

DAVID THOMPSON A TREVOR BENJAMIN

ODHODLANÍ

NORMANDIE

Autoři: DAVID THOMPSON a TREVOR BENJAMIN

Ilustrace: ROLAND MACDONALD

PRAVIDLA HRY

Je léto roku 1944, Spojenci se vylodili v Normandii. Nyní musíte vést svou četou kupředu ve snaze postoupit hlouběji do Francie, vytvořit opěrné body a vytlačit nepřátelské německé jednotky. Odpor bude silný, ocitnete se pod palbou z kulometů i minometů a bude jen na vás, jak se s úkolem vypořádáte. V nepřehledné válečné vřavě musíte uspět - není cesty zpět!

Ve hře **Odhodlaní: Normandie** se chopíte velení čety pěchoty, s níž podniknete několik misí, ve kterých budete obsazovat klíčové cíle a bojovat za jejich udržení. V každém scénáři bude jeden z hráčů velet četě americké armády a druhý povede četou armády německé. Boj se bude pokaždé odehrávat v jiném terénu a bude na vás, jak ho využijete ke svému prospěchu. Svoje jednotky budete ovládat tak, že budete hrát karty ze svého balíčku. Časem však utrpíte i ztráty. Budete potřebovat posily - budete muset do balíčku získávat karty nové.



JEDNOTKY

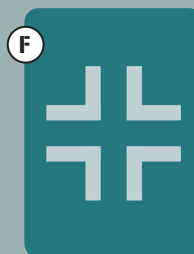
Tato kapitola slouží jako rejstřík herního materiálu.
Příprava hry začíná na str. 8.



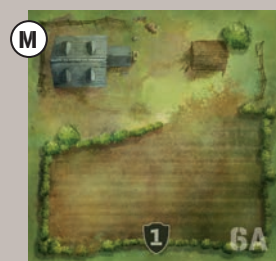
- A. 54 amerických karet
- B. 11 amerických žetonů jednotek
- C. 4 americké žetony nasazení
- D. 1 americký žeton zaměření
- E. 18 amerických žetonů kontroly



- F. 54 německých karet
- G. 11 německých žetonů jednotek
- H. 5 německých žetonů nasazení
- I. 1 německý žeton zaměření
- J. 18 německých žetonů kontroly



- K. 1 žeton vysílače
- L. 1 žeton iniciativy
- M. 18 dílků/polí herního plánu
- N. 14 žetonů cílů
- O. 4 desetistěnné kostky



HERNÍ MATERIÁL

Jednotka je malá skupina vojáků, kterou představují tři až pět karet mužstva a jeden žeton jednotky.

Karty mužstva a žetony příslušející jedné jednotce mají stejný název (druh vojska) a označení družstva.

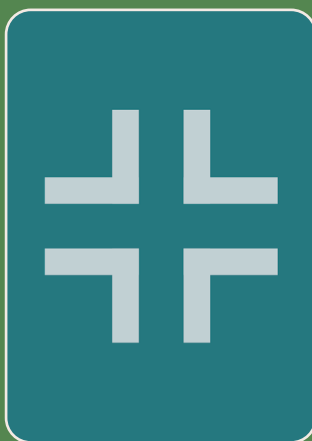


Jednotka pátračů z družstva B.

KARTY

Každá karta ve vašem balíčku představuje jednoho z vojáků v poli, velitele, který jim velí, nebo chaos a zmatek na bojišti. Hru zahájíte s určitými kartami v balíčku a se zbytkem v osobní záloze tak, jak bude specifikováno v každém scénáři. Zahrání karet vám umožní převzít iniciativu, přesunout jednotky po herním plánu, ovládnout klíčové body nebo střílet na nepřítele. Některé karty velitelů - například **zástupce velitele čtyř** - vám umožní posílit své jednotky přidáním karet z vaší zálohy do vašeho balíčku.

Dejte však pozor! S každou ztrátou, kterou vám způsobí nepřátelská palba, musíte natrvalo vyřadit ze hry jednu kartu ze svého balíčku.



Německé karty



Americké karty



Karty mužstva

Tyto karty představují mužstvo ve vaší četě.

Každá karta patří k odpovídajícímu žetonu jednotky.

