

DAVID THOMPSON A TREVOR BENJAMIN

ODHODLANÍ

SEVERNÍ AFRIKA

Autoři: DAVID THOMPSON a TREVOR BENJAMIN

Ilustrace: ROLAND MACDONALD

PRAVIDLA HRY

Je léto roku 1940, válka v pouštích severní Afriky právě vypukla. Britská armáda zapojila do bojů i nově vytvořenou průzkumnou jednotku pro tajné operace s označením LRDG (Long Range Desert Group - skupina dálkového pouštního průzkumu). Jejím cílem je pronikat nepřátelskými liniemi, získávat zpravodajské informace a provádět útočné přepady strategicky důležitých objektů. Jeden z hráčů se chopí velení těchto odvážných mužů (dále též „hráč za LRDG“), zatímco jeho protivník („hráč za Itálii“) se ujme velení italské armády, aby jejich nájezdům učinil přítrž. Veďte svou četou v bojích v nepřehledném pouštním terénu! Musíte uspět - v sázce je příliš mnoho!

Ve hře **Odhodlaní: Severní Afrika** se jeden z hráčů ujme velení skupiny britských specialistů vycvičených pro boj v poušti, zatímco druhý bude velet jednotce pravidelné italské armády. Se svými vojáky podniknete několik misí, ve kterých budete dobývat klíčové cíle a bojovat za jejich udržení, nebo je naopak ničit. Boj se bude pokaždé odehrávat v jiném terénu a bude na vás, jak ho využijete ke svému prospěchu. Svě vojáky budete ovládat tak, že budete hrát karty ze svého balíčku. Časem však utrpíte i ztráty. Pokud mají zranění a unavení vojáci svůj úkol splnit, budou potřebovat nabrat nové síly - budete muset do balíčku získávat karty nové.

PRO VETERÁNY SE ZKUŠENOSTMI ZE HRY ODHODLANÍ: NORMANDIE

Hra *Odhodlaní: Severní Afrika* je druhou hrou založenou na témže systému. Pokud jste hráli hru *Odhodlaní: Normandie*, budou vám základní koncepty této hry důvěrně známé. Přesto se však jedná o natolik odlišnou hru, že byste si měli celá pravidla prostudovat pečlivě. Následuje souhrn hlavních rozdílů:

Měřítko: Ve hře *Odhodlaní: Severní Afrika* představuje každý žeton pouze jednoho vojáka nebo vozidlo, nikoliv skupinu několika vojáků.

Ztráty: Pokud dojde k odstranění žetonu vojáka z herního plánu, ze hry se vždy vyřadí také všechny jeho karty. Žetony vojáků a vozidel, které jakýmkoli způsobem opustí herní plán, se (na rozdíl od hry *Odhodlaní: Normandie*) už do hry vrátit nemohou.

Asymetrie: U většiny misí budou nejen podmínky vítězství, ale i složení jednotlivých sil mnohem asymetrickější.

Ovládnutí: V této hře můžete pole ovládnout, i když se na něm nachází žeton nepřátelského vojáka či vozidla, pokud protivník dané pole neovládá.

Nové prvky: Čekají vás nové akce, nové druhy vojáků, vozidla, strategické objekty a mnoho dalšího!

HERNÍ MATERIÁL

Tato kapitola slouží jako rejstřík herního materiálu.
Příprava hry začíná na str. 8.

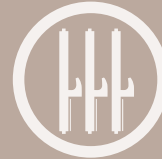
STRANA LRDG



- A. 42 karet vojáků
- B. 3 karty vozidel
- C. 11 žetonů vojáků a vozidel
- D. 16 žetonů kontroly



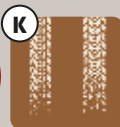
ITALSKÁ STRANA



- E. 40 karet vojáků
- F. 3 karty vozidel
- G. 10 žetonů vojáků a vozidel
- H. 16 žetonů kontroly



- I. 3 žetony cílů
- J. 24 žetonů poškození
- K. 4 žetony úniku
- L. 22 dílků herního plánu
- M. 6 žetonů strategických cílů
- N. 1 žeton iniciativy
- O. 4 desetistěnné kostky



KARTY

Karty ve vašem balíčku představují jednotlivé vojáky na bojišti, jejich velitele, bojové prostředky, které máte k dispozici, nebo chaos a zmatek na bojišti. Hru zahájíte s určitými kartami v balíčku a se zbytkem v záloze tak, jak bude specifikováno v každém scénáři. Zahrání karet vám umožní převzít iniciativu, přesunout vojáky nebo vozidla po herním plánu, zničit strategické cíle, ovládnout klíčové body nebo střílet na nepřítele. Některé karty velitelů - například **velitel čety** nebo **poručík** - vám umožní posílit své jednotky přidáním karet z vaší zálohy do vašeho balíčku.

Dejte však pozor! S každým zraněním, které vám způsobí nepřátelská palba, musíte natrvalo vyřadit ze hry jednu kartu ze svého balíčku.



STRANA LRDG



ITALSKÁ STRANA

Karty mužstva

Tyto karty představují vojáky ve vaší četě.

Každá karta patří k odpovídajícímu žetonu vojáka.

1. **Název:** role vojáka v jednotce.
2. **Iniciativa:** hodnota karty při použití ve fázi určení iniciativy.
3. **Označení družstva:** družstvo, do něž voják patří. Vojáci LRDG nepatří do žádného družstva.
4. **Akce:** možné efekty karty.
5. **Jméno:** jméno vojáka (slouží pouze pro ilustraci).
6. **Specializace:** dovednost, kterou voják ovládá. Specializace vojákovi umožní provádět určité akce vozidla. Specializaci mají pouze členové posádky italského tanku (**řidič tanku**, **střelec tanku**, **mechanik**).



Karty velitelů

Tyto karty představují důstojníky a poddůstojníky ve vaší četě, případně prostředky, které nejsou zobrazeny na herním plánu - například italský **průzkumný letoun**. K těmto kartám nepatří žádné žetony.

1. **Název:** funkce/hodnota daného vojáka nebo druh prostředku.
2. **Iniciativa:** hodnota karty při použití ve fázi určení iniciativy.
3. **Označení družstva:** družstvo, do něž voják patří. Většina velitelů nepatří do žádného družstva.
4. **Akce:** možné efekty karty.
5. **Jméno:** jméno vojáka nebo typové označení prostředku (slouží pouze pro ilustraci).
6. **Hvězda:** označení, že se jedná o kartu velitele.





Karty válečného zmatku

Karty válečného zmatku představují poruchy v komunikaci, zmatení záměrně působené nepřítelem i roztažením jednotek na velkou vzdálenost. Tyto karty lze použít jen při určování iniciativy. Pro jejich odstranění z balíčku budete potřebovat **pátrače**, **štábního seržanta** nebo **průzkumný letoun** (podrobněji viz dále).

