank“ a „věž“ při odkazování na stíhače tanků a jeho konstrukci nad korbou, abychom zjednodušili pravidla a pojmy ve hře.*

**(5.8.1)** Tank je stíhačem tanků, pokud má na své desce tanku vyznačeno více úrovní schopnosti palby.

**(5.8.2)** Stíhači tanků nikdy nemohou pálit za pohybu a nemohou pálit ani na pohybující se tank. Stíhač tanků nemůže pálit na nepřátelský tank, který na něj provedl obchvat (10.4).

**(5.8.3)** Pokud stíhač tanků utrpí poškození pásů (12.5), přesuňte žeton jeho schopnosti palby na univerzální stupnici na pole „poškození“.

**(5.8.4)** Pokud je stíhač tanků znehybněn (12.5.3), přesuňte žeton jeho schopnosti palby na univerzální stupnici na pole „znehybnění“.

***Poznámka autora:** Toto snížení schopnosti palby simuluje neschopnost stíhače tanků s poškozenými pásy otáčet se na místě za účelem efektivního nastavení odměru.*

**(5.8.5)** Stíhač tanků bez řidiče vede palbu se schopností palby na úrovni znehybnění.

## 6.0 Fáze dobrání karet

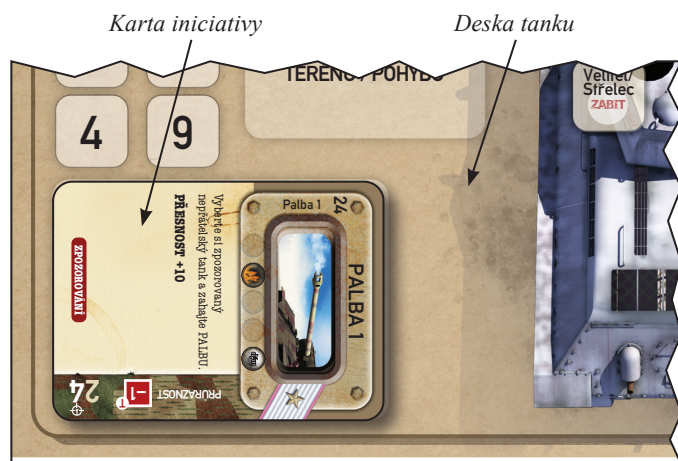
V průběhu fáze dobrání hráči dobírají bitevní karty, dokud v ruce nemají počet karet rovný jejich limitu karet v ruce (4.2.7). Pokud se hráči neshodnou na pořadí, v jakém si karty dobírají, jako první si veškeré karty dobere hráč, který v předchozím kole rovedl svou fázi tanku jako poslední. Poté pokračujte po směru hodinových ručiček.

## 7.0 Fáze iniciativy

V průběhu fáze iniciativy se hráči ucházejí o pořadí iniciativy za pomoci čísel karet na svých bitevních kartách. Pořadí iniciativy určuje pořadí, v jakém hráči provedou fázi tanku.

Všichni hráči současně vyberou po jedné bitevní kartě ze své ruky za každý tank, který ovládají. Pomocí této karty se budou ucházet o pořadí iniciativy pro nadcházející fázi tanku. Bitevní karta je položena lícem dolů do pole iniciativy na desce tanku a nadále je nazývána kartou iniciativy. Jakmile všichni hráči umístí své karty iniciativy na desku každého tanku, který ovládají, současně je otočí. Pořadí iniciativy pro nadcházející fázi tanku je určeno čísly karty iniciativy od nejnižšího po nejvyšší.

**Poznámka ke hře:** Hráči by měli pokud možno pokládat kartu iniciativy na desku tanku tak, aby velké číslo karty v jejím pravém dolním rohu bylo orientováno doprostřed stolu, čímž ostatním hráčům usnadní jeho čitelnost a rychlé stanovení pořadí iniciativy.



**Důležité:** Karty iniciativy nejsou používány pro žádné další účely ve hře a jsou odhazovány při administračním kroku v průběhu fáze tanku. Díky tomu mají hráči přehled o tom, kdo ještě neprovedl svůj tah.

## 8.0 Fáze tanku

Fáze tanku je hrána v pořadí iniciativy (7.0) a každý tank musí svou fázi tanku kompletně dokončit. Teprve poté může zahájit svou fázi tanku následující tank. Fáze tanku se skládá ze tří kroků: administračního kroku, akčního kroku a kroku odhození. Po dokončení všech tří kroků je fáze tanku ukončena a na řadu přichází další tank v pořadí iniciativy. Tank, jenž provádí akci tanku, je označován jako aktivní tank, a hráč, jenž tento tank ovládá, je označován jako aktivní hráč.

Je-li aktivní tank zničen nebo opuštěn v kterémkoliv okamžiku této fáze, postupujte podle pokynů pro zničený či opuštěný tank (12.7) a poté danou fázi tanku okamžitě ukončete.

## 8.1 Administrační krok

Aktivní tank musí provést administrační krok, aby vyhodnotil podmínky panující ve hře a získal VB specifické pro danou misi. V administračním kroku proveďte veškeré možné kontroly, přičemž postupujte v následujícím pořadí:

### a) Odhození karty iniciativy

Odhodte kartu iniciativy aktivního tanku, abyste dali najevo, že už v tomto herním kole fázi tanku provedl.

### b) Zisk VB specifických pro danou misi

Udělte aktivnímu tanku VB podle pravidel mise.

### c) Kontrola dýmu

Pokud má aktivní tank ve svém poli platné karty kartu DÝM (nebo žeton „dým v tanku“), proveďte kontrolu dýmu. Otočte bitevní kartu a zkontrolujte na ní přítomnost symbolu dýmu. Nachází-li se na kartě symbol dýmu, dým setrvává – ponechejte kartu dýmu (nebo žeton „dým v tanku“) v poli platné karty aktivního tanku. Pokud se na otočené kartě symbol dýmu nenachází, dým se rozplynul – odstraňte a odhodte kartu dýmu (nebo žeton „dým v tanku“) z pole platné karty aktivního tanku.

### d) Kontrola požáru

Pokud má aktivní tank ve svém poli iniciativy kartu POŽÁR, proveďte kontrolu požáru. Aktivní hráč se musí rozhodnout, zdali tank nouzově opustí (12.6.1), nebo zda se pokusí požár uhasit.

**Důležité:** V případě, že je požár úspěšně uhašen v kterémkoliv okamžiku této kontroly, odhodte kartu požáru z pole iniciativy aktivního tanku, přeskočte zbytek kontroly a pokračujte v administračním kroku.

K úspěšnému uhašení požáru může aktivní hráč odhodit ze své ruky bitevní karty se součtem 4 SR. Pokud aktivní hráč nemůže nebo nechce odhodit karty se 4 SR, musí provést kontrolu požáru. Otočte bitevní kartu:

- **Pokud je na otočené kartě symbol požáru**, požár se vymyká kontrole a posádka aktivního tanku se musí pokusit o útěk (12.6.2). Tank se tímto stává opuštěným (12.7).
- **Pokud je na otočené kartě symbol hasicího přístroje**, požár je úspěšně uhašen.
- V ostatních případech nenastává žádný účinek a požár trvá.

Pokud požár není uhašen, aktivní tank jej může uhasit jako svou akci tanku ve svém akčním kroku odhalením a odhozením bitevních karet se součtem alespoň 3 SR (stále přítom může provést libovolný počet akcí bojiště).

**Důležité:** Uhašení požáru v průběhu administračního kroku stojí 4 SR, avšak v průběhu akčního kroku pouze 3 SR. Nicméně tank, jenž uhasí požár ve svém akčním kroku, už nebude moci provést jinou akci tanku. Rozhodujte se tedy pečlivě!

### e) Kontrola morálky

Pokud má aktivní tank ve svém poli iniciativy kartu PODLOMENÁ MORÁLKA, proveďte kontrolu morálky. K úspěšnému odstranění karty podlomené morálky může aktivní hráč odhalit a odhodit ze své ruky bitevní karty se součtem 4 SR. Pokud aktivní hráč nemůže nebo nechce odhodit karty se 4 SR, musí provést kontrolu morálky.

Otočte bitevní kartu. Zkontrolujte všechny symboly morálky (4.3.2) nacházející se na pravé straně karty a postupujte přitom odshora dolů. Pokud některý ze symbolů posádky odpovídá stavu aktivního tanku a nachází se u něj červený symbol s křížkem, posádka musí tank nouzově opustit (12.6.1). V opačném případě se posádka konsoliduje – odhodte kartu **PODLOMENÁ MORÁLKA** z pole iniciativy aktivního tanku.

#### (f) (Volitelné) Uzavření nebo otevření poklopu

Pokud používáte pravidla pěchoty (17.3), aktivní hráč se musí rozhodnout, jestli bude aktivní tank pokračovat s uzavřeným nebo otevřeným poklopem (17.3.4).

## 8.2 Akční krok

Akční krok fáze tanku se skládá z právě jedné akce tanku (8.3) a libovolného počtu akcí bojiště (8.4) provedených v libovolném pořadí.