1. **Název:** druh jednotky, k níž voják přísluší.
2. **Iniciativa:** hodnota karty při použití ve fázi určení iniciativy.
3. **Označení družstva:** družstvo, do něž voják patří. **Odstřelovači** a **minomet** nepatří do žádného družstva.
4. **Akce:** možné efekty karty.
5. **Jméno:** jméno vojáka (slouží pouze pro ilustraci).

Karty velitelů

Tyto karty představují poddůstojníky ve vaší četě.

1. **Název:** funkce.
2. **Iniciativa:** hodnota karty při použití ve fázi určení iniciativy.
3. **Označení družstva:** družstvo, do něž velitel patří. **Seržant/feldvébl** a **zástupce velitele čety** nepatří do žádného družstva.
4. **Akce:** možné efekty karty.
5. **Jméno:** jméno vojáka (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 velké vzdálenosti. Tyto karty lze použít jen při určování iniciativy. Pro jejich odstranění z balíčku budete potřebovat **pátrače** (podrobněji viz dále).

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



ŽETONY



propátráno
Američany



ovládáno
Američany



propátráno
Němci



ovládáno
Němci



americký žeton
zaměření



německý žeton
zaměření



pole nasazení
všech
amerických
jednotek na
herní plán



pole nasazení
všech německých
jednotek patřících
do družstev A a B
na herní plán



pole nasazení
amerických
odstřelovačů
a minometu
na herní plán



Žetony kontroly

Tyto žetony označují, která pole jste propátrali a která ovládáte.

1. **Propátráno:** vaše jednotky se na toto pole mohou přesunout. Jednotky **pátrači** a **odstřelovači** se mohou přesunovat také na pole, která jste dosud nepropátrali.
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 zároveň ležet žetony obou stran, nikoliv však oba současně stranou **ovládáno** nahoru (viz podrobněji dále).

Žetony zaměření

Žetony zaměření ukazují, kam jsou právě zaměřeny minomety.

Žetony nasazení

Tyto žetony ukazují, kde budou do hry nasazovány žetony jednotek. Symboly na žetonu určují, které jednotky na tomto místě vstoupí do hry: všechny jednotky, jednotky z určitých družstev nebo konkrétní jednotky.

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.

Žeton vysílače

Žeton vysílače se ve hře využije pouze v jediném scénáři (scénář 10: Důležité informace). Pravidla pro jeho použití najdete v knize scénářů.

Žeton iniciativy

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

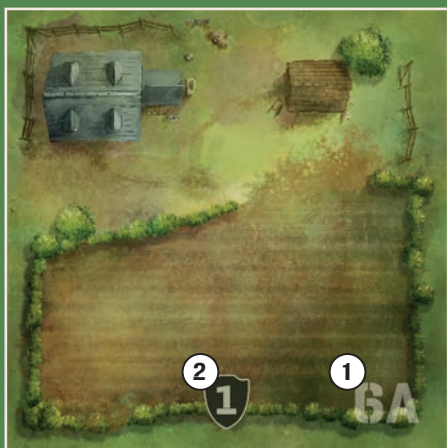
Žetony jednotek

Tyto žetony představují vaše jednotky na herním plánu.

1. **Název:** druh jednotky.
2. **Označení družstva:** **odstřelovači** a **minomet** nepatří do žádného družstva (resp. tvoří samostatné družstvo).
3. **Základní obrana:** hodnota, již musí protivník dosáhnout, aby při útoku úspěšně zasáhl danou jednotku.
4. **Připraveni / pod palbou:** stav dané jednotky. Pokud žeton leží lícem dolů, jednotka je **pod palbou** a dokud není žeton otočen stanou **připraveni** nahoru, nemůže jednotka provádět žádné akce.



DÍLKY HERNÍHO PLÁNU



Každý dílek představuje jedno pole herního plánu. Je na nich znázorněn terén různého druhu: živé ploty, vesnice a otevřený terén, v němž bude vaše četa 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 jednotka na tomto poli získá k obraně v případě, že je na ni veden útok. Tato hodnota shrnuje veškeré vlastnosti všech objektů na daném poli. Na žádné jednotlivé elementy jako konkrétní stromy, keře, budovy, řeky, mosty, traktory atd. už se další ohled nebere a na žádné linie výhledu apod. se v této hře nehraje.