1. **Název**

2. **Iniciativa:** hodnota karty při použití ve fázi určení iniciativy.

Karty vozidel

Karty vozidel se používají pro zaznamenání konkrétní pozice vojáka ve vozidle, protože většině pozic přísluší určitá konkrétní akce, a také pro zaznamenávání poškození daného vozidla. Na rozdíl od ostatních karet se karty vozidel nepřidávají do balíčků ani do vaší zálohy. Během přípravy hry si je vyložíte před sebe na stůl.

1. **Název:** druh vozidla.

2. **Typ:** typové označení vozidla (slouží pouze pro ilustraci).

3. **Pole sedadel:** pole, která lze obsadit žetony vojáků.

4. **Akce vozidla:** možné efekty, které může provést voják na daném sedadle místo některé z akcí uvedených na jeho kartě. Například voják na prostředním sedadle tanku může provést akci **protitanková střela**.

5. **Celková odolnost vozidla:** velikost poškození potřebného ke zničení vozidla.

6. **Mez bojeschopnosti:** velikost poškození, po jehož dosažení se stane vozidlo nefunkčním (tj. dočasně vyřazeným z boje).

7. **Specializovaná sedadla:** na těchto sedadlech mohou příslušné akce vozidla provádět jen vojáci s odpovídající specializací. Vyskytují se pouze u italského tanku.



ŽETONY



propátráno



ovládáno



propátráno



ovládáno



1

2

Žetony kontroly

Tyto žetony označují, která pole jste pro-pátrali a která ovládáte.

1. **Propátráno:** vaše jednotky se na toto pole mohou přesunout. **Pátrači, sabo-tér** a **ostřelovač** se mohou přesunovat také na pole, která jste dosud nepro-pátrali.
2. **Ovládáno:** vaše jednotky se na toto pole mohou přesunout. Pokud na daném poli leží zároveň žeton cíle, cíl se považuje za vámi obsazený.

Na jednom poli herního plánu mohou zá-roveň ležet žetony obou stran, nikoliv však oba současně stranou **ovládáno** nahoru (viz podrobněji dále).

Žetony cílů

Tyto žetony udávají strategickou hodnotu pole - čím vyšší číslo, tím významnější cíl. Cíl ovládáte, pokud na daném poli leží váš žeton kontroly stranou **ovládáno** nahoru.

Žetony úniku

Žetony úniku označují pole, kterými mohou vaši vojáci či vozidla uniknout z bojiště (jejich žetony opustí herní plán). Setká-te se s nimi pouze v některých scénářích. V nich je vždy stanoveno, kteří vojáci či vozidla mohou žeton úniku využít.

Žeton iniciativy

Žeton iniciativy označuje, který hráč má v tomto kole iniciativu, a tedy zahájí svůj tah jako první.

Žetony poškození

Žetony poškození využijete k zaznamenávání poškození vozidel.

Žetony strategických cílů

Žetony strategických cílů představují bu-dovy, bojové prostředky a infrastrukturu, které mají pro obě strany strategický vý-znam. V každém scénáři bude stanoveno, kte-ré žetony použít a kam je umístit.

1. **Odolnost strategického cíle:** hodno-ta, jíž musí hráč za LRDG dosáhnout, aby cíl pomocí akce demolice zničil.
2. **Hodnota cíle:** strategická hodnota cíle. Pokud hráč za Itálii ovládá pole se strategickým cílem, má pro něj pole uvedenou hodnotu. Pro hráče za LRDG má žeton danou hodnotu, pokud se mu podaří tento cíl zničit. Tím pole zároveň přestane mít hodnotu pro italského hráče. Žetony s hodnotou 0 představují zátaras, použijí se v ur-čitých scénářích.

Žetony vojáků a vozidel

Tyto žetony představují vaše vojáky a vozidla na herním plánu.

1. **Název:** role vojáka v jednotce nebo druh vozidla.
2. **Označení družstva:** vojáci LRDG do žádného družstva nepatří.
3. **Běžná obrana:** hodnota, jíž musí protivník dosáhnout, aby pomocí akce **útok** nebo **nálet** úspěšně zasáhl daného vojáka či vozidlo, případně vojáka akcí **krycí palba** uvedl do stavu **pod palbou**. Tank běžnou obranu nemá, proto proti němu nelze tyto akce použít.
4. **Odolnost pancíře:** hodnota, jíž musí protivník dosáhnout, aby pomocí akce **demolice** nebo **protitanková střela** úspěšně zasáhl dané vozidlo. Vojáci odolnost pancíře nemají, proto proti nim nelze tyto akce použít.
5. **Připraven / pod palbou:** stav daného vojáka. Pokud žeton leží lícem dolů, voják je **pod palbou** a dokud není žeton otočen stranou **připraven** nahoru, nemůže provádět žádné akce.
6. **Bojeschopné / nefunkční:** stav vozidla. Pokud žeton leží lícem dolů, vozidlo je **nefunkční**. Dokud není vozidlo opraveno (žeton je otočen stranou **bojeschopné** nahoru), vojáci ve vozidle nemohou provádět akce vozidla.



DÍLKY HERNÍHO PLÁNU



Každý dílek představuje jedno pole herního plánu. Na dílcích je znázorněn terén různého druhu: písčné duny, planiny a osady, kde bude vaše jednotka bojovat. V každém scénáři bude stanoveno, které dílky vyložit a kam.

1. **Označení dílku:** každý dílek je jednoznačně určen číslem, písmeno udává jeho stranu. Označení má význam pouze pro přípravu hry.
2. **Kryt:** bonus, který voják či vozidlo na tomto poli získají k obraně v případě, že je na ně veden útok.
3. **Neprůjezdný terén:** na dílky s tímto symbolem nemůžete přemístit žádné vozidlo.