## 8.3 Akce tanku

Akce tanku se provádí postupným zahráním jedné, dvou nebo tří bitevních karet z ruky aktivního hráče. První zahraná karta určuje, která akce je prováděna. Akce poté pokračuje nebo je modifikována případnou druhou a třetí kartou. Akce tanku jsou následující:

Název akce tanku	Účel	Následné akce
Dým (10.5)	Skrytí tanku před nepřítelem.	Žádná
Obchvat (10.4)	Obchvat nepřítele, odstranění nepřátelského žetonu obchvatu.	Terén
Palba (11.0)	Palba na nepřátelský tank.	Velení
Pohyb (10.0)	Pohyb tanku, odstranění nepřátelského žetonu obchvatu.	Obchvat a/ nebo terén
Pokyn posádky (8.3.5)	Zpozorování, nabití či vybití speciální munice, pokus o věžové postavení, změna pozice člena posádky, pasování.	Žádná
Terén (10.3)	Schování se do krytu, pokus o skrytí	Žádná
Velení (8.3.4)	Pokus o účinek terénu, zpozorování, vylepšení akce palby.	Žádná

**(8.3.1)** Akce tanku může být zahájena libovolnou bitevní kartou. Některé karty mohou být následovány další kartou nebo mohou být zahrány společně s kartou stejné akce pro upravení prováděné akce tanku. Pokud po zahrání kartě nelze zahrát jinou kartu, nebo pokud se jedná o třetí zahranou kartu, znamená to ukončení akce tanku. Některé karty mohou být při akci tanku zahrány, pouze pokud jsou splněny podmínky na nich uvedené.

**Důležité:** Tank, který je na začátku svého akčního kroku zachvácen požárem, nemůže provést akci tanku. Namísto toho může aktivní hráč provést akci bojiště (8.4) a může odhodit alespoň 3 SR, aby požár uhasil a ukončil svůj tah. Pokud aktivní hráč nemůže nebo nechce odhodit 3 SR, tank zůstává zachvácen požárem.

**(8.3.2)** Karty **POHYB**, **PALBA** a **OBCHVAT** mají u názvu karty uvedenu úroveň akce (např. karta **POHYB 3** má úroveň akce rovnu 3). Karty **POHYB**, **PALBA** a **OBCHVAT** lze zahrát, pokud je úroveň akce na kartě rovna odpovídající úrovni tanku (pohyblivost pro pohyb a obchvat, schopnost palby pro palbu) nebo nižší. Před provedením pohybu, obchvatu nebo palby může aktivní hráč odhalit a odhodit z ruky karty se symboly rozkazu (**SR**) za účelem zvýšení pohyblivosti či schopnosti palby svého tanku o 1 nebo o 2 po dobu trvání právě probíhajícího akčního kroku. Při odhalení a odhození 2 **SR** může být pohyblivost či schopnost palby aktivního tanku zvýšena o 1, při odhalení a odhození 4 **SR** pak o 2.

**(8.3.3)** V rámci provádění akce tanku nejdříve zahrajte všechny karty a teprve poté proveďte případné pokyny na kartách. Nejdříve kompletně vyhodnoťte pokyny na jedné kartě a teprve poté pokračujte kartou následující. Výjimka: Karta **VELENÍ** zahráná v kombinaci s kartou **PALBA** upravuje akci palby namísto toho, aby byla provedena akce velení (11.1.3.c).

**(8.3.4)** Aktivní hráč může zahrát samostatnou kartu **VELENÍ** jako kompletní akci tanku, vzít si náhodnou kartu z ruky protivníka a provést jedno z následujících: získat žeton zpozorování, zaujmout věžové postavení, nebo se pokusit o skrytí (se zdvojnásobením hodnoty účinku terénu vytištěné na kartě terénu v poli platné karty aktivního tanku (10.3.6)).

**(8.3.5)** Namísto provedení akce zahráním konkrétních karet může aktivní hráč udělit pokyny posádce tím, že odhodí jednu libovolnou bitevní kartu a provede jednu z následujících akcí tanku:

- i. Pokus o zpozorování nepřátelského tanku: Určete nepřátelský tank, jenž bude cílem tohoto pokusu. Otočte bitevní kartu: Pokud se na ní vyskytuje symbol dalekohledu, aktivní tank zpozoroval svůj cíl. V případě, že aktivní hráč před otočením karty odhalí a odhodí 2 **SR**, může otočit 2 bitevní karty. Pokud se symbol dalekohledu bude nacházet alespoň na jedné z nich, aktivní tank zpozoruje svůj cíl (5.4.1).
- ii. Nabití či vybití speciální munice: Umístěte dostupný žeton speciální munice do pole nabité munice aktivního tanku. Příští palba tohoto tanku využije speciální municí. Pokud má již tank speciální municí nabitou, můžete ji touto akcí vybit: Odstraňte žeton speciální munice z pole nabité munice a vraťte jej do pole speciální munice (5.5.1).
- iii. Pokus o věžové postavení v případě, že se aktivní tank nachází v terénu s účinkem terénu typu věžového postavení (10.3.6).
- iv. Změna pozice člena posádky:
  - o Pokud je zabit řidič, přesuňte na jeho pozici záložního řidiče, nebo nabíječe či střelce, pokud tank záložním řidičem nedisponuje.
  - o Pokud je zabit střelec, přesuňte na jeho pozici velitele, nebo nabíječe, pokud byl střelec zároveň velitelem.
- v. Pasování (vynechání tahu): Hráč, jenž se rozhodne pasovat, musí odhodit právě jednu bitevní kartu, pokud nějakou drží v ruce. Pokud v ruce žádnou kartu nemá, může pasovat bez odhození karty. Po pasování je možné provést akci bojiště a krok odhození.

## 8.4 Akce bojiště

Aktivní hráč může v průběhu akčního kroku fáze tanku provést libovolné množství akcí bojiště, a to v libovolném pořadí před akcí tanku nebo po ní. Akce bojiště jsou následující:

- Zahrajte libovolné množství karet ROZKAZ (8.4.1).
- Zahrajte libovolné množství karet TERÉN proti nepřátelským tankům, které jsou v pohybu (10.2.1).
- Odhodte libovolnou kartu, abyste se přestali pohybovat (10.2.2).
- Proveďte libovolné množství akcí bojiště specifických pro danou misi.
- (Volitelné) Proveďte (pouze!) jeden postup nebo útok pěchoty (17.3).

**(8.4.1)** Aktivní hráč může ze své ruky jako akci bojiště zahrát a vyhodnotit kartu ROZKAZ. Hráč hrající kartu ROZKAZ může buďto využít zvláštní akci uvedenou na kartě, nebo může aktivní tank kartu využít k automaticky úspěšnému zpozorování nepřátelského tanku, automaticky úspěšnému věžovému postavení, nebo k pokusu o skrytí se zdvojnásobením hodnoty účinku terénu vytištěné na kartě terénu v poli platné karty aktivního tanku (10.3.6).

**(8.4.2)** Některé mise mohou uvádět dodatečné zvláštní akce bojiště, jež mohou být prováděny, jako například pohyb do určitého terénu nebo palbu protitankovým dělem (17.1).

**(8.4.3)** (Volitelné) Aktivní hráč může provést jeden postup nebo útok pěchoty (17.3).

*Příklad: Michal právě dokončil svůj administrační krok a chce vypálit na nepřátelský tank. Jako svou akci bojiště zahraje kartu ROZKAZ, aby okamžitě získal žeton zpozorování odpovídající nepřátelskému tanku. Poté jako svou akci tanku hraje kartu PALBA spolu s kartou VELENÍ, aby na nepřátelský tank vypálil. Karta VELENÍ upravuje akci palby tím, že k ní přidává bonus. Nakonec Michal provede další akci bojiště a zahraje kartu terénu MINY proti jinému nepřátelskému tanku, jenž má ve svém poli platné karty kartu POHYB.*

## 8.5 Krok odhození karet

Během kroku odhození karet může aktivní hráč ze své ruky odhodit jednu bitevní kartu. Nachází-li se aktivní tank ve vzdálenosti 400 m či méně od středu bojiště (nehledě na směr), může aktivní hráč z ruky odhodit dvě bitevní karty.

## 9.0 Fáze posil

V průběhu fáze posil všichni hráči uvedou zničené či opuštěné tanky do jejich počátečního nastavení. Za každý tank, jenž byl zničen nebo opuštěn v průběhu administračního či akčního kroku, připravte náhradní tank ze zálohy tím, že nastavíte počáteční hodnoty jeho vzdálenosti, pohyblivosti a schopnosti palby a uvedete do původního stavu žetony posádky. Tanky posil si ponechají jakoukoliv speciální munici, avšak neobdrží žádnou dodatečnou zvláštní munici (5.5.1).

*Poznámka ke hře: Tanky ovládané hráči představují jen zlomek z celkového počtu tanků zapojených do bitvy. Pokud je některý z nich zničen nebo opuštěn, hráč si zkrátka přivolá náhradní tank. Ve hře tudíž nemůže nastat stav, kdy má některá ze stran o tank méně.*

**Důležité:** Tanky posil nevstupují do hry, dokud nenastane fáze posil. Nemohou tedy provádět žádné akce, ani nemohou být cílem nepřátelských akcí včetně palby či zpozorování!