PŘÍPRAVA HRY

1. **Výběr scénáře:** Vyberte si scénář z knihy scénářů. Doporučujeme scénáře odehrát popořadě, tedy začít scénářem 1: La Raye. 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. **Žeton vysílače:** Pokud právě hrajete scénář 10: Důležité informace, podle vyobrazení umístěte žeton vysílače na herní plán, v jiných scénářích ho nebude zapotřebí.

5. **Volba stran:** Zvolte si strany. Podle instrukcí v knize scénářů si vezměte příslušné karty, žetony jednotek, kontroly a nasazení.

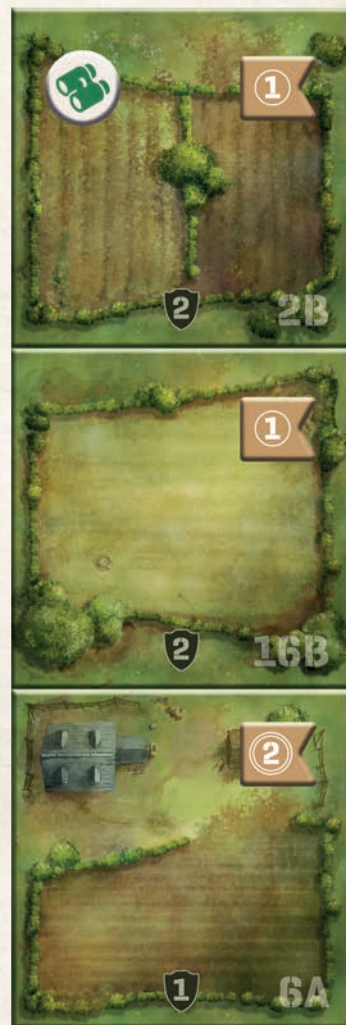
6. **Rozmístění žetonů:** Rozmístěte všechny žetony dle vyobrazení v knize scénářů. Ujistěte se, že žetony jsou položeny správnou stranou vzhůru. Všechny nepoužité můžete nechat v krabici.

7. **Počáteční iniciativa:** Žeton iniciativy otočte nahoru stranou určenou v knize scénářů.

8. **Příprava balíčků karet:** Najděte v knize scénářů tabulku „Karty“ pro svou stranu a vezměte si všechny karty označené symbolem **B**, zamíchejte je a balíček položte lícem dolů.

9. **Záloha:** Najděte pro svou stranu všechny karty označené symbolem **Z** a rozložte je před sebe lícem nahoru. Karty v záloze roztríděte podle názvu. **Stav zálohy je veřejná informace.**

10. Všechny zbylé karty pro svou stranu můžete vrátit zpět do krabice.



dobírací balíček



Scénář 1: La Rye připravený podle knihy scénářů, včetně amerického počátečního dobíracího balíčku a zálohy.



záloha

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v sérii kol, během nichž budete vykládat karty, pohybovat svými jednotkami, 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 dobrat kartu a váš dobírací balíček bude prázdný, zamíchejte svůj odhazovací balíček a vytvořte z něj nový dobírací balíček. Nikdy však do něj nemíchejte zahraniční 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 zahraniční karty ze stolu odhodí do odhazovacího balíčku. Poté stejným způsobem zahraje svůj tah i protivník.

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

- **Akce karty:** vyberte jednu z akcí na kartě a v plném rozsahu vyhodnoťte její efekt.
- **Stažení do zálohy:** vraťte kartu zpět do zálohy.

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 umožňuje pouze karta **pátrači** (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.

Pod palbou

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

Kartu příslušející této jednotce můžete zahrát jako obvykle, ale v takovém případě místo provedení akce jen otočte žeton jednotky stranou **připraveni** nahoru. Příslušnou kartu můžete také stáhnout do zálohy, ale tím se stav jednotky na herním plánu nemění a žeton zůstává ležet stranou **pod palbou** nahoru.

Nasazení žetonů jednotek do hry

Zahrajete-li kartu, jíž příslušející žeton není na herním plánu, žeton umístěte na pole označené odpovídajícím žetonem nasazení. Poté proveďte akci karty běžným způsobem. Stahujete-li kartu do zálohy, žeton na herní plán neumístujte, ale ani ho z herního plánu neodstraňujte.

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 provedení 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: přesun **1**.

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

Příklad: posily **3** nebo posily **1^A**.

