



# WORLD OF TANKS

## RUSH

POSLEDNÍ BITVA



2. ROZŠÍŘENÍ - PRAVIDLA

# Herní materiál

33 karet vozidel Japonska



4 karty  
víceúčelových  
vozidel



12 karet  
medailí Japonska



3 karty  
vozidel  
Velké  
Británie



20 karet destrukce



3 karty  
vozidel  
Německa



3 karty  
vozidel  
SSSR



6 karet operátorů



3 karty  
vozidel  
Francie



3 karty  
vozidel  
USA



6 oboustranných  
přehledových karet



2 karty úspěchu



## Úvodní upozornění


Vítáme vás u druhého rozšíření oblíbené karetní hry *World of Tanks: Rush* zpracované na motivy velmi úspěšné online hry. Toto rozšíření zavádí do hry novou armádu – Japonsko, které se tak stává šestým národem ve hře. Budete mít k dispozici i tanky z poválečného období, jakož i takové, které ve skutečnosti nepřekročily stádium prototypů.

Abyste si mohli toto rozšíření zahrát, budete potřebovat základní hru *World of Tanks: Rush*. Budete-li chtít, můžete toto rozšíření zkombinovat i s prvním rozšířením nazvaným *Druhá fronta*.



Než se začtete do pravidel tohoto rozšíření, ověřte si, že dobře znáte pravidla základní hry. Rozšíření zavádí nové karty i herní mechanismy a jsou v něm navrženy i určité nové varianty hry. Pokud jste základní hru nikdy nehráli, doporučujeme vám se s ní nejprve během několika partií seznámit, než přikročíte ke kombinaci s rozšířením.

## Změny oproti základní hře

Před zahájením partie zamíchejte nové karty do příslušných balíčků ze základní hry. Později budete moci nové karty kdykoliv zase vytržít, poznáte je podle symbolu .

### PŘEHLED NOVÝCH PRVKŮ

1. Do hry se uvádí nový národ: **Japonsko**.
2. Počet karet vozidel každého národa se zvyšuje z 30 na 33.

3. Byly přidány čtyři nové žolíkové karty **víceúčelových vozidel** - tato vozidla nemají žádnou národní příslušnost.
4. Jsou uvedena pravidla pro možnou **týmovou alternativu hry**.
5. Můžete hrát i s **neúplnou sadou karet**: můžete vyřadit některý národ, karty vybrané náhodně nebo karty s určitými vlastnostmi.
6. Do hry přichází nová týlová karta - **operátoři**. Nebude tvořit součást počáteční sady, ale budete si ji moci pořídit v průběhu hry.
7. Zavádějí se karty nového druhu - **karty destrukce**. Jimi budete zanášet balíček soupeřům, aby jim tam překážely a škodily.
8. Byly přidány **dvě nové vlastnosti karet** a **dvě nové karty úspěchu**.

#### NOVÉ KARTY ÚSPĚCHU



1. **Japonské medaile**. Tuto kartu získá hráč, který během hry získá nejvíce japonských medailí - Řádů zlatého luňáka.
2. **Nejméně karet destrukce**. Tuto kartu získá hráč, který má na konci hry ve svém balíčku (ve své rotě) nejméně karet destrukce.

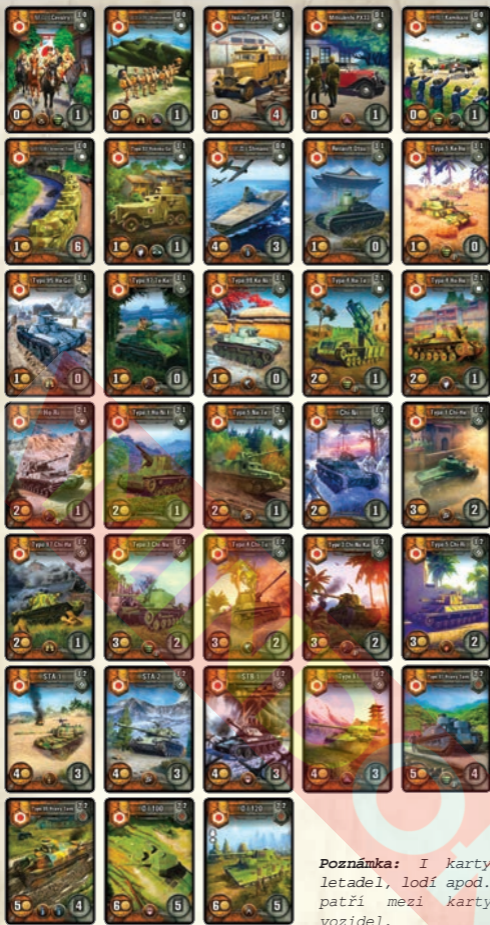
Tyto karty lze použít jen ve hře s tímto rozšířením *Poslední bitva*.