## 10.0 Pohyb

Hráči využívají akce pohybu k manévrování se svými tanky do skrytu či k získání výhodné pozice, z níž zaútočí na své nepřátele.

### 10.1 Provedení

**(10.1.1)** Aktivní tank může zahájit pohyb zahráním jedné nebo dvou karet POHYB z ruky aktivního hráče jako první karty (prvních dvou karet) akce tanku. Karta/y POHYB může/mohou být následována/y kartou OBCHVAT (10.4), TERÉN (10.3) nebo oběma (za předpokladu zahrání maximálně 3 karet na akci tanku).

**(10.1.2)** Při provádění pohybu může aktivní hráč pohybovat tankem o 200 m ke středu bojiště nebo od něj za každou zahraniou kartu pohybu. Hráč může zahrát kartu POHYB beze změny vzdálenosti za účelem zahrání karty TERÉNU či OBCHVATU, nebo proto, aby jeho tank zůstal v pohybu. Žádný tank se nemůže v rámci jedné akce tanku přesunout o více než 400 m.

**(10.1.3)** Pokud se aktivní tank pohybuje, zatímco na něj byl proveden obchvat (10.4), hráč, jenž jej ovládá, musí provést kontrolu trvání obchvatu. Pokud aktivní hráč zahraje dvě karty POHYB současně, odstraňte jeden žeton obchvatu nepřátelského tanku. Jinak otočte bitevní kartu. Pokud je číslo zaměřovače otočené karty nižší než pohyblivost aktivního tanku, odstraňte jeden žeton obchvatu nepřátelského tanku (dle volby aktivního hráče).

**Důležité:** Na rozdíl od akce obranného obchvatu (10.4.3) může aktivní tank odstranit žeton obchvatu bez ohledu na to, zda zpozoroval nepřátelský tank provádějící obchvat či nikoli.

**(10.1.4)** Po provedení pohybu položte jednu z karet POHYB použitých pro pohyb do pole platné karty aktivního tanku a odhodte případnou kartu, která se v poli nacházela předtím. Aktivní tank se od této chvíle považuje za tank v pohybu (10.2.1). Tato karta pohybu může být ve stejné či pozdější akci tanku nahrazena kartou terénu (10.3).

**(10.1.5)** Tank, který se pohybuje, je automaticky zpozorován všemi nepřátelskými tanky, ať už mění svou vzdálenost, či nikoli. Pro připomenutí je na každé kartě POHYB uveden spouštěč účinku zpozorování (5.4.1).

### 10.2 V pohybu

**(10.2.1)** Tank s kartou POHYB ve svém poli platné karty je tankem v pohybu.

**(10.2.2)** Aktivní tank může ukončit svůj pohyb odhozením libovolné bitevní karty v rámci akce bojiště (8.4) nebo zahráním karty terénu v rámci akce tanku (10.3). Pohyb tanku je dále

ukončen okamžitě po probití jeho pancíře vlivem nepřátelské palby. Pokud se tank přestane pohybovat, odhodte kartu POHYB z jeho pole platné karty.

**(10.2.3)** Tank v pohybu obdrží penalizaci -40 k přesnosti při palbě a bonus +30 ke krytu, pokud je páleno proti němu (11.1.3c). Stíhač tanků v pohybu nemůže vést palbu.

**(10.2.4)** Tank v pohybu se může stát cílem akce bojiště, která jeho kartu POHYB nahradí kartou terénu z ruky protivníka (10.3.1).

**Poznámka ke hře:** Pohybovat se bez karty terénu v ruce může být nebezpečné. Zasáhnout tank v pohybu je sice náročné, avšak pohybující se tanky jsou náchylné vůči nepřátelským akcím bojiště!

## 10.3 Terén

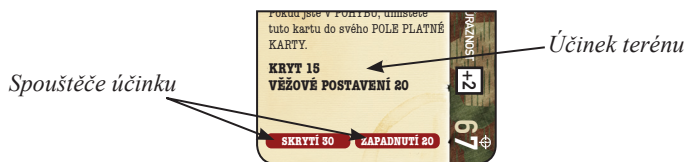
Karty terénu jsou hrány na tank v pohybu jako pokus o jeho krytí či skrytí (*krytí tanku poskytuje ochranu před palbou, avšak skrytí jej pouze dostane z dohledu nepřítele, pozn. překl.*), nebo pro donucení nepřátelského tanku k přesunu do nevýhodného terénu. Jakmile je na tank z jakéhokoli důvodu zahrána karta terénu, tank již nadále není v pohybu. Implicitní terén tanku je POLE, což je pro připomenutí uvedeno v poli platné karty.

**(10.3.1)** Aktivní hráč může zahrát jednu kartu terénu na aktivní tank jako akci tanku, nebo na nepřátelský tank jako akci bojiště. Zahrání karty terénu na aktivní tank ukončuje akci tanku.

**(10.3.2)** Při zahrání karty terénu nejdříve odhodte kartu POHYB z pole platné karty cílového tanku a nahraďte ji zahrnou kartou terénu. Poté vyhodnoťte jakékoli spouštěče účinku. Pokud je zahrnou kartou terénu POLE, využijte předtištěnou kartu POLE v poli platné karty a zahrnou kartu POLE odhodte. Tento tank nadále není v pohybu.

**(10.3.3)** Karty terénu mohou obsahovat text „Kryt“, který tanku poskytuje ochranu před palbou. Hodnota krytu je odečtena od přesnosti nepřátelského tanku (11.1.3.c).

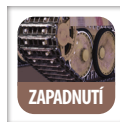
**(10.3.4)** Karty terénu a karty modifikující terén mohou obsahovat spouštěče účinku, jež jsou uvedeny v červeném oválu. Ty musí být vyhodnoceny při umístění karty do pole platné karty, ať už je to v rámci akce terénu, či v rámci akce bojiště nepřátelského tanku.



**(10.3.5)** Karty terénu mohou také obsahovat účinky terénu následované číslem. Při zahrání karty VELENÍ nebo ROZKAZ, nebo při akci pokyn posádce (8.3.5) se lze pokusit o aktivaci účinku terénu zobrazeného na kartě terénu nacházející se v poli platné karty. Kryt aktivovat nelze, ten je využíván při palbě (11.1).

**(10.3.6)** Při pokusu o aktivaci spouštěče účinku nebo účinku terénu otočte bitevní kartu. Účinek je aktivován, pokud je číslo otočené karty rovno číslu uvedenému za účinkem, jež se pokoušíte aktivovat, nebo nižší. Výjimka: Před provedením pokusu o skrytí s využitím karty VELENÍ nebo ROZKAZ nejdříve zdvojnásobte hodnotu účinku terénu.

**(10.3.7)** Pokud je karta terénu z jakéhokoli důvodu odstraněna z pole platné karty tanku, nachází se tank v poli, což je připomenuto textem POLE nacházejícím se v poli platné karty tanku. POLE je pro všechny účely považováno za terén.



**(10.3.8)** Jako následek spouštěče účinku zapadnutí může tank zapadnout. Pokud tank zapadne, umístěte na univerzální stupnici žeton zapadnutí, a to na pozici o hodnotě poloviny aktuální pohyblivosti tanku (zaokrouhлено nahoru). Takto je znázorněna dočasné snížení pohyblivosti tanku, která platí, dokud je tank zapadlý. Tank, který se úspěšně pohne i s touto dočasně změněnou hodnotou pohyblivosti, nadále není zapadlý – odstraňte žeton zapadnutí z univerzální stupnice. Pokud je pohyblivost tanku permanentně snížena natolik, že je na pozici se stejnou či nižší hodnotou než žeton zapadnutí, žeton zapadnutí rovněž odstraňte.

## 10.4 Obchvat

Tanky mohou manévrovat, aby provedly obchvat na zpozorovaného nepřítele, čímž získají výhodu při palbě na stranu jeho tanku se slabším pancířem a zároveň tím obejdou jeho věžové postavení. Hráči také mohou akci obchvat použít, aby unikli z obchvatu, který na ně provedl nepřítel. Obchvat je tedy v tomto smyslu útočnou i obrannou akcí.



Každý tank disponuje 2 kulatými žetony obchvatu se svým identifikačním číslem a barvou. Tyto žetony jsou pokládány před tank, na nějž byl obchvat proveden. Pokud se tank dostane z obchvatu na něj prováděného, odstraňte žeton obchvatu a vraťte jej tanku,

kterému náleží podle identifikačního čísla a barvy uvedených na žetonu.

### 10.4.1) Obchvat obecně

Aktivní hráč může zahrát kartu OBCHVAT aktivním tankem, který je v pohybu, nebo na něj byl proveden obchvat. Po kartě OBCHVAT lze zahrát kartu terénu (za předpokladu zahrání maximálně 3 karet na akci tanku) (10.1.1).

**Důležité:** Provedení obchvatu vyžaduje určitou pohyblivost tanku, jež určuje, je-li možné kartu OBCHVAT zahrát.

### 10.4.2) Útočný obchvat

Pokud je aktivní tank v pohybu, může provést obchvat na nepřátelský tank, jež zpozoroval. K tomu je nutné zahrát kartu OBCHVAT a položit jeden z žetonů obchvatu aktivního tanku před cílový nepřátelský tank.