PŘÍPRAVA HRY

- 1. Výběr scénáře:** Vyberte si scénář z knihy scénářů. Doporučujeme scénáře odehrát popořadě, tedy začít scénářem 1: Přistávací plocha 7. Hrát je však můžete v jakémkoliv pořadí.
- 2. Příprava herního plánu:** Vyhledejte dílky uvedené u vybraného scénáře a rozložte je podle vyobrazení. Nepoužité dílky můžete nechat v krabici.
- 3. Umístění žetonů cílů:** Rozmístěte žetony cílů podle vyobrazení. Nepoužité žetony nechte v krabici.
- 4. Umístění žetonů strategických cílů:** Rozmístěte žetony strategických cílů podle vyobrazení. Nepoužité žetony nechte v krabici.
- 5. Umístění žetonů úniku:** Rozmístěte žetony úniku podle vyobrazení. Nepoužité žetony nechte v krabici.
- 6. Volba stran:** Zvolte si strany. Podle instrukcí v knize scénářů si vezměte příslušné karty, žetony vojáků a vozidel a žetony kontroly.
- 7. Rozmístění žetonů:** Rozmístěte všechny žetony dle vyobrazení v knize scénářů. Ujistěte se, že žetony jsou položeny správnou stranou vzhůru a na správných místech ve vozidlech. Z žetonů poškození vytvořte společný bank v dosahu obou hráčů. Všechny nepoužité žetony můžete nechat v krabici.
- 8. Počáteční iniciativa:** Žeton iniciativy otočte nahoru stranou určenou v knize scénářů.
- 9. Příprava balíčků karet:** Vyhledejte v knize scénářů tabulku „Karty“ pro svou stranu a vezměte si všechny karty označené symbolem **B**, zamíchejte je a balíček položte lícem dolů.
- 10. Záloha:** Vyhledejte pro svou stranu všechny karty označené symbolem **Z** a rozložte je před sebe lícem nahoru. Karty v záloze roztřídte podle názvu. **Stav zálohy je veřejná informace.**
- 11. Karty vozidel:** Vyhledejte pro svou stranu všechny karty označené symbolem **V** a vyložte je před sebe lícem nahoru.
- 12. Všechny zbylé karty pro svou stranu můžete vrátit zpět do krabice.**



dobírací balíček



Scénář 1: Přistávací plocha 7 připravený podle knihy scénářů, včetně počátečního dobíracího balíčku a zálohy hráče za LRDG.



záloha

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v sérii kol, během nichž budete vykládat karty, pohybovat svými vojáky a vozidly, útočit na nepřítele a dobývat cíle. Každé kolo se skládá z následujících tří fází:

1. Dobrání karet
2. Určení iniciativy
3. Tahy hráčů

Jakmile proběhne poslední fáze, kolo je u konce a začíná nové kolo.

Takto hra pokračuje, dokud jeden z hráčů nezvítězí.

DOBRÁNÍ KARET

Každý hráč si do ruky dobere **4 karty** ze svého balíčku.

Kdykoliv si během hry budete mít dobrot kartu a váš dobírací balíček bude prázdný, zamíchejte svůj odhazovací balíček a vytvořte z něj nový dobírací balíček. Nikdy však do něj nemíchejte zahrané karty ze stolu, které ještě nejsou odhozeny.

URČENÍ INICIATIVY

Každý si připravte jednu kartu z ruky a pak ji současně otočte lícem nahoru. Hráč, který vybral kartu s vyšší hodnotou iniciativy, bude hrát jako první - otočte žeton iniciativy příslušnou stranou nahoru. V případě shody se iniciativa nemění, žeton zůstává ležet, jak byl. Oba hráči pak vybranou kartu odhodí rovnou do odhazovacího balíčku (pozor, nevykládá se na stůl, neplést s postupem při zahrání karty, viz dále).

TAHY HRÁČŮ

Hráč, který má iniciativu, odehraje jednu po druhé své karty z ruky - každou vyloží před sebe na stůl lícem nahoru a provede zvolenou akci. Zahrané karty se zatím neodhazují, zůstávají ležet na stole! Jakmile nemá v ruce žádné další karty, které může nebo chce zahrát, je jeho tah u konce. Všechny karty, které mu zůstaly v ruce, a všechny svoje zahrané karty ze stolu odhodí do odhazovacího balíčku. Poté stejným způsobem provede svůj tah i protivník.

Karty v ruce si nesmíte ponechat do příštích kol. Každá karta, kterou zahrajete, může být využita k provedení **jedné** z následujících činností:

- **Akce karty:** vyberte **jednu** z akcí na kartě a v plném rozsahu vyhodnoťte její efekt.
- **Akce vozidla:** pokud příslušný voják sedí ve vozidle a umožňuje-li to jeho specializace, vyberte **jednu** z akcí vozidla odpovídající jeho sedadlu a v plném rozsahu vyhodnoťte její efekt. Pokud je však vozidlo **nefunkční**, jeho akce vozidla nelze provádět.
- **Výměna míst:** Pokud příslušný voják sedí ve vozidle, vymění si místo s jiným vojákem v témže vozidle.
- **Stažení do zálohy:** vraťte kartu zpět do zálohy.

Akce karty u vojáků ve vozidlech

Pokud voják sedí ve vozidle, může provádět podpůrné a bojové akce jako obvykle. Pro účely těchto akcí se považuje, že daný voják stojí na poli s daným vozidlem.

Nasednutí, vasednutí, přisednutí a výměna míst

Pokud zahrajete kartu mužstva, voják může **buď** do vozidla nasednout, **nebo** z něj vasednout, **nebo** si přisednout na jiné neobsazené sedadlo ve vozidle. Jedná se o **volnou** akci, kterou lze provést před vyhodnocením efektu akce karty či vozidla, **nebo** po něm. Samozřejmě můžete v rámci jedné akce karty či vozidla provést jen jednu z těchto uvedených volných akcí.

Nasednutí: přesuňte žeton vojáka na pole neobsazeného sedadla ve vozidle na téže poli. Voják nemůže nasednout do vozidla, v němž se nacházejí vojáci protivníka. Nasedne-li voják do vozidla, jehož karta leží před protivníkem, vezměte si od něj kartu daného vozidla a položte ji na stůl před sebe. Ukořistěná vozidla protivníka se pro účely pravidel (např. podmínek vítězství) považují za vaše.

Vasednutí: přesuňte žeton vojáka z pole sedadla ve vozidle na pole, na kterém se vozidlo nachází.

Přisednutí: přesuňte žeton vojáka z jednoho pole sedadla ve vozidle na jiné, prázdné sedadlo v téže vozidle.

Výměna míst: pokud chcete ve vozidle vzájemně vyměnit místa dvou vojáků, je to možné, ale pak už nejde o volnou akci. Spotřebujete tím celou akci - nemůžete navíc provést ani akci karty, ani vozidla. Je možné, aby si voják ve stavu **připraven**, jehož kartu zahrajete, vyměnil místo s vojákem ve stavu **pod palbou**, ale není možné využít kartu vojáka **pod palbou**, aby si s kýmkoli vyměnil místo.

Válečný zmatek

Během svého tahu nesmíte vykládat karty **válečný zmatek**, ve fázi určení iniciativy je však použít můžete.

Jediný způsob, jak ze svého balíčku můžete odstranit kartu **válečný zmatek**, je pomocí akce **průzkum**, kterou umožňují karty **pátrač**, **průzkumný letoun** a **štábní seržant** (viz podpůrné akce).

Zpravidla vám karta **válečný zmatek** zůstane v ruce až do konce vašeho tahu, kdy ji jako obvykle odhodíte spolu s ostatními kartami do odhazovacího balíčku.

Vojáci pod palbou

Pokud leží žeton vojáka lícem dolů - tedy stranou **pod palbou** nahoru, je voják **pod palbou** a nemůže provádět žádné akce.