#### NOVÉ KARTY VOZIDEL

Toto rozšíření vám přináší 52 nových karet vozidel:

- 33 karet vozidel Japonska,
- po 3 nových kartách pro každý z ostatních národů,
- 4 karty žolíkových, víceúčelových vozidel.





*Poznámka: I karty letadel, lodí apod. patří mezi karty vozidel.*



Hrajete-li s oběma dosavadními rozšířeními zároveň, zamíchejte všechny karty vozidel do jednoho velkého balíčku. Bude v něm celkem 202 karet. Nehrajete-li zároveň s rozšířením *Druhá fronta*, vyřaďte z balíčku následující karty:



- 5 vozidel Japonska: Typ 61, Typ 4 Ho-Ro, Typ 93 Hokoku-Go, Mitsubishi PX33, Záškodníci;
- 3 karty vozidel Velké Británie: Avro Lancaster, Conqueror, FV215b.



V rámci přípravy hry utvořte balíček **12 karet japonských medailí** – Řádů zlatého luňáka podle obvyklých pravidel (je jich opět 9 jednoduchých a 3 dvojité) a položte k ostatním balíčkům medailí.

Z **20 karet destrukce** utvořte balíček lícem nahoru a položte na vhodné místo na stole.

Nakonec utvořte balíček karet operátorů v počtu odpovídajícím počtu hráčů a položte na stůl poblíž obchodu lícem nahoru.

## NOVÉ VLASTNOSTI

Některá vozidla mají nové vlastnosti.

**Destrukce.** Každý ze soupeřů si vezme 1 kartu destrukce z balíčku na stole a dá si ji nahoru do své garáže. Není-li už v balíčku na stole karet destrukce dost, aby vyšly pro každého soupeře, určí ten, kdo kartu s touto vlastností zahrál, kdo ze soupeřů zbylé karty destrukce obdrží. Nejsou-li zrovna v balíčku žádné karty destrukce, nemá tato vlastnost žádný význam. Všimněte si, že těžké tanky mají tyto symboly dva – za každý z nich postupujte podle tohoto odstavce jednou. V průběhu hry tyto karty v balíčku překážejí a na konci partie si navíc za každou kartu destrukce ve vlastním balíčku musíte odečíst jednu získanou medaili (dle vlastní volby).



**Variabilita.** Tato vlastnost se využije až na konci hry, kdy se sčítají získané medaile. Karta s touto vlastností se počítá jako získaná medaile neutrální národní příslušnosti (tj. nepočítá se k žádné konkrétní národnosti, jen dodá 1 k celkovému součtu získaných medailí). Tato vlastnost je znázorněna pomocí symbolu v levém horním rohu karty. Kromě toho může být vozidlo s touto vlastností započítáno jako vozidlo jednoho libovolně zvoleného typu. Může mít libovolnou vlastnost i libovolné útočné a obranné číslo (pro účely získávání karet úspěchu) - lze zvolit například i typ pomocná jednotka (pěchota).



#### Příklad

Ve hře byly karty úspěchu *Těžké tanky*, *Střední tanky*, *Pěchota*, *Bez týlových karet* a *Zničené základny*. *Těžký tank* s vlastností *Variabilita* tak může být považován buď za *těžký tank*, nebo za *střední tank*, nebo za *nemotorizovanou pomocnou jednotku* podle volby držitele této karty. Nikoliv za vozidlo všech zmíněných typů současně a také ne za týlovou kartu nebo kartu *základny*, protože to nejsou vozidla.

Pro účely karet úspěchu *Největší suma posíl* a *Největší suma výzkumu* karta s touto vlastností přidává k součtu 1 (jsou-li ve hře obě tyto karty úspěchu, smíte si vybrat jen jednu z nich, kam danou kartu započítáte).