Tank nikdy nemůže provést obchvat na více než dva nepřátelské tanky současně. Pokud by chtěl tank uskutečnit obchvat na třetí nepřátelský tank, musí nejdříve odstranit jeden žeton obchvatu od jednoho z tanků, na něž provedl obchvat dříve. Pokud tank ztratí

**Poznámka autora:** Obchvat je v Tankovém duelu vysoce abstraktní. Představuje jak výhodu získanou manévrováním k palbě na slabší boční či zadní pancíř nepřítele, tak schopnost vymanévrovat z obchvatu, jež byl na tank proveden, nastavením odměru nebo otočením korby čelem k nepříteli a zrušením jeho výhodného postavení, nebo naopak otočením směrem od nepřítele a zhoršením situace.

žeton zpozorování odpovídající tanku, na nějž provedl obchvat, musí od tohoto tanku odstranit i žeton obchvatu.

Pokud tank provedl obchvat na nepřátelský tank, získává při své palbě (11.1) bonus +10 k přesnosti, provádí palbu na boční pancíř a zároveň ignoruje případné věžové postavení cílového tanku. Stíhač tanků nikdy nemůže pálit na tank, který na něj provedl obchvat.

**Poznámka ke hře:** Je možné, aby na sebe dva tanky provedly vzájemný obchvat. Představuje to situaci, kdy na sebe oba tanky mají otočené věže a míří na boční nebo zadní pancíř korby.

### (10.4.3) Obranný obchvat

Existují čtyři způsoby, kterými může hráč odstranit nepřátelský žeton obchvatu u svého tanku:

- Pokud je váš tank v pohybu, zahrajte v průběhu akce tanku kartu OBCHVAT.
- Pokud váš tank není v pohybu, zahrajte kartu OBCHVAT jako jedinou akci tanku.
- Zahrajte jednu kartu POHYB v průběhu akce tanku a otočte bitevní kartu na pokus o obchvat (10.1.3).
- Zahrajte dvě karty POHYB v průběhu akce tanku.

Pokud aktivní hráč provede některou z těchto akcí (a případné otočení bitevní karty je úspěšné), odstraňte nepřátelský žeton obchvatu od aktivního tanku.

**Důležité:** Při odstraňování žetonu obchvatu pomocí karty OBCHVAT musí mít aktivní tank cílový tank zpozorován. To *neplatí* při odstraňování žetonu obchvatu pomocí akce pohybu!

## 10.5 Dým

DÝM je speciálním druhem karty, označovaným jako „modifikátor terénu“ a je hrán navrch jiné karty terénu nebo na výchozí terén POLE. Tanky využívají dým při pokusu o skrytí před nepřáteli. Avšak dým přináší i nevýhody – zadýmované tanky nemohou nepříteli vidět, a proto nemohou ani pálit.

**(10.5.1)** Aktivní hráč může na aktivní tank zahrát kartu DÝM jako svou kompletní akci tanku. Aktivní tank přitom nesmí být v pohybu (10.2). V této akci tanku nelze zahrát další karty, a to ani před kartou DÝM, ani po ní (nicméně hráč stále může provádět libovolný počet akcí bojiště). Aktivní hráč může zahrát kartu DÝM pouze na tank, jenž disponuje zadýmovacím zařízením (5.5.2).

**(10.5.2)** Pokud hrajete kartu DÝM, položte ji navrch karty terénu nacházející se v poli platné karty. Je-li pole platné karty prázdné, položte do něj kartu DÝM na výchozí terén POLE. Odstraňte všechny žetony zpozorování a zaměření v poli akvizice cíle aktivního tanku. Poté vyhodnoťte spouštěč účinku vytištěný na kartě (10.3.6). Tank hrající kartu dýmu není automaticky skryt!

**(10.5.3)** Tank s kartou DÝM ve svém poli platné karty nemůže zpozorovat nepřátelský tank ani na něj pálit.

**(10.5.4)** Účinky dýmu jsou dodatečnými účinky k účinkům terénu nacházejícím se pod kartou DÝM. Pokud je karta DÝM odhozena, karta terénu pod ní zůstává na místě. Modifikátor krytu 50 na kartě DÝM je přičten k modifikátoru krytu na kartě terénu pod ní.

**(10.5.5)** Pokud se tank s kartou DÝM ve svém poli platné karty pohybuje, odhodte kartu DÝM spolu s kartou terénu nacházející se v poli platné karty.

**(10.5.6)** Pokud se karta DÝM nachází v poli platné karty aktivního tanku během administračního kroku, proveďte kontrolu dýmu (8.1.c).

## 11.0 Palba

Hráči využívají akci palba ke zničení nepřátelských tanků a k zabítí jejich posádek. To je hlavním cílem *Tankového duelu* a primárním způsobem získání VB.

### 11.1 Provedení

**(11.1.1)** Aktivní tank může zahájit palbu zahráním jedné nebo dvou karet PALBA z ruky aktivního hráče coby první karty (prvních dvou karet) akce tanku. Karta/y PALBA může/mohou být následována/y jednou kartou VELENÍ.

**(11.1.2)** Po vyhlášení akce palby (ale před jejím provedením) může hráč provést zrychlené nabití speciální munice (5.5.1) tím, že odhalí a odhodí karty ze své ruky se součtem alespoň 3 SR. Toto musí být provedeno před případným soupeřovým zahráním karty TAKTIKA (13.0).

**(11.1.3)** Při provádění akce palby postupujte v následujícím pořadí:

- Oznamte cíl:** Prohlase jeden zpozorovaný nepřátelský tank za cíl a určete jeho vzdálenost od aktivního tanku (5.2). Pokud má tank nabitou speciální munici, položte její žeton na kartu PALBA. Jakmile jsou aktivním hráčem zahrány všechny karty, hráč ovládající cílový tank může zahrát jednu kartu TAKTIKA (13.0).
- Určete základní přesnost:** Na základě aktuální vzájemné vzdálenosti tanků určete přesnost aktivního tanku podle tabulky výzbroje na jeho desce tanku.
- Upravte základní přesnost:** Pro získání konečné přesnosti uplatněte následující modifikátory:
  - Nejvyšší modifikátor přesnosti ze zahranych karet PALBA (použijte pouze jeden).
  - +20 při zahrání karty VELENÍ.
  - +10, nebo +20, pokud je cíl zaměřen (5.4.3).
  - +10, pokud byl aktivním tankem na cílový tank proveden obchvat.
  - +/- součet modifikátorů přesnosti z karet terénu a pohybu v poli platné karty aktivního a cílového tanku.
  - Odečtete součet hodnot krytu na kartách terénu, dýmu a pohybu v poli platné karty cíle.
  - +/- velikost cíle.
  - 20, pokud byla v kroku a) zahrána karta taktiky, jejíž platnost nebyla zrušena (13.0).
  - +10, pokud má cílový tank v poli platné karty kartu terénu BAHNO.
  - (Volitelné)** -10, pokud má aktivní tank uzavřený poklop (17.3.4).

- d) Určete, zda byl cíl zasažen:** Odhodte jakékoliv použité žetony speciální munice. Otočte jednu bitevní kartu. Pokud je číslo karty rovno konečné přesnosti nebo nižší, cíl byl zasažen. Pokud je číslo karty v rozsahu 96–100, jedná se o automatické minuty cíle. Pokud cíl není zasažen, akci palba ukončete a neprovádějte následující kroky.
- e) Určete místo zásahu:** Pokud byly pro palbu zahrány dvě karty PALBA, aktivní hráč musí oznámit místo zásahu (Výjimka: Nelze oznámit zásah pásů). V opačném případě otočte bitevní kartu. K určení místa zásahu porovnejte číslo zaměřovače na otočené kartě s tabulkou místa zásahu na desce cílového tanku. Zásah korby či pásů u cíle ve věžovém postavení je považován za minutí.
- f) Určete průraznost aktivního tanku:** Zjistěte průraznost munice aktivního tanku na aktuální vzdálenost k cíli pomocí tabulky výzbroje. Pokud byla u aktivního tanku nabitá speciální munice, upravte průraznost podle jejího modifikátoru.
- g) Určete sílu pancíře cíle:** Zjistěte sílu pancíře v místě zásahu cílového tanku pomocí jeho tabulky síly pancíře. Pokud aktivní tank proti cíli provedl obchvat, použijte hodnotu ve sloupci bočního pancíře, v opačném případě použijte hodnotu ve sloupci čelního pancíře.
- h) Určete, zda došlo k proražení pancíře:** Otočte bitevní kartu a přičtěte modifikátor průraznosti na její pravé straně k modifikované hodnotě průraznosti (z kroku f). Pokud modifikátor průraznosti udává „P“, došlo k automaticky úspěšnému proražení pancíře. Pokud modifikátor průraznosti udává „Od“, došlo k odražení střely a pancíř nebyl proražen. Pokud je modifikovaná průraznost rovna síle pancíře cíle (z kroku g) nebo vyšší, střela prorazila pancíř tanku. Ponechejte otočenou bitevní kartu na stole pro její pozdější použití v rámci kontroly poškození. V opačném případě ukončete akci palba a neprovádějte následující kroky. Pokud byl pancíř proražen a cíl je v pohybu, musí zastavit. Odhodte kartu ПОHYБ z pole platné karty cíle.
- i) Vyhodnoťte poškození:** Proveďte kontrolu poškození (12.1) a kontrolu morálky (12.4) zasaženého cíle. Po dokončení těchto kontrol odhodte veškeré karty použité pro akci palby i následné kontroly.
- (11.1.4)** Po provedení palby (nehledě na zásah, minutí či (ne)proražení pancíře) může aktivní tank zaměřit svůj cíl (za předpokladu, že aktivní ani cílový tank nejsou v pohybu, 5.4.3).
- (11.1.5)** Tank provádějící palbu je automaticky zpozorován všemi nepřátelskými tanky (5.4.1). Na každé kartě PALBA je pro připomínku vytištěn spouštěč efektu zpozorování.