Kartu daného vojáka můžete zahrát jako obvykle, ale v takovém případě místo provedení jakékoli akce jen otočte žeton vojáka stranou **připraven** nahoru. Nemůžete zároveň provádět ani žádnou volnou akci (nasednutí, vasednutí či přisednutí). Příslušnou kartu můžete také stáhnout do zálohy, ale tím se stav vojáka na herním plánu nemění a žeton zůstává ležet stranou **pod palbou** nahoru.

Nefunkční vozidlo

Pokud leží žeton vozidla lícem dolů - tedy stranou **nefunkční** nahoru, toto vozidlo je **nefunkční** a nelze provádět akce vozidla. Vozidlo lze znovu uvést do stavu **bojeschopné** pouze pomocí akce **oprava** (viz podpůrné akce).

Stažení do zálohy

Vyloženou kartu můžete stáhnout do zálohy. Později si ji budete moci vrátit do balíčku provedením akce **posily**. Dejte však pozor, abyste do zálohy nestáhli právě kartu, která provedením akce **posily** umožňuje! Mohlo by se stát, že už ji později do balíčku nebudete mít jak vrátit!

Karet **válečný zmatek** se tímto způsobem z balíčku zbavit nemůžete.

AKCE

Symbol **X** v následujícím popisu znamená, že akce má určitou hodnotu.

Příklad: útok 1.


Symbole **X^A** znamenají, že akce má určitou hodnotu a platí jen pro určité družstvo (**A** nebo **T**).

Příklad: posily 3 nebo **posily 2^A**.

AKCE POHYBU

Jízda **X**

Přemístěte žeton vozidla až o X polí.

Na poli, na které vozidlo vjede, musí ležet váš žeton kontroly (libovolnou stranou nahoru). Na pole se symbolem  žádné vozidlo vjet nemůže.

Přesun **1**

Přemístěte žeton vojáka o 1 pole.

Na poli, na které voják vstoupí, musí ležet váš žeton kontroly (libovolnou stranou nahoru).

Pátrání **X**

Přemístěte žeton vojáka až o X polí.

Tento pohyb může vést i přes pole, na nichž neleží váš žeton kontroly. Na každé takové pole umístěte svůj žeton kontroly stranou **propátráno** nahoru. Za každý takto umístěný žeton si však musíte ze své zálohy vzít jednu kartu **válečný zmatek** a přidat ji do svého odhazovacího balíčku. Pokud si máte dobrat více karet **válečný zmatek**, než jich máte v záloze, doberte si všechny zbývající.

Skrytý přesun **1**

Přemístěte žeton vojáka o 1 pole.

Tento pohyb může vést i na pole, na němž neleží váš žeton kontroly. V tomto případě svůj žeton kontroly na dané pole nepokládáte a nepřidáváte si ani do balíčku kartu **válečný zmatek**.

PODPŮRNÉ AKCE

Posily **X^A**

Veźměte si až X karet ze zálohy a přidejte je do svého odhazovacího balíčku.

Je-li uveden symbol určitého družstva, směte si ze zálohy vzít pouze karty patřící do tohoto družstva.

Za mnou! **2**

Doberte si až 2 karty ze svého balíčku do ruky. Tyto karty lze v tomto tahu hrát jako obvykle.

Pokud vám v balíčku dojdou karty dřív, než ukončíte dobírání karet, zamíchejte svůj odhazovací balíček, vytvořte z něj nový dobírací balíček a pokračujte v dobírání. Zahrané karty ležící na stole ani žádné karty ze zálohy v tomto okamžiku do balíčku nemíchejte.

Zmatení nepřítele

Protivník si ze zálohy vezme kartu **válečný zmatek** a přidá si ji do odhazovacího balíčku. Pokud už v záloze žádnou nemá, tato akce nemá žádný účinek.

Ovládnutí

Tuto akci lze provést jen na poli, kde se daný voják nebo tank nachází a leží na něm váš žeton kontroly stranou **propátráno** nahoru. Otočte svůj žeton kontroly stranou **ovládáno** nahoru.

Pokud na témže poli leží také nepřátelský žeton kontroly stranou **ovládáno** nahoru, otočte zároveň tento žeton stranou **propátráno** nahoru.

Pokud protivník pole ovládá a nachází se na něm jeho žeton vojáka, tuto akci provést nelze (prázdné nepřátelské vozidlo se však na poli vyskytovat může). Pokud ale protivník pole neovládá, pole lze ovládnout, i pokud se na něm nachází jeho žeton či žetony vojáků.

Jednou umístěné žetony kontroly se už z herního plánu neodstraňují.

Povzbuzení **X A**

Vezměte si až X svých zahraničních karet mužstva ze stolu do ruky. Tyto karty lze v tomto tahu znovu hrát jako obvykle.

Je-li uveden symbol určitého družstva, smíte si ze stolu vzít pouze karty patřící do tohoto družstva.

POZOR! Karty velitelů si takto ze stolu do ruky vzít nemůžete.

Navigace **X**

Zvolte až X polí. Alespoň jedno z nich musí sousedit s polem s vozidlem, o jehož akci vozidla se jedná, a každé další zvolené pole musí sousedit s jiným zvoleným polem. Můžete zvolit i pole s neprůjezdným terénem.

Pokud na některém ze zvolených polí neleží váš žeton kontroly, umístěte na něj svůj žeton kontroly stranou **propátráno** nahoru. Za každý takto umístěný žeton si však musíte ze své zálohy vzít jednu kartu **válečný zmatek** a přidat ji do svého odhazovacího balíčku. Pokud si máte dobrat více karet **válečný zmatek**, než jich máte v záloze, doberte si všechny zbývající.

Průzkum

Pokud máte v ruce kartu **válečný zmatek**, vyřaďte ji ze hry. **Poté si doberte do ruky jinou kartu z balíčku.** Tuto kartu lze v tomto tahu hrát jako obvykle. Pozor, na toto pravidlo se často zapomíná!

Pokud je váš dobírací balíček prázdný, zamíchejte svůj odhazovací balíček a vytvořte z něj nový dobírací balíček a pokračujte v dobírání. Zahrané karty ze stolu ani žádné karty ze zálohy do balíčku nemíchejte.

Pokud v ruce žádnou kartu **válečný zmatek** nemáte, nemá tato akce žádný účinek.

Oprava

Odstraňte 1 žeton poškození z karty vozidla, které se nachází na témže poli jako voják, který akci provádí. Pokud voják sedí ve vozidle, jiné vozidlo opravit nemůže. Pokud bylo před akcí vozidlo **nefunkční** a nyní na jeho kartě leží méně žetonů poškození, než je jeho mez bojeschopnosti, otočte žeton vozidla stranou **bojeschopné** nahoru.






Zničené vozidlo již nelze opravit.

Průzkumný let **2**

Zvolte až 2 pole. Tato pole spolu nemusejí sousedit.

Pokud na některém ze zvolených polí neleží váš žeton kontroly, umístěte na něj svůj žeton kontroly stranou **propátráno** nahoru. Za každý takto umístěný žeton si však musíte ze své zálohy vzít jednu kartu **válečný zmatek** a přidat ji do svého odhazovacího balíčku. Pokud si máte dobrat více karet **válečný zmatek**, než jich máte v záloze, doberte si všechny zbývající.

BOJOVÉ AKCE

Útok 
Nálet 
Demolice 
Protitanková střela 
Krycí palba 

Bojové akce provádějte v následujících krocích:

1. VOLBA CÍLE



Zvolte si cíl:



V případě akce **útok**, **nálet** nebo **krycí palba** si vyberte kterýkoliv nepřátelský žeton s běžnou obranou na herním plánu. **Tank je jediným žetonem ve hře, který běžnou obranu nemá, proto proti němu nelze tyto akce použít.**





V případě akce **protitanková střela** si vyberte libovolný žeton vozidla na herním plánu.

V případě akce **demolice** si vyberte žeton vozidla nebo žeton strategického cíle nacházející se na **témže poli jako voják, který akci provádí.**

Cílem akcí protitanková střela a demolice nikdy nemůže být žeton vojáka ve vozidle. Cílem může být pouze vozidlo, v němž voják sedí.

Útok  →  Běžná obrana

Protitanková střela  →  Odolnost pancíře

Demolice   →  Odolnost pancíře /  Odolnost strategického cíle

2. URČENÍ CELKOVÉ HODNOTY OBRANY

Celková hodnota obrany cíle útoku je rovna součtu základní obrany, hodnoty krytu daného pole a bonusu za vzdálenost od útočící jednotky.

Základní obrana: hodnota běžné obrany nebo hodnota odolnosti pancíře uvedená na žetonu cíle. Všechna vozidla kromě **tanku** mají jak běžnou obranu, tak odolnost pancíře. Pro akce **útok**, **nálet** nebo **krycí palba** se za základní obranu považuje hodnota běžné obrany. Pro akce **protitanková střela** nebo **demolice** se za základní obranu považuje hodnota odolnosti pancíře (případně odolnost strategického cíle).

Kryt: hodnota uvedená na poli, kde se nachází napadený cíl. Při akci **demolice** se kryt neaplikuje.

Bonus za vzdálenost: hodnota je rovna počtu polí, o kolik je útočící jednotka vzdálena od cíle. Pole, kde se nachází útočící jednotka, se nepočítá, avšak pole, na němž se nachází cíl, ano. Při akci **nálet** se bonus za vzdálenost neaplikuje.

3. HOD KOSTKAMI

Počet kostek je roven hodnotě bojové akce.

Padne-li na alespoň jedné kostce číslo **stejně** nebo **vyšší**, než je celková hodnota obrany, akce byla úspěšná. Počet kostek, na kterých potřebné číslo padlo, **nehraje roli.**

Výsledek hodu 0 **vždy** znamená, že akce byla úspěšná bez ohledu na celkovou hodnotu obrany.

4. ZTRÁTY

Výsledek akce závisí na typu cíle:

VOJÁK - pokud byla akce úspěšná, voják utrpěl zranění!

Hráč za zasaženého vojáka musí vyhledat kartu příslušného vojáka a vyřadit ji ze hry. Postupuje takto:

1. Pokud je to možné, musí vyřadit kartu **z ruky**.
2. Pokud nemá kartu daného vojáka v ruce, musí ji vyřadit ze svého **odhazovacího balíčku**.
3. Pokud nemá kartu daného vojáka ani v odhazovacím balíčku, musí ji vyřadit ze svého **dobíracího balíčku**. Poté si musí balíček zamíchat.
4. Pokud nemá kartu daného vojáka ani v dobíracím balíčku, musí odstranit příslušný **žeton vojáka** z herního plánu. Zároveň vyřadí ze hry všechny odpovídající karty ze zálohy.

Akce **krycí palba** žádné zranění nezpůsobuje. Místo toho otočte žeton příslušného vojáka stranou **pod palbou** nahoru. Pokud již žeton touto stranou nahoru ležel, nemá útok žádný účinek.

VOZIDLO - pokud byla akce úspěšná, poškodili jste vozidlo!

Útočník nejprve zvolí jednoho vojáka ve vozidle, který utrpí **zranění**. Postupujte podle pravidel výše (ZTRÁTY - VOJÁK). Poté na kartu vozidla položte jeden žeton poškození.

Pokud je počet žetonů poškození ležících na kartě vozidla vyšší nebo roven jeho mezi bojeschopnosti, vozidlo je **nefunkční**. Žeton vozidla otočte stranou **nefunkční** nahoru.

Dosáhne-li počet žetonů poškození vozidla jeho celkové odolnosti, je vozidlo **zničeno**. Všechny žetony vojáků ve vozidle přemístěte z karty vozidla na pole, na kterém se vozidlo nachází. Poté ze hry vyřaďte žeton vozidla i jeho kartu.

Akce **krycí palba** žádné zranění posádky ani poškození vozidla nezpůsobuje. Místo toho otočte jeden žeton vojáka ve vozidle dle volby útočníka stranou **pod palbou** nahoru. Pokud již žeton touto stranou nahoru ležel, nemá útok žádný účinek.

STRATEGICKÝ CÍL - pokud byla akce úspěšná, zničili jste strategický cíl!

Odstraňte z herního plánu příslušný žeton strategického cíle a položte jej před sebe na stůl. Je-li na něm uvedena hodnota, získáváte uvedený počet bodů.

Po zásahu vždy způsobíte nejvýše jedno zranění či poškození bez ohledu na počet kostek, na nichž potřebné číslo padlo. Svoje karty vyřazené ze hry si můžete kdykoliv prohlížet, karty protivníka však nikoliv! Pokuste se si je zapamatovat.

Kopcovitý terén



Některá pole mají hodnotu krytu **31**. Jedná se o kopcovitý terén, jehož hodnota krytu je proměnlivá.

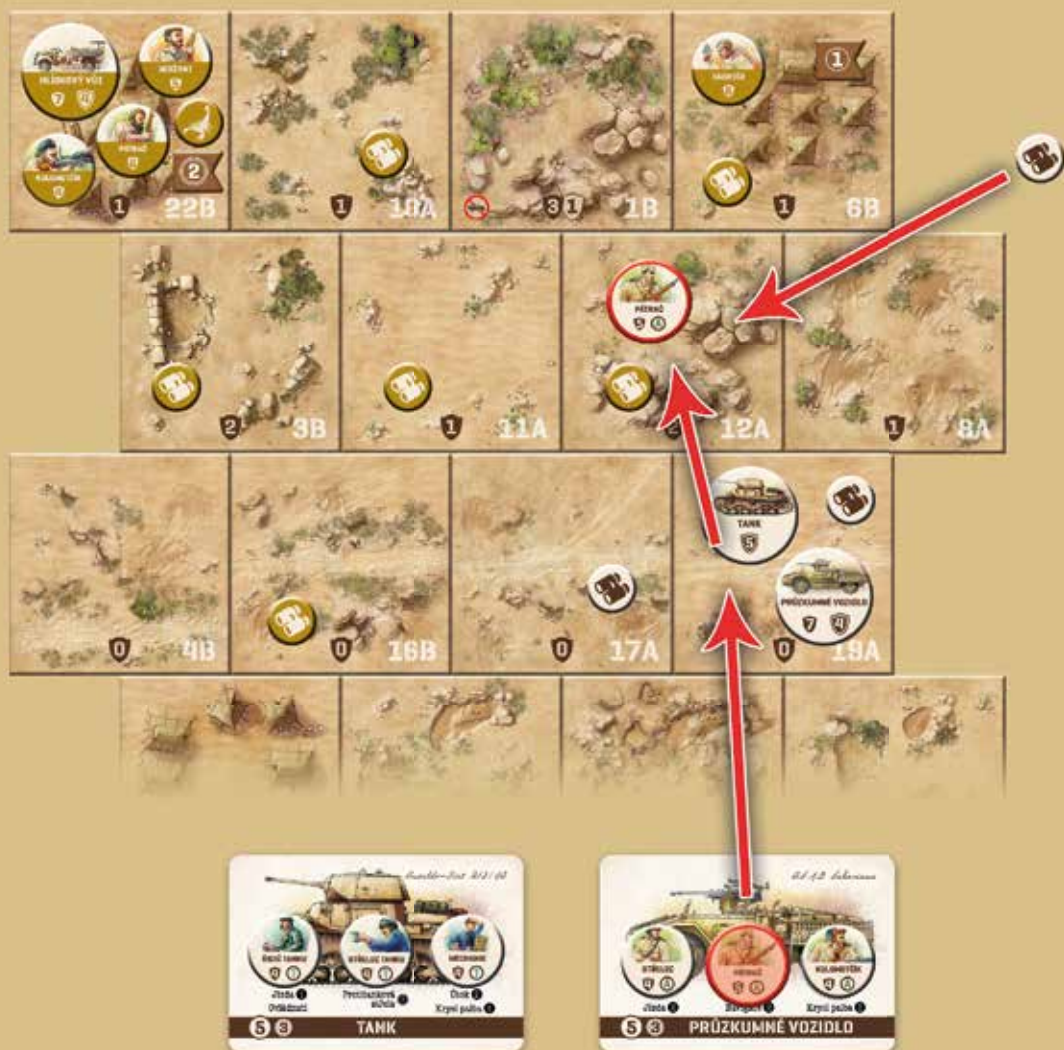
Pokud se útočící jednotka také nachází na poli s kopcovitým terénem (ať už se jedná o totéž pole nebo pole jiné) nebo pokud se jedná o útok pomocí akce **nálet**, hodnota krytu je 1. V ostatních případech je hodnota krytu 3.

PŘÍKLAD JEDNOHO KOLA HRY

Začíná první kolo scénáře 6: Základna v ohrožení, takže si oba hráči do ruky doberou ze svých balíčků 4 karty. Oba hráči si vyberou po jedné kartě, kterou protivníkovi ukážou současně.



Jelikož hráč za Itálii (Giovanni) zahrál kartu s vyšší hodnotou iniciativy, otočí žeton iniciativy svou stranou nahoru a bude hrát jako první. Oba hráči vybrané karty odhodí. Giovanni mu v ruce zbyly následující karty:



Giovanni chce svým **tankem** provést akci **jízda** na pole 12 A, aby se přemístil blíže k cíli na poli 6 B. Vozidlo však nemůže projet přes pole, na kterých neleží jeho žeton kontroly. Proto zahájí svůj tah vyložení karty **pátrač**. Předtím než provede

akci karty, **vystoupí pátrač** z vozidla, jeho žeton se tedy přesune z karty **průzkumného vozidla** na pole 19 A. Giovanni může stále provést akci karty **pátrače**, vybere si akci **pátrání**. Tato akce mu umožňuje přemístit **pátrače** až o dvě pole, rozhodne se ho však přesunout pouze o jedno pole na pole 12 A. Jelikož na poli 12 A neleží jeho žeton kontroly, položí sem jeden stranou **propátráno** vzhůru a ze zálohy si přidá jednu kartu **válečný zmatek** do odhazovacího balíčku.

Toto pole je nyní **propátráno**, takže Giovanni zahraje kartu **řidič tanku**, využije akci vozidla **jízda** uvedenou na kartě vozidla pod polem sedadla řidiče tanku a přemístí svůj **tank** na nově propátrané pole 12 A.



Giovanni by rád zahrál kartu **kulometčíka**, aby přesunul i své **průzkumné vozidlo**. Mohl by vyměnit místa **kulometčíka** a **střelce**, který sedí na sedadle řidiče, ale pak by nemohl provést žádnou akci karty. Místo toho se rozhodne, že **kulometčík** přesedne na volné sedadlo, které jeho **pátrač** uvolnil, a poté využije akci vozidla **navigace**. Díky této akci si může zvolit až dvě pole, která propátrá. Prvním pole však musí sousedit s polem s vozidlem a druhé pole musí sousedit s prvním polem. Giovanni si zvolí pole 17 A a 16 B. Protože na poli 16 B neleží jeho žeton kontroly, jeden sem položí a do odhazovacího balíčku si přidá další kartu **válečný zmatek**.

Giovanni další karty v ruce nemá, jeho tah je u konce. Všechny zahrané karty ze stolu odhodí do svého odhazovacího balíčku.

Johny pokračuje vyložením karty **zástupce velitele** a provede akci **povzbuzení** svého **sabotéra**. Díky tomu si může vzít zpět do ruky kartu, kterou právě zahrál. Kartu hned znovu použije a provede akci **demolice** proti **tanku**!

Cíl byl zvolen. Celkovou hodnotu obrany **tanku** tvoří odolnost pancíře o hodnotě 5, kryt a bonus za vzdálenost. Jelikož se při akci **demolice** kryt neaplikuje a **sabotér** se nachází na poli s **tankem**, je celková hodnota obrany 5.

Akce **demolice sabotéra** má hodnotu 2, Johny tedy hází dvěma kostkami. Padne 5 a 8.

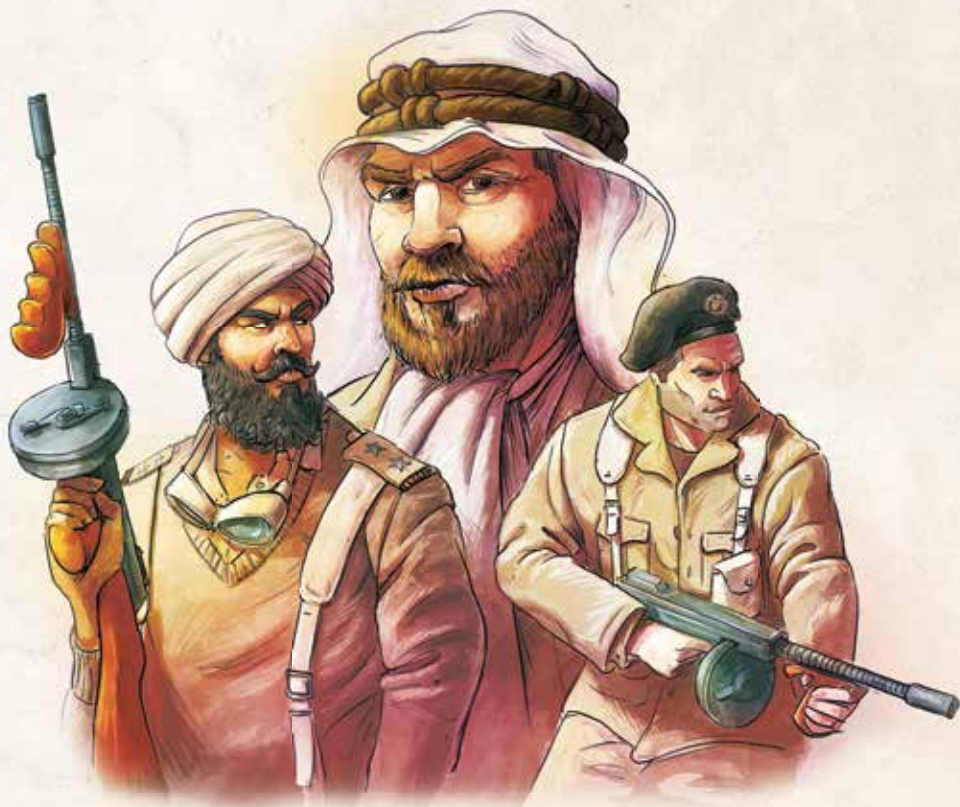


Úspěch! Přestože na obou kostkách padlo 5 a více, jedná se pouze o 1 zásah.

Giovanni nyní musí zaznamenat utrpěné ztráty včetně poškození svého **tanku**. Johny nejdříve zvolí jednoho vojáka v tanku, který utrpí zranění. Zvolí si **řidiče tanku**. Jelikož Giovanni nemá v ruce žádné karty, vyhledá v odhazovacím balíčku kartu **řidič tanku** a vyřadí ji ze hry. Poté položí jeden žeton poškození na kartu **tanku** - ještě dva žetony poškození a **tank** bude **nefunkční**!

Johnyho poslední karta v ruce je karta **válečný zmatek**, se kterou nemůže dělat nic, takže ukončí svůj tah a kartu **válečný zmatek** (jakož i ostatní zahrané karty) odhodí do odhazovacího balíčku.

Oba dva hráči provedli svůj tah, kolo je u konce. Nové kolo může začít.



KONEC HRY

Každý scénář v knize scénářů má pro každou stranu stanovené podmínky vítězství. Jakmile je podmínka splněna, hra okamžitě končí a kolo se už nedohrává. Mezi podmínky vítězství patří obsazování cílů, únik z bojiště nebo eliminace nepřátel.

Obsazování cílů

Ve scénáři je stanovena celková hodnota cílů, jež je třeba k dosažení vítězství obsadit. Pokud ovládnete pole s žetony cílů nebo zničíte strategické cíle, jejichž celková hodnota se rovná stanovené hranici nebo ji překračuje, zvítězili jste.

Jediný způsob, jak může hráč za LRDG získat body za strategické cíle, je jejich zničení.

Jediný způsob, jak může hráč za Itálii získat body za strategické cíle, je ovládat pole, na kterých se tyto cíle nacházejí.

Únik z bojiště

V některých scénářích je stanoven počet a druh vojáků či vozidel, jež musejí uniknout z bojiště, abyste dosáhli vítězství. Voják či vozidlo uniknou z bojiště, pokud provedete akci pohybu, při níž by došlo k přemístění žetonu ven z herního plánu z pole s žetonem úniku. Uniknout z bojiště mohou pouze vojáci či vozidla uvedené ve scénáři. Vojáci mohou uniknout i s vozidly, v nichž sedí.

Jakmile voják či vozidlo uniknou z bojiště, vyhledejte všechny příslušné karty, tedy karty lícem vzhůru na stole, v ruce, v dobíracím balíčku, v odhazovacím balíčku i v záloze, a vyřadte je ze hry. Poté daný žeton položte před sebe na stůl jako připomínku.

Pokud je žeton odstraněn z herního plánu v důsledku zranění nebo zničení, samozřejmě se pro tento účel nepočítá, že voják či vozidlo unikli z bojiště.

Eliminace nepřítele

V některých scénářích je stanoven počet a druh žetonů vojáků a vozidel, jež musíte eliminovat, abyste dosáhli vítězství. Nepřátelský voják či vozidlo se považují za eliminované, pokud jejich žeton v důsledku zranění nebo zničení odstraníte z herního plánu.

Žeton eliminovaného vojáka či vozidla položte před sebe na stůl jako připomínku.

Žetony vojáků či vozidel, které uniknou z bojiště dle předchozího odstavce, se samozřejmě jako eliminované nepočítají.

BEZNADĚJNÁ SITUACE

Může se stát, že v průběhu scénáře zjistíte, že už nemůžete splnit svoji podmínku vítězství.

Má-li protivník eliminovat vaše vojáky či vozidla, zvítězil.

Je-li protivníkovou podmínkou vítězství obsadit, resp. zničit cíle s určitou celkovou hodnotou a jeho aktuální součet je vyšší než váš, zvítězil. Pokud ne, pokračujte ve hře, dokud protivník nedosáhne vyšší hodnoty než vy (čímž dosáhne vítězství), nebo dokud se pro něj nestane nemožné potřebné hodnoty dosáhnout. V takovém případě se vítězem stane hráč s vyšším součtem hodnot obsazených, resp. zničených cílů. V případě shody vítězí hráč, který má právě iniciativu.

Historická poznámka

Odhodlaní: Severní Afrika je hra inspirovaná jednotkami Long Range Desert Group (LRDG) v období druhé světové války. Tento vliv se odráží na složení balíčků karet, scénářích, použitých ilustracích a herních mechanikách.

Přesto berte prosím v úvahu, že se nejedná o hru typu simulace reálného boje („combat simulation“). Hlavní mechanika hry budování balíčku karet (tzv. „deck building“) je zřejmou abstrakcí běžného života vojáků ve hře představovaných. Přesné složení družstev ve hře bylo upraveno s ohledem na co nejlepší hrátelnost. Vyobrazení vojáků nemusejí vypadat naprosto přesně tak, jak vypadali vojáci LRDG a italské vojáky. V průběhu vývoje hry byla historická přesnost jedním z mnoha záměrů, avšak hlavním cílem vždy bylo vytvořit hru, která dokáže zprostředkovat zážitek velitele vojenské jednotky, nikoliv dodržet přesnou historickou věrnost. Máte spěchat kupředu a vyhodit do povětří důležitý cíl, nebo bude výhodnější nepřátelské jednotky potlačit palbou? Mají se vaši pátrači soustředit na vytvoření komunikační linie, propátrat další možné oblasti působení, nebo se věnovat taktice klamání nepřítele? Máte s protivníkem zahájit boj, nebo se mu raději vyhnout? Taková jsou rozhodnutí, před něž budete postaveni ve hře **Odhodlaní: Severní Afrika**.

JMÉNA VOJÁKŮ

Na karty jsme přidali jména vojáků, abychom posílili pocit, že velíte opravdovým vojákům, ne pouhým postavám. Jména na kartách obou stran jsou vymyšlena podle jmen, která v dané době byla běžná. Nebylo záměrem odkazovat na skutečné osoby, žijící či mrtvé.

Tiráž

Autoři:	David Thompson, Trevor Benjamin
Ilustrace:	Roland MacDonald
Překlad:	Mario Šafárik
Korektury:	Karel Vlasák
Odborné konzultace:	rtm. Aleš Rychtařík kpt. Pavel Fojtík Mgr. Zdeněk Munzar, BBus(Hons), DiS. (VHÚ Praha) Jan Drabálek (KVH Ústí nad Labem)

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

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

**OSPREY
GAMES**

© David Thompson & Trevor Benjamin, 2021
Developed by Osprey Publishing Ltd.,
part of Bloomsbury Publishing Plc.

 mindok.cz
 /hry.mindok
 /hry.mindok

STRUČNÝ PŘEHLED

Průběh kola

1. Dobrání karet (4 karty)
2. Určení iniciativy
Oba hráči si připraví kartu, kterou oba současně otočí. Vyšší číslo znamená převzetí iniciativy.
3. Tahy hráčů

Začíná hráč, který má iniciativu.

Hráč na tahu zahraje po jedné všechny karty z ruky a u každé provede:

akci karty
akci vozidla
výměnu míst
nebo
stažení do zálohy

Před provedením akce nebo po něm může voják jako volnou akci **nasednout** do vozidla, **vysednout** z vozidla nebo si **přesednout** na prázdné sedadlo.

AKCE

AKCE POHYBU

Jízda **X**: přemístěte vozidlo až o X propátraných polí.

Přesun **1**: přemístěte vojáka na sousedící propátrané pole.

Pátrání **X**: přemístěte vojáka až o X polí. Na každé nepropátrané pole umístěte žeton kontroly stranou **propátráno** nahoru a za každé nově propátrané pole si přidejte do odhazovacího balíčku kartu **válečný zmatek**.

Skrytý přesun **1**: přemístěte vojáka o 1 pole (nemusí na něm ležet žeton kontroly).

PODPŮRNÉ AKCE

Posily **X(A)**: přidejte si X karet (daného družstva) ze zálohy do odhazovacího balíčku.

Za mnou! **2**: doberte si 2 karty z balíčku do ruky.

Zmatení nepřítele: protivník si přidá kartu **válečný zmatek** ze zálohy do odhazovacího balíčku.

Ovládnutí: ovládněte pole, na kterém se nachází daný voják či vozidlo (nelze provést, pokud pole ovládá protivník a zároveň se na něm nachází nepřátelský voják).

Povzbuzení **X(A)**: vezměte si do ruky X zahraničních karet **mužstva** (případně jen z daného družstva) ze stolu.

Navigace **X**: umístěte po 1 žetonu kontroly stranou **propátráno** nahoru na sousedící pole a další pole, která na sebe navazují, v celkovém počtu X. Za každé nově propátrané pole si přidejte do odhazovacího balíčku 1 kartu válečný zmatek.

Průzkum: vyřaďte ze hry kartu **válečný zmatek** z ruky a doberte si novou kartu.

Oprava: odstraňte žeton poškození z karty vozidla na témže poli. Leží-li jeho žeton stranou **nefunkční** nahoru a poklesne-li počet těchto žetonů pod mez bojeschopnosti daného vozidla, otočte žeton stranou **bojeschopné** nahoru.

Průzkumný let **2**: na 2 libovolná pole umístěte žeton kontroly stranou **propátráno** nahoru. Za každé nově propátrané pole si přidejte do odhazovacího balíčku kartu **válečný zmatek**.

BOJOVÉ AKCE

Útok **X** / Nálet **1** / Demolice **X** / Protitanková střela **X** / Krycí palba **X**

1. Volba cíle

Zvolte nepřátelský žeton vojáka, vozidla nebo strategického cíle.

2. Určení celkové hodnoty obrany

Základní obrana (běžná obrana / odolnost pancíře / odolnost strategického cíle) + kryt (při akci **demolice** se neaplikuje) + vzdálenost (při akci **nálet** se neaplikuje).

3. Hod kostkami

Hoďte X kostkami. Padne-li na alespoň jedné kostce číslo **stejně nebo vyšší** než je celková hodnota obrany, je akce úspěšná (0 je vždy úspěch).

4. Ztráty

VOJÁK (zranění)

Vyřaďte ze hry kartu odpovídající zasaženému vojákovvi. Vyhledejte ji v tomto pořadí: v ruce, v odhazovacím balíčku, v dobíracím balíčku. Pokud žádnou odpovídající kartu nemáte, odstraňte z herního plánu (vyřaďte ze hry) žeton daného vojáka a ze zálohy odpovídající karty - voják je mrtev. V případě **krycí palby** otočte žeton vojáka stranou **pod palbou** nahoru, zranění neutrpí.

VOZIDLO (poškození)

Jeden z vojáků dle volby útočníka ve vozidle utrpí zranění (viz výše).

Na kartu daného vozidla položte žeton poškození. Pokud se počet žetonů poškození rovná mezi bojeschopnosti daného vozidla nebo ji překročí, je vozidlo **nefunkční**. Dosáhne-li počet žetonů poškození celkové odolnosti vozidla nebo ji překročí, je vozidlo **zničeno**.

V případě **krycí palby** otočte žeton jednoho vojáka ve vozidle stranou **pod palbou** nahoru, zranění neutrpí.

STRATEGICKÝ CÍL (zničení)

Žeton zničeného strategického cíle si položte před sebe na stůl, získáváte uvedený počet bodů.