Vlastnost **Hrdinský čin** ze základní hry má pozměněnou funkci tak, jak je uvedeno již v rozšíření *Druhá fronta*:

Z balíčků karet medailí si můžete vybrat kartu jednoduché medaile libovolné příslušnosti. Do svého skladu ji umístíte jako obvykle.



Také vlastnost **Tankové eso** má pozměněnou funkci:

Použitím této vlastnosti můžete poškodit libovolné nepřátelské vozidlo nebo i základnu bez ohledu na to, zda je chráněna. Vozidlo s obranným číslem 1, již poškozené vozidlo nebo poškozenou základnu zničíte (toto vše zůstává beze změny). Žádný další efekt však již tato vlastnost nemá, tj. již nemůžete spolu s touto kartou použít k útoku kartu jiné příslušnosti. Beze změny také dále platí, že zničíte-li chráněnou základnu, putuje vozidlo, které ji chránilo, do skladu svého držitele.

## Nová pravidla

### VÍCEÚČELOVÁ VOZIDLA



Jak již bylo uvedeno, toto jsou nové karty a představují vozidla jiné příslušnosti než šesti národů dosud ve hře.

Tato vozidla můžete použít k útoku spolu s vozidly jakékoliv jiné příslušnosti. V případě úspěchu získáte medaili podle příslušnosti vozidla (či vozidel), k nimž jste víceúčelové vozidlo přidali.

Víceúčelovými vozidly můžete útočit i samostatně, ale v takovém případě nemůžete získat žádnou medaili - jak víme, víceúčelová vozidla totiž žádnou národní příslušnost nemají.

### OPERÁTOŘI

Toto je nový typ týlové karty. Netvoří součást počáteční sady, kterou máte do začátku hry - na začátku leží ve zvláštním balíčku na stole. Můžete si takovou kartu koupit v průběhu hry za obvyklých podmínek. Během hry si každý hráč smí koupit jen jedinou kartu operátorů. Vlastnost výzkum k nákupu této karty využít nemůžete, nejedná se o vozidlo. Tato karta se započítává pro účely karty úspěchu *Bez týlových karet*.



Tip autora: Doporučujeme vám vyložit balíček karet operátorů zprava vedle karet v obchodě. Tak bude zřetelné, že karta operátorů je na prodej, jen dejte pozor, abyste je při obměně nabídky v obchodě omylem neodhodili.

### DESTRUKCE

Jak již bylo řečeno, tyto karty vám budou v balíčku překážet a na konci hry si za každou budete muset odečíst jednu získanou medaili (viz symbol v levém horním rohu). Karty destrukce odstraněné ze skladu pomocí využití vlastnosti přezbrojení se ovšem vrací opět do balíčku na stůl, neputují do vrakoviště!



# Pravidla z rozšíření

## Druhá fronta

Pravidla o rozšíření nabídky v obchodě a o použití karty vozidla po útoku k ochraně vlastní základny platí i v tomto rozšíření. Pokud je znáte, můžete následující pasáž přeskočit.



### ROZŠÍŘENÁ NABÍDKA

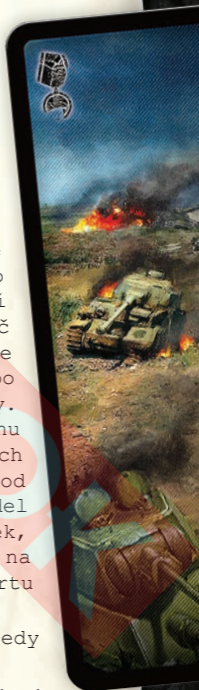
#### V OBCHODĚ A JEJÍ DOPLŇOVÁNÍ

Nabídka v obchodě je oproti základní hře rozšířena - bude se v ní nacházet 5 karet místo 4.

V základní hře je třetím krokem tahu hráče doplnění nabídky v obchodě a dobrání nových karet do ruky. V rozšíření probíhá doplnění nabídky v obchodě v jiném okamžiku. Ve třetím kroku svého tahu hráč pouze dobere nové karty do ruky. V průběhu prvního kroku, po opravě poškození a vyložení karet z ruky, se hráč může rozhodnout, zda provede doplnění nabídky v obchodě, nebo zda ponechá nabídku beze změny. Pokud se rozhodne pro obměnu nabídky, postupuje podle obvyklých pravidel - kartu nejdále vpravo od doplňovacího balíčku karet vozidel odhodí na odhazovací balíček, ostatní karty posune vpravo a na uvolněné místo vyloží horní kartu z doplňovacího balíčku.