## 12.0 Poškození

Hráči provádějí kontrolu poškození u tanků, u nichž v průběhu palby došlo k probití pancíře. Při kontrole poškození je k určení výsledku úspěšné palby využíváno balíčku poškození.

### 12.1 Kontrola poškození

**(12.1.1)** Při kontrole poškození hráč vyhodnotí jednu část karty poškození odpovídající místu zásahu, nebo část odpovídající kritickému zásahu.

**(12.1.2)** Karty poškození jsou používány také pro vyhodnocení kontroly morálky (12.4). Při kontrole morálky následující po kontrole poškození je pro obě kontroly použita stejná karta poškození.

**(12.1.3)** Kontrolu poškození provádějte takto:

- Otočte kartu poškození. Porovnejte číslo zaměřovače bitevní karty ponechané na stole v kroku h) při provádění palby (11.1.3.h) s hodnotou kritického zásahu na kartě poškození. Pokud se čísla rovnají, vyhodnoťte část kritický zásah v odpovídajícím místě zásahu a ukončete kontrolu poškození.
- Pokud nedošlo ke kritickému zásahu, vyhodnoťte text v části karty poškození odpovídající místu zásahu. Pokud je modifikátor průraznosti na bitevní kartě ponechané na stole v kroku h) při provádění palby (11.1.3.h) černý, vyhodnoťte lehké poškození. Pokud je modifikátor průraznosti červený, vyhodnoťte těžké poškození. Pro připomenutí je u červeného modifikátoru průraznosti uvedeno „T“ (těžké poškození).

**Důležité:** Pokud má pálicí tank nebo protitankové dělo hlaveň ráže 85 mm či větší, vždy vyhodnocujte těžké poškození.

**(12.1.4)** Při uplatňování poškození postupujte co možná nejvíce podle pokynů a v rámci následujících pravidel:

- Pokud karta poškození určuje zranění či zabití člena posádky, uplatněte jej na členovi posádky sedícím na pozici specifikované kartou i v případě, že se jedná o jiného člena posádky. Pokud je dotčený člen posádky uveden velkými písmeny (např. „ŘIDIČ“), došlo k jeho zabití. V opačném případě byl pouze zraněn.

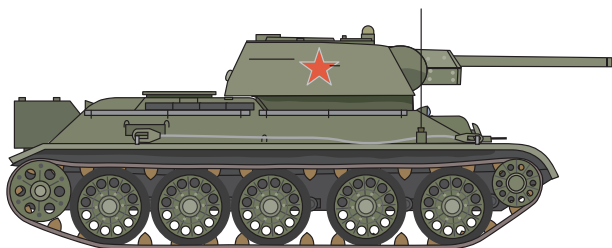
*Příklad: Jardaův řidič byl v minulém kole zabit a na jeho pozici se přesunul záložní řidič. Pokud by Jarda vyhodnocoval kartu poškození, na níž by bylo uvedeno zranění řidiče, došlo by ke zranění záložního řidiče, jelikož ten se nachází na uvedené pozici.*

Na některých kartách poškození je uvedena pozice posádky spolu s další pozicí uvedenou v závorce. Pokud by došlo ke zranění (zabití) na pozici, která je momentálně prázdná, uplatněte dané poškození na pozici v závorce. V ostatních případech poškození ignorujte.

- Pokud došlo ke zranění člena posádky, otočte jeho žeton na zraněnou stranu. Pokud dojde ke zranění člena posádky, který již byl zraněn při předchozí kontrole poškození, je zabit a jeho žeton je odstraněn. Uplatněte případné penalizace za zabitou posádku (5.6.2) a udělte VB za zabití posádky posledního tanku, jenž probil pancíř tanku provádějícího kontrolu poškození (14.0).
- Pokud je při uplatňování účinku požáru nebo výbuchu příslušné poškození uvedeno velkými písmeny (např. „POŽÁR“), tento účinek nastává automaticky bez provádění kontroly požáru nebo kontroly výbuchu. V opačném případě

provedte podle uvedených účinků kontrolu výbuchu (12.2) a/nebo kontrolu požáru (12.3). Pokud tank vybuchne nebo se požár vymkne kontrole, neprovádějte žádné další kontroly. Pokud máte provést několik kontrol požáru nebo výbuchu (např. „3× požár“), dokončete nejdříve jednu kontrolu, než začnete provádět další. Provádění kontrol zastavte pouze při výbuchu tanku, u požáru při vymknutí se kontrole, nebo při dokončení všech kontrol.

- d) Některé karty poškození obsahují specifické poškození (např. „Posádka v šoku“). Pokud je aktuální pohyblivost nebo schopnost palby poškozeného tanku nižší než následek specifického poškození (kvůli zabití posádky, poškození pásů nebo znehybnění), nezvyšujte je. Pokud tank se zabitým členem posádky utrhá specifické poškození, uplatněte nejdříve účinek specifického poškození a až poté uplatněte penalizace za zabitou posádku. Pokyny pro vyhodnocení specifických poškození jsou uvedeny v následující tabulce (která se pro přehled nachází i na přehledové kartě účinků poškození).



Specifické poškození	Účinek
Dým v tanku	2× požár. Tank se nemůže pohybovat ani pálit a při každém administracním kroku musí provádět kontrolu dýmu (8.1.c) tak dlouho, dokud není odhalena karta bez symbolu dýmu. Pro připomenutí položte do pole platné karty žeton „Dým v tanku“.
<b>KATASTROFICKÝ ZÁSAH!</b>	
Nabíječ panikaří	Schopnost palby 4, dokud tank nevypálí.
Omráčená posádka	Pohyblivost 3, dokud se tank nepohne.
Posádka v šoku	Schopnost palby 3, dokud tank nevypálí.
Poškození otáčení věže	Schopnost palby trvale snížena na polovinu (zaokrouhлено nahoru).
Poškození průzorů	Schopnost palby trvale snížena na 3. Tank nadále nemůže zaměřovat nepřátelské tanky.
Řidič panikaří	Pohyblivost 4, dokud se tank nepohne.
Zablokování převodovky	Znehybnění. Ke zrušení tohoto účinku odhodte dvě karty POHYB jako akci tanku.
Zásah hlavní zbraně	Schopnost palby trvale snížena o 3 (minimum je 1).
Zásah munice	Odhodte veškerou speciální munici. Odhodte 2 karty PALBA (pokud je máte).
Zásah nádrže	Pohyblivost trvale snížena o 3 (minimum je 1).
Zásah speciální munice	Pokud má tank speciální munici, nastane KATASTROFICKÝ ZÁSAH!. V opačném případě nastane POŽÁR.
Zničení motoru	Znehybnění, výbuch a požár.

**Důležité:** Poškození je trvalé a není možné jej opravit.

**(12.1.5)** Po provedení kontroly poškození pokračujte kontrolou morálky (12.4).

## 12.2 Výbuch

Při vyhodnocování karty poškození může být po hráčích požadováno provedení kontroly výbuchu.

**(12.2.1)** K provedení kontroly výbuchu musí hráč otočit bitevní kartu. Pokud je na otočené kartě zobrazen symbol výbuchu (4.2.2), tank provádějící kontrolu vybuchne.

**(12.2.2)** Pokud tank vybuchne, každý člen posádky provede pokus o útěk (12.6). Tank je zničen.



## 12.3 Požár

Kontrola požáru je prováděna jako následek kontroly poškození a také v průběhu administračního kroku (8.1.d).

**(12.3.1)** Pro provedení kontroly požáru v průběhu kontroly poškození (12.1) otočte bitevní kartu:

- Pokud se na bitevní kartě vyskytuje symbol požáru, tank provádějící kontrolu zachvátí požár. Položte do pole iniciativy tanku kartu POŽÁR (na kartu PODLOMENÁ MORÁLKA, pokud by se tam v tu chvíli nacházela). Pokud už tento tank v poli iniciativy kartu POŽÁR má, požár se vymkne kontrole a posádka musí provést pokus o útěk (12.6.2). Tank je opuštěn (12.7).
- Pokud se na bitevní kartě nevyskytuje symbol požáru, nestane se nic. Pokud už tank provádějící kontrolu má kartu POŽÁR v poli iniciativy, požár trvá.