AKCE POHYBU

Při vstupu na dílek herního plánu se nebere ohled na nepřátelské žetony kontroly ani žetony jednotek. Jak bylo uvedeno dříve, na jednom poli mohou ležet žetony kontroly i jednotek obou protivníků a počet jednotek na jednom poli není nijak omezen.

Přesun **1**

Přemístěte žeton jednotky o **1** pole.

Na poli, na které jednotka vstoupí, musí ležet váš žeton kontroly (libovolnou stranou nahoru). Pokud přesouváte žeton minomet, odstraňte z herního plánu žeton zaměření.

Manévr **1**

Přemístěte **libovolný** žeton jednotky o **1** pole.

Na poli, na které jednotka vstoupí, musí ležet váš žeton kontroly (libovolnou stranou nahoru). Pokud takto přemísťujete žeton minomet, odstraňte z herního plánu žeton zaměření.

Ani touto akcí není dovoleno přemísťovat žeton jednotky ve stavu **pod palbou**.

Pátrání **2**

Přemístěte žeton jednotky až o **2** pole.

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 jednotky 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

Veźměte z protivníkovy zálohy kartu **válečný zmatek** a přidejte mu 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 daná jednotka nachází, leží na něm váš žeton kontroly stranou **propátráno** nahoru a zároveň na něm není žádná nepřátelská jednotka. 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.

Jednou umístěné žetony kontroly se už z herního plánu neodstraňují.

Povzbuzení **1** **A**

Veźměte si **1** svou zahraniou kartu ze stolu do ruky. Tuto kartu lze v tomto tahu znovu hrát jako obvykle.

Protože je vždy uveden symbol určitého družstva, směte si ze stolu vzít pouze karty patřící do tohoto družstva.

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.

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.

Zaměření

Umístěte žeton zaměření na pole **nejméně ve vzdálenosti 3 polí** od vašeho minometu (pole, kde se minomet nachází, se nepočítá).

Pokud už váš žeton zaměření na herním plánu leží, jen ho přemístěte.

Pokud kdykoliv později žeton jednotky **minometu** přemístíte, žeton zaměření musíte z herního plánu odstranit.

BOJOVÉ AKCE

Útok **X**
Krycí palba **4**
Výbuch **1**

Bojové akce provádějte v následujících krocích:

1. VOLBA CÍLE

Zvolte si cíl útoku:

V případě akce **útok** nebo **krycí palba** si vyberte kterýkoliv nepřátelský žeton jednotky na herním plánu.

V případě akce **výbuch** jsou cílem všechny žetony jednotek na poli s žetonem zaměřením, cizí i vlastní. Vyhodnoťte útok proti každé jednotce na daném poli zvlášť (na pořadí nezáleží, pro každou napadenou jednotku se hází zvlášť). Pokud se žeton zaměřením na herním plánu nevyskytuje, akci **výbuch** provést nemůžete.

2. URČENÍ CELKOVÉ HODNOTY OBRANY

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

Základní obrana: hodnota uvedená na žetonu jednotky.

Kryt: hodnota uvedená na poli, kde se nachází napadená jednotka.

Bonus za vzdálenost: hodnota je rovna počtu polí, o kolik je útočící jednotka vzdálena od napadené jednotky (pole, kde se nachází útočící jednotka, se nepočítá).

Při akci **výbuch** se bonus za vzdálenost neaplikuje.

3. HOD KOSTKAMI

Počet kostek je roven hodnotě akce **útok**, **krycí palba** nebo **výbuch**.

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

Výsledek hodu 0 znamená **vždy** zásah bez ohledu na celkovou hodnotu obrany.

4. ZTRÁTY

Zásah znamená, že napadené jednotce byly způsobeny ztráty.

Hráč za zasaženou jednotku musí vyhledat kartu příslušející jednotce a vyřadit ji ze hry. Postupuje takto:

1. Pokud je to možné, musí vyřadit kartu **z ruky**.
2. Pokud nemá kartu dané jednotky v ruce, musí ji vyřadit ze svého **odhazovacího balíčku**.
3. Pokud nemá kartu dané jednotky ani v odhazovacím balíčku, musí ji vyřadit ze svého **dobíracího balíčku**. Poté si musí balíček zamíchat.
4. Pokud nemá kartu dané jednotky ani v dobíracím balíčku, musí odstranit příslušný **žeton jednotky** z herního plánu. Ze zálohy se karta nevyřazuje!