Průběh tahu hráče má tedy v rozšíření následující kroky:

- I. Oprava poškození, vyložení karet z ruky a případně volitelné doplnění nabídky v obchodě.
- II. Zahrání karet z ruky (při kombinaci s rozšířením Druhá fronta je kartu z týlu možno také využít).
- III. Případné umístění jedné z karet z ruky do týlu (v kombinaci s rozšířením Druhá fronta) a dobrání nových karet do ruky.



## POUŽITÍ KARTY VOZIDLA PO ÚTOKU K OCHRANĚ VLASTNÍ ZÁKLADNY

Provede-li hráč na tahu útok na vozidlo nebo základnu soupeře, musí jedno z vozidel s obranným číslem vyšším než 0 použitých k útoku poté použít k ochraně vlastní základny.

V základní hře bylo možné použít k ochraně základny jen kartu po využití její vlastnosti nebo kartu, která nebyla použita k jinému účelu.

## OSTATNÍ PRAVIDLA

Všechna ostatní pravidla základní hry zůstávají v platnosti beze změny.

### **Další varianty hry**

Následující varianty hry lze hrát v jakékoli kombinaci základní hry a obou rozšíření.

#### MÉNĚ NÁRODŮ

Jak jsme již uvedli, můžete na začátku hry vytvořit jeden veliký balíček všech karet vozidel ze základní hry i obou rozšíření. Taková hra může být delší, protože bude obtížnější shromáždit více vozidel téže národnosti. Můžete si proto vybrat, zda vzít do hry jen některé národy, třeba jen tři nebo čtyři. Čím méně jich bude, tím bude hra agresivnější, neboť hráči budou mít častěji příležitost útočit více než jedním vozidlem téže příslušnosti v jednom útoku.

#### NESTEJNÝ POČET VOZIDEL RŮZNÝCH NÁRODŮ

Další možností je nestejně změnit počet karet vozidel jednotlivých národů ve hře. Herní mechanice není na překážku, když nebude mít každý národ stejný počet vozidel. Můžete například před začátkem hry vyřadit náhodně vybraných 10 karet vozidel jednoho národa a 5 karet vozidel

druhého národa. Potom pochopitelně bude těžší shromáždit více vozidel takové národní příslušnosti. Počet karet v balíčku si zkrátka můžete libovolně přizpůsobit. Zajistěte však, aby všichni hráči měli před začátkem partie stejnou informaci o tom, kolik vozidel které národnosti je ve hře, neboť to může být důležité pro určité rozhodovací situace.

### VYŘAZENÍ VOZIDEL S URČITOU VLASTNOSTÍ

Nelíbí-li se vám nějaká vlastnost karet ve hře, můžete klidně všechny karty s danou vlastností ze hry vyřadit. Například:



#### **Přeskupení:**

Commandos  
Morris C8  
A33 Excelsior  
Kubelwagen  
Telegraphisten  
PzKpfw B2 740 (f)  
ГАЗ-64  
Наблюдатели  
Machine-gun Crew  
Willys MB  
Laffly V15  
Medecins  
Diversionists  
Mitsubishi PX33  
Typ 61



#### **Plánování:**

Humber Armoured Car  
A43 Black Prince  
Puma  
BA-10  
M8 Greyhound  
Panhard 178  
Typ 93 Hokoku-Go  
Typ 4 Ho-Ro





### Destrukce:

Avro 683 Lancaster  
Conqueror  
V-2  
E 100  
BM-13 «Катюша»  
IC-3  
Boeing B-29  
T110E5  
Classe Dunkerque  
AMX 50 B  
Shinano  
Typ 95 Heavy Tank



### BITEVNÍ VŘAVA

Použijete-li všechny karty vozidel ze základní hry i obou rozšíření, bude jich 202, s promo kartami jich může být ještě víc. Takový balíček vám nejspíš do konce hry nedorazí.

Můžete proto zkusit také alternativu „Bitevní vřava“. Všechny karty smíchejte a pak náhodně vyberte jen 100, aniž byste se dívali na ně nebo ostatní karty, které vrátíte do krabice. Tak nebude nikdo vědět, kolik a kterých karet v balíčku je.