**(12.3.2)** Pokud tank hoří (tj. v poli jeho platné karty se nachází karta POŽÁR) na počátku jeho fáze tanku, nemůže provést žádnou akci tanku. Namísto ní se hráč může rozhodnout odhalit a odhodit 3 SR, aby požár uhasil.

**(12.3.3)** Jakmile je požár v tanku úspěšně uhašen nebo je tank zničen, odstraňte kartu POŽÁR z pole iniciativy.

## 12.4 Morálka

Kontrola morálky je prováděna na konci kontroly poškození a také v průběhu administračního kroku (8.1.e).

**(12.4.1)** K provedení kontroly morálky je využívána karta poškození z kontroly poškození (pokud jde o kontrolu v průběhu administračního kroku, otočte kartu poškození). Zkontrolujte všechny symboly morálky (4.3.2) nacházející se na pravé straně karty a postupujte přitom odshora dolů. Pokud některý ze symbolů posádky odpovídá stavu tanku provádějícího kontrolu a nachází se u něj červený symbol s křížkem, dojde k podlomení morálky posádky. Položte do pole iniciativy tanku kartu PODLOMENÁ MORÁLKA (případně pod kartu POŽÁR, pokud by se tam nacházela).

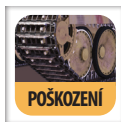
*Příklad: Michalův tank je zasažen a zachvátí jej požár. Michal nyní provede kontrolu morálky a zkontroluje symboly morálky na pravé straně karty poškození, již před chvílí použil. Jelikož má Michal posádku bažantů, zkontroluje symbol morálky u posádky bažantů a k tomu také u požáru. Pokud se alespoň u jednoho z těchto dvou symbolů bude vyskytovat červený symbol s křížkem, dojde k podlomení morálky posádky.*

**(12.4.2)** Pokud tank s posádkou, jejíž morálka je podlomená, uspěje při kontrole morálky v administračním kroku, posádka se konsoliduje – odstraňte kartu PODLOMENÁ MORÁLKA z pole iniciativy.

**(12.4.3)** Pokud posádka s podlomenou morálkou neuspěje při další kontrole morálky (ať už v administračním kroku, nebo při další nepřátelské palbě), dojde k nouzovému opuštění tanku (12.6.1).

## 12.5 Poškození pásů a znehybnění

Tanky mohou být následkem kontroly poškození znehybněny nebo u nich může dojít k poškození pásů.



**(12.5.1)** Pokud při kontrole poškození tank utrpí poškození pásů, snižte jeho pohyblivost na univerzální stupnici na polovinu (zaokrouhлено nahoru). K označení tohoto poškození položte na žeton pohyblivosti žeton poškození pásů. Poté na novou pohyblivost uplatněte případné penalizace za zabití posádky. Pokud tank s poškozenými pásy utrpí další poškození pásů, je znehybněn.



**(12.5.2)** Pokud je při kontrole poškození tank znehybněn (nebo utrpí druhé poškození pásů), snižte jeho pohyblivost na univerzální stupnici na 0. K označení tohoto poškození položte na žeton pohyblivosti žeton znehybnění pásů. Tento tank nemůže v žádném případě provádět akce pohybu, obchvatu ani terénu.

**(12.5.3)** Pokud dojde ke znehybnění nebo k poškození pásů u stíhače tanků (5.8), nastane kromě snížení jeho pohyblivosti i snížení jeho schopnosti palby. Pokud stíhač tanků utrpí poškození pásů, posuňte jeho žeton schopnosti palby na univerzální stupnici na pozici „Poškození“. Pokud je stíhač tanků znehybněn, posuňte jeho žeton schopnosti palby na univerzální stupnici na pozici „Znehybnění“.

## 12.6 Nouzové opuštění tanku a útěk

Posádky tanků se mohou rozhodnout tank na bojišti opustit nebo k tomu mohou být donuceny následkem palby, výbuchu nebo ztráty morálky. Tyto události mají za následek nouzové opuštění tanku nebo pokus o útěk.

**(12.6.1)** K dobrovolnému nouzovému opuštění tanku se posádka může rozhodnout v administračním kroku v případě, že tank zachvátí požár a posádka se nechce pokusit o jeho uhašení. K nucenému nouzovému opuštění tanku dojde pokaždé, když posádka s podlomenou morálkou neuspěje při kontrole morálky. Členové posádky, kteří nouzově opustí tank, automaticky přežijí.

**(12.6.2)** Pokud dojde k výbuchu nebo se požár v tanku vymkne kontrole, musí se jeho posádka pokusit o útěk. Při pokusu o útěk musí dojít k otočení bitevní karty za každého člena posádky (pokud je člen posádky zraněn, otáčejí se dvě karty) a ke kontrole přítomnosti symbolu odpovídajícího důvodu pokusu o útěk (symbol výbuchu, pokud došlo k výbuchu, a symbol požáru, pokud se požár vymknul kontrole). Pokud se příslušný symbol vyskytuje na kterékoliv otočené kartě, příslušný člen posádky je zabit.

**(12.6.3)** Poté, co dojde k nouzovému opuštění tanku nebo k útěku, považujte tank za zničený nebo opuštěný (12.7).

## 12.7 Zničené nebo opuštěné tanky

**(12.7.1)** Pokud je hráčův tank zničen v průběhu kontroly poškození nebo je opuštěn po nouzovém opuštění posádky či jejím pokusu o útěk, musí hráč ze své ruky odhodit polovinu (zaokrouhлено dolů) náhodně vybraných karet. Fáze tanku zničeného resp. opuštěného tanku je přeskočena nebo je okamžitě ukončena a tank znovu vstoupí do hry ve fázi posil (9.0).

Zničené či opuštěné tanky byly eliminovány a nemohou se po zbytek kola stát cílem žádné akce hráčů. Tyto tanky nemohou znovu vstoupit do hry (a proto se nemohou stát ani cílem akcí) až do fáze posil.

**(12.7.2)** Pokud je tank eliminován, všichni hráči odstraní ze svých desek všechny žetony zpozorování, zaměření a obchvatu vztahující se k eliminovanému tanku. Eliminovaný tank odstraní všechny žetony zpozorování, zaměření a obchvatu ze své desky tanku a z prostoru před nepřátelskými tanky. Pokud se na desce eliminovaného tanku vyskytují jakékoliv karty iniciativy a/nebo terénu, okamžitě je odhodte stejně jako jakékoliv karty PODLOMENÉ MORÁLKY a/nebo POŽÁRU. Odstraňte z desky tanku jakékoliv žetony věžového postavení, zapadnutí, poškození pásů a znehybnění. Pokud má tank nabitou speciální munici, vraťte její žeton na pole speciální munice.

**(12.7.3)** Tank, jenž jako poslední úspěšně prorazil pancíř eliminovaného tanku, získává VB v množství uvedeném v poli iniciativy eliminovaného tanku (14.2).

## 13.0 Karty taktiky

Hráči mohou používat karty TAKTIKA jako taktickou odezvu na určité akce soupeřů nebo jako reakci na soupeřovo zahrání karty TAKTIKA.

### 13.1 Taktická odezva

Pokud protivník provede pokus o zpozorování, obchvat, útok pěchoty (volitelné pravidlo) nebo pokus o zahrání karty terénu na tank v pohybu, hráč ovládající cílový tank (a pouze on) může zahrát kartu TAKTIKA ze své ruky, čímž danou akci zruší. Karta TAKTIKA musí být zahrána poté, co aktivní hráč zahraje všechny karty na akci či pokus, ale předtím, než dojde k otočení karet z bitevního balíčku. Veškeré karty zahrané na akci, jež byla zrušena, jsou bez účinku odhozeny.

### 13.2 Taktika během palby

Pokud protivník provádí akci palba nebo pálí z protitankového děla (volitelné pravidlo), hráč ovládající cílový tank (a pouze on) může zahrát kartu TAKTIKA ze své ruky, čímž sníží přesnost aktivního tanku o 20. Karta taktiky musí být zahrána poté, co aktivní hráč zahraje všechny karty na akci palba, ale předtím, než dojde k otočení karet z bitevního balíčku.

### 13.3 Zrušení karty taktiky

Pokud je hráčem ovládajícím cílový tank zahrána karta TAKTIKA, může aktivní hráč odpovědět zahráním své vlastní karty TAKTIKA, čímž účinek soupeřovy karty taktiky zruší. Hráč ovládající cílový tank poté může reagovat zahráním další karty TAKTIKA, která účinek opět obnoví, pokud ovšem nebude zrušen zahráním další karty TAKTIKA aktivním hráčem... a tak dále, dokud některý z hráčů další kartu TAKTIKA nezahraje.

## 14.0 Vítězství



Vítězné body (VB) získané tanky jsou zaznamenávány na univerzálních stupnicích jednotlivých tanků. Na konci hry hráči sečtou VB všech tanků patřících jedné národnosti. Vítězem se stává tým s vyšším počtem VB. V případě remízy vyhrává tým s nejvyšším počtem zabití. Pokud

stále panuje remíza, vyhrávají Sověti. Počet zabití je sledován pomocí žetonů medaile za zabití. Medaile za zabití není udělována za zabití pomocí pěchoty ani protitankového děla (volitelná pravidla).

### 14.1 VB za posádku

Pokud tank provádí kontrolu poškození (12.1), udělte VB za zabití členů posádky nepřátelskému tanku, jenž způsobil otočení karty poškození. Hodnoty VB jednotlivých členů posádky jsou uvedeny v poli iniciativy na každé desce tanku a jsou modifikovány zkušeností posádky (5.6.1).

### 14.2 VB za tank



Pokud je tank zničen nebo opuštěn (12.7), udělte VB a medaili za zabití tanku, jenž jako poslední úspěšně probil pancíř eliminovaného tanku. Pokud je tank eliminován protitankovým dělem nebo útokem pěchoty (volitelná pravidla), udělte VB aktivnímu tanku. Hodnoty VB jednotlivých tanků jsou uvedeny v poli iniciativy na každé desce tanku. Tyto VB jsou uděleny navíc k případným VB uděleným za zabití posádky. Pokud je tank eliminován vlivem karty MINY, udělte body tanku, jehož hráč tuto kartu zahrál.

### 14.3 VB za úkoly

Tanky mohou získat VB za ovládnutí území nebo splnění úkolů uvedených v pravidlech misí v Průvodci hrou.

## 15.0 Rejstřík herních pojmů

**Administrační krok:** Krok na začátku hráčova tahu, během něhož probíhá kontrola dýmu, požáru a morálky (8.1).

**Akce bojiště:** Akce prováděná zahráním nebo odhozením jedné či více karet. Tyto akce představují rozkazy velitele posádky nebo koordinaci s dalšími vlastními jednotkami. Hráč může v každé fázi tanku provést libovolný počet akcí bojiště (8.4).

**Akce tanku:** Hlavní způsob ovládnutí tanku hráčem. Obvykle slouží k pohybu, provedení obchvatu či palbě (8.3).

**Akční krok:** Krok, v němž hráči hrají karty, kterými ovládají svůj tank (8.2).

**Aktivní hráč:** Hráč ovládající aktivní tank v průběhu fáze tanku (8.0).

**Aktivní tank:** Tank provádějící fázi tanku (8.0).

**APCR:** Protipancéřová střela s průbojným jádrem, při jejímž použití se zvyšuje pravděpodobnost probití pancíře na krátkou vzdálenost (5.5.1, 11.1.3.a).

**Automatické minutí:** Simuluje v *Tankovém duelu* nevydařený výstřel či selhání munice (11.1.3.d).

**Bitevní balíček:** Balíček skládající se ze 100 bitevních karet očíslovaných od 1 do 100 a jedné karty ZAMÍCHAT či jedné karty KONEC HRY (4.2.5, 4.2.6).

**Bitevní karta:** Karta používaná hráči pro ucházení se o iniciativu, k provádění akcí tanků, pro symboly účinku a k pokusům o spuštění účinku terénu (4.2, 7.0, 8.3, 8.4, 8.5).

**Cíl:** nepřátelský tank, který je objektem akce (8.3.5.i, 10.3.1, 10.4.2, 11.1.3.a).

**Číslo karty:** Číslo v rozsahu od 1 do 100 vytištěné na každé bitevní kartě. Je využíváno pro vyhodnocení spouštěčů účinku, účinků terénu a akce palba (4.2.4, 10.3.6, 11.1.3).

**Číslo zaměřovače:** Číslice z čísla karty vytištěná pod symbolem zaměřovače. Používá se při palbě a pohybu (4.2.1, 10.1.3, 11.1.3.e, 12.1.3.a).

**Člen posádky:** Jednotlivec, jenž je součástí posádky. Člen posádky má svou pozici a je buďto naživu, zraněný, nebo mrtvý (5.6.1, 5.6.2).

**Deska tanku:** Grafické schéma určené ke sledování stavu tanku a jeho posádky (5.1).

**Dobráni:** Vzetí si karty z bitevního balíčku a její umístění do ruky hráče bez jejího odhalení (6.0).

**Dým:** Je tanky využíván k zamaskování vlastní pozice a skrytí před nepřítelem (10.5).

**Eliminovaný:** Tank, který byl zničen nebo opuštěn (12.7).

**Fáze dobrání:** Fáze, při níž hráči dobírají bitevní karty, dokud nedosáhnou svého limitu karet v ruce (4.2.7, 6.0).

**Fáze posil:** Fáze, při níž hráči připravují tanky ze zálohy, kterými nahradí tanky eliminované v právě uplynulém herním kole (9.0).

**Fáze tanku:** Probíhá v pořadí iniciativy a skládá se z administrativního kroku, akčního kroku a kroku odhození (8.0).

**Identifikační číslo:** Jedinečný identifikační znak tanku konkrétní národnosti (5.1).

**Karta iniciativy:** Bitevní karta zahrnaná ve fázi iniciativy. Určuje pořadí tanků ve fázi tanku (7.0).

**Karta pěchoty:** Referenční karta zobrazující přesnost pěchotního útoku na různé vzdálenosti (17.3.1.2).

**Karta poškození:** Karta využívaná pro kontrolu poškození způsobeného zásahem, který prorazil pancíř tanku, a také pro kontrolu morálky (8.1.e, 12.1).

**Konec hry:** Ukončení hry je iniciováno otočením nebo dobráním karty KONEC HRY, která je zamíchána do posledního bitevního balíčku (3.2.3, 4.2.6).

**Korba:** Trup tanku, v němž se nachází motor a palivo. Jedno z míst zásahu při palbě (11.1.3.e).

**Kritický zásah:** Zásah způsobující větší poškození než běžný zásah. Dochází k němu na základě hodnoty kritického zásahu (12.1.3).

**Krok odhození:** Krok, při němž aktivní hráč může odhodit jednu či dvě bitevní karty ze své ruky (8.5).

**Kryt:** Terén chránící před nepřátelským útokem (10.3.3, 11.1.c).

**Lehké poškození:** Druh poškození způsobený odpovídajícím výsledkem akce palba (12.1.3.b).

**Limit karet v ruce:** Počet bitevních karet, do kterého si hráč dobírá ve fázi dobrání (4.2.7, 6.0).

**Místo zásahu:** Část tanku, u níž došlo k zásahu. Může se jednat o pás, korbu nebo věž (11.1.3.e).

**Modifikátor průraznosti:** Hodnota vytištěná na bitevní kartě a používaná při palbě k abstrakci podmínek na bojišti ovlivňujících průraznost (11.1.3.f).

**Modifikátor terénu:** Karta terénu zahrnaná navrch jiné karty terénu (10.5).

**Modifikátor velikosti:** Hodnota vytištěná na desce tanku a používaná při palbě ke zohlednění různých velikostí tanků (5.1, 11.1.3.c).

**Morálka:** Ochota posádky poslouchat rozkazy a provádět rizikové úkoly. V průběhu bitvy může dojít k podlomení morálky posádky (5.6.3, 8.1.e, 12.4).

**Národnost:** Stát, k němuž tanky náleží. V *Tankovém duelu* se jedná o německou či sovětskou národnost (5.1).

**Nepřítel:** Tank odlišné národnosti (5.1).

**Nouzové opuštění:** Dobrovolné opuštění tanku posádkou (8.1.d, 12.4.3, 12.6.1).

**Obchvat:** Manévr umožňující tanku vypálit na boční nebo zadní pancíř nepřátelského tanku. V *Tankovém duelu* lze obchvat využít rovněž pro zrušení nepřátelského obchvatu (10.4).

**Opuštění:** Tank, jehož posádka jej nouzově opustila (12.7).

**Otevření poklopu:** Tank s otevřeným poklopem poskytuje veliteli lepší rozhled po bojišti (8.1.f, 17.3.4).

**Otočení karty:** Sejmutí horní karty z balíčku a její položení na stůl lícem nahoru tak, aby byla viditelná všemi hráči (4.1).

**Palba:** Hlavní útočná akce prováděná tankem. Využívá se pro ničení nepřátelských tanků (11.0).

**Pancíř:** Povrchová ochranná vrstva tanku. Síla čelního a bočního pancíře je uvedena na desce každého tanku (5.1, 11.1.3.g).

**Pasování:** Neprovedení žádné akce tanku v průběhu akčního kroku (8.3.5.v).

**Pásy:** Podvozek tanku tvořený uzavřenými kovovými pásy poháněnými a podepíranými koly, pomocí něhož se tank pohybuje. Jedno z míst zásahu při palbě (11.1.3.e).

**Pěchota:** Pěší vojáci bojující spolu s tankovou četou. Často jsou vyzbrojeni protitankovými zbraněmi (17.3).

**Podlomená morálka:** Posádka s podlomenou morálkou není schopna reagovat na rozkazy. Tento stav je indikován kartou PODLOMENÉ MORÁLKY (4.4, 5.6.3, 8.1.e, 12.4).

**Pohyb:** Hlavní manévrovací akce prováděná tankem. Tank, který se pohybuje, může měnit svou vzdálenost nebo provést obchvat proti nepříteli. Takový tank je v pohybu do té doby, než zastaví pomocí akce bojiště, vstoupí do terénu nebo dojde k probití jeho pancíře při nepřátelské palbě (10.0, 11.1.3.h).

**Pohyblivost:** Abstraktní vyjádření schopnosti tanku manévrovat. Omezuje karty pohybu, které mohou být daným tankem zahrány (5.3.1, 8.3.2).

**Pole platné karty:** Prostor na desce tanku zobrazující výchozí terén. Používá se pro uložení karet pohybu či terénu zahranych na tank (5.1, 10.1.4, 10.2.1, 10.3.2).

**Posádka:** Vojáci ovládající tank. Členové posádky mají sdílenou morálku a zkušenost (5.6).

**Postup pěchoty:** Akce bojiště prikazující pěchotě pohybovat se směrem k nepříteli (8.4.3, 17.3.2).

**Poškození:** Následek zásahu, který prorazil pancíř tanku. Snižuje schopnosti tanku nebo způsobuje požár a/nebo výbuch. Poškození je trvalé (12.0).

**Poškození pásů:** Poškození upravující pohyblivost tanku (12.5.1).

**Pozice člena posádky:** Role vykonávaná členem posádky tanku. Člen posádky může být přemístěn na jinou pozici (5.6.2, 8.3.5, 12.1.4).

**Protitankové dělo:** Zpravidla stacionární kanóny navržené k ničení nepřátelských tanků (17.1).

**Průraznost:** Schopnost zbraně probít při palbě určitou sílu nepřátelského pancíře (11.1.3.f).

**Přesnost:** Šance na úspěšný zásah při palbě na nepřátelský tank (5.1, 11.1.3.c).

**Radiostanice:** Mnoho tanků 2. světové války bylo vybaveno radiostanicí pro vzájemnou komunikaci na bojišti, avšak některé tanky se spoléhaly pouze na vizuální signály a naplánované manévry (17.2).

**Schopnost palby:** Abstraktní vyjádření schopnosti zbraňových systémů tanků fungovat na bojišti. Omezuje karty palby, které mohou být daným tankem zahrány (5.3.2, 8.3.2).

**Skrytí:** Zamaskování tanku v terénu či pomocí dýmu. K pokusu o skrytí dochází pomocí spouštěče účinku, nebo účinkem karet ROZKAZ či VELENÍ (5.4.2, 10.3.4, 10.3.6).

**Speciální munice:** Munice využívaná ve zvláštních situacích ke způsobení většího poškození. Protipancéřové střely s průbojným jádrem (APCR) jsou speciální municí (5.5.1, 11.1.3.a).

**Spouštěč účinku:** Účinek terénu vyhodnocovaný při umístění karty terénu do pole platné karty tanku (10.3.4).

**Stíhač tanků:** Pancéřované bojové vozidlo s pásovým podvozkem bez věže, které má obvykle podobnou výzbroj jako tank (5.8).

**Symboly morálky:** Jsou využívány při kontrole morálky k určení toho, zda byla podlomena morálka posádky (4.3.2, 12.4).

**Symboly rozkazu (SR):** Abstraktní vyjádření schopnosti velitele motivovat a povzbuzovat svou posádku. Používají se k posílení akcí, odstranění stavů oslabujících tank či zvýšení šance na úspěšné kontroly (4.2.3).

**Symboly účinku:** Symboly zobrazené na bitevních kartách využívané k vyhodnocení kontrol (4.2.2, 8.3.5i).

**Taktická značka:** Symbol využívaný pro rozkaz k postupu pěchoty nebo k útoku pěchoty (4.2.1, 17.3.2, 17.3.3).

**Taktika:** Reakce na nepřátelskou akci zahájená zahráním karty TAKTIKA z ruky hráče, jehož tank je cílem akce aktivního hráče (13.0).

**Tank:** Pancéřované bojové vozidlo s pásovým podvozkem a věží (5.0).

**Tankobot:** Způsob ovládnutí nepřátelských tanků při hře jednoho hráče. Tank ovládaný Tankobotem je označován jako „Tankobotův tank“ (19.0).

**Terén:** Přírodní krajina nebo zástavba, do níž se může tank přesunout, aby získal kryt nebo skryt (10.3).

**Těžké poškození:** Druh poškození způsobený odpovídajícím výsledkem akce palba. Zbraně ráže 85 mm a větší způsobují těžké poškození vždy (5.5.3, 12.1.3.b).

**Účinek terénu:** Stav, o jehož dosažení je možné se pokusit po přesunu do terénu (10.3.5).

**Úkol:** Způsob získávání VB specifických pro danou misi (8.1.b).

**Úroveň akce:** Číslo uvedené na každé kartě palby, obchvatu nebo pohybu udávající minimální pohyblivost či schopnost palby tanku požadovanou pro zahrání této karty (8.3.2).

**Útěk:** Pokus o opuštění tanku členem posádky kvůli požáru nebo výbuchu (12.6.2).

**Útok pěchoty:** Akce bojiště prikazující pěchotě zaútočit na nepřátelský cíl (8.4.3, 17.3.3).

**Uzavření poklopu:** Uzavření poklopu tanku za účelem snížení zranitelnosti posádky vůči útoku pěchoty (8.1.f, 17.3.4).

**V pohybu:** Tank, který má ve svém poli platné karty kartu POHYB, je v pohybu (10.2).

**Věž:** Pohyblivá nástavba tanku s jeho hlavní zbraní. Jedno z míst zásahu při palbě (11.1.3.e).

**Věžové postavení:** Manévr, při němž tank najede za překážku nebo terénní val tak, aby zepředu byla viditelná pouze jeho věž. Tank ve věžovém postavení je však stále zranitelný při nepřátelském obchvatu (5.7, 10.4.2).

**Vítězné body (VB):** Body získané zničením nepřátelských tanků, zabitím jejich posádek nebo splněním úkolů (14.0).

**Vybavení:** Funkce či zařízení tanku umožňující provádění specifických akcí nebo propůjčující zvláštní schopnosti (5.5).

**Výbuch:** Tank obvykle vybuchne kvůli zásahu jeho nádrže nebo munice (12.2).

**Výzbroj:** Zbraň umístěná ve věži tanku. Každý tank má na své desce tanku vytištěnu přesnost a průraznost své zbraně (5.1, 11.1.3.b, 11.1.3.f).

**Vzdálenost:** Blížkost tanku k hypotetickému středu bojiště. Sečtením vzdáleností dvou nepřátelských tanků je získána jejich vzájemná vzdálenost (5.2).

**Zabití:** Usmrcení člena posádky, za něž jsou uděleny VB nepříteli (5.6.2, 12.1.4.a).

**Zaměření:** Bonus pro následnou palbu získaný palbou na nepřátelský cíl (5.4.3, 11.1.4).

**Zamíchání:** Míchání bitevního balíčku probíhá podle speciálního postupu (4.2.6).

**Zapadnutí:** Stav snížené pohyblivosti způsobený sníženou trakcí nebo cizími tělesy v pásech tanku (10.3.8).

**Zásah:** Zásah je vyvolán palbou, při níž střela trefí nepřátelský cíl. Ne všechny zásahy probíjí pancíř cíle a způsobí poškození (11.1.3.d).

**Znehybnění:** Neschopnost pohybu tanku kvůli stavu jeho pásů. Znehybnění stíhači tanků obdrží penalizaci schopnosti palby (5.8.4, 12.5.1, 12.5.2).

**Zničený:** Tank, který byl znefunkčěn vlivem poškození (12.7).

**Zpozorování:** Pokud tank vidí nepřátelský tank, je nepřátelský tank zpozorován. Mnoho akcí ve hře vyžaduje, aby byl nepřátelský tank zpozorován (5.4.1).

**Zraněný:** Člen posádky, jenž byl při kontrole poškození zraněn, avšak nebyl zabit (5.6.2).

**Zrychlené nabití:** Nabití speciální munice v průběhu palby pomocí odhození bitevních karet se 3 SR (11.1.2).

## Poděkování

**Autor hry:** Mike Bertucelli

**Herní vývoj:** Jason Carr a Joe Aguayo

**Herní systém pro jednoho hráče:** Jason Carr

**Historické scénáře:** James Vitti

**Umělecký ředitel a návrh obalu:** Rodger B. MacGowan

**Grafika karet, žetonů, tanků a přehledů:** Terry Leeds

**Grafika pravidel a průvodce:** Charles Kibler

**Vedoucí testerů:** Matt Galer, David Ratynski, David Spangler

**Testeři:** Edgar Gallego, Kurt Keckley, Jordan Kehrer, Michael Lahl, John Leggat, Bruce Mansfield, Allen Martin, Bernie Roessler, Chuck Scholti, John Snyder, Mike Stephan, James Vitti, Jerome Weisen, Jeremy White

**Produkční koordinátor:** Tony Curtis

**Výroba:** Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger B. MacGowan, Mark Simonitch

**Modul pro Vassal:** Joel Toppen

Zvláštní poděkování pro Harolda Buchanana

**České vydání:** Fox in the Box, [www.foxinthebox.cz](http://www.foxinthebox.cz)

**Překlad:** Michael Voplatka

**Redakce:** Ondřej Kurka, Petr Pospíšil

**Grafické úpravy a sazba:** David Hanáček, Marek Jaroš

**Korektury:** Eliška Pospíšilová