### TÝMOVÁ HRA

Hru World of Tanks: Rush je možné hrát i týmově. Můžete vytvořit 2 nebo 3 dvojice nebo 2 trojice spojenců bojujících spolu.

Hráči různých týmů by měli sedět kolem stolu střídavě. Hraje se podle obvyklých pravidel s následujícími úpravami:

- Spojenci hrají spolu. Nemůžete útočit na svého spojence a není ani dotčen negativním působením vámi zahraných karet, např. sabotáž, destrukce apod.
- Spojenci se mohou libovolně domlouvat a ukazovat si karty, ale jen veřejně. Tajné zprávy nebo SMS nejsou dovoleny.
- Pro účely získání karet úspěchu se sčítají příslušné parametry za celý tým

dohromady. Na konci hry můžete všechny roty spojenců spojit do jednoho balíčku a až poté přikročit k vyhodnocení. Rovněž pro kartu úspěchu Vlastní základny se počítá, kolik základen celkem zbylo všem členům týmu dohromady.

### VOLBA KARET ÚSPĚCHU

Před začátkem partie se můžete sami dohodnout, které karty úspěchu použijete. Je třeba, aby výběr vyhovoval všem, nebo každý hráč (počínaje začínajícím hráčem) vybere jednu a jednu navíc přidejte náhodně.



## Časté dotazy



– Je možné k nákupu víceúčelového vozidla využít schopnost „nákup omezen jen na vlastní“?

– Ne, tyto karty nemají žádnou příslušnost, ke kartám jiné národnosti je lze přidat jen při útoku.



– Co se dělá s kartami destrukce dobranými do ruky?

– Podle pravidel základní hry umístíte karty, které nechcete nebo nemůžete hrát, do svého skladu. Na začátku svého tahu proto odložte do skladu i dobrané karty destrukce nebo dobytých základů. Pomocí využití vlastnosti přezbrojení můžete karty destrukce ze své roty i v témže tahu zase odstranit, jak je zmíněno výše.



- Je možné kartu destrukce umístit do týla (při hře s rozšířením Druhá fronta)?

- Ne, kartu destrukce vyřadíte z ruky na začátku svého tahu, zatímco kartu do týla umísťujete až na jeho konci.

- Je dovoleno útočit na vozidlo chránící štáb (při hře s rozšířením Druhá fronta), i když má soupeř ještě základny?

- Ano, zákaz útočit na štáb, pokud má napadený ještě základny, se nevztahuje na vozidla štáb chránící.

- Je možné použít vlastnost Tankové eso proti štábu soupeře, pokud má ještě základny (při hře s rozšířením Druhá fronta)?

- Ne, pokud má soupeř ještě základny, není dovoleno útočit na štáb ani pomocí vlastnosti Tankové eso. Je však dovoleno útočit na vozidlo štáb chránící, viz výše.



# Tiráž

Autor: NIKOLAJ PEGASOV

Vývoj: PETR ŤULENĚV

Ilustrace: WARGAMING.NET, UILDRIM,

SERGEJ DULIN, ALEXANDR ŠALDIN

Grafický design: SERGEJ DULIN, IVAN SUCHOVY

Vydavatel: HOBBY WORLD LLC

Produkce: MICHAIL AKULOV A IVAN POPOV

Vedoucí redaktor: VLADIMIR SERGEJEV

Editor: ALEXANDER KISELEV

Chcete-li se zeptat na naše hry,  
napište e-mail s předmětem "Game publication"  
na [international@hobbyworld.ru](mailto:international@hobbyworld.ru).

Upozorňujeme, že na stránkách [www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)  
najdete i alternativní pravidla základní hry,  
určená pro zkušenější hráče. V rozšíření jsou  
některá z nich už zapracována.

Zvláštní poděkování ILJOVI KARPINSKÉMU.

Verze pravidel 3.0

Český překlad: KAREL VLASÁK



[INTERNATIONAL.HOBBYWORLD.RU](http://INTERNATIONAL.HOBBYWORLD.RU)

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104, Praha 10

[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)

World of Tanks ® and ™ Wargaming.net LLP.  
World of Tanks and the World of Tanks logo  
are trademarks or registered trademarks  
owned by Wargaming.net LLP  
and are used under license.



**WARGAMING.NET**

LET'S BATTLE

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)

© 2015 Hobby World LLC.

© 2015 Wargaming.net LLP (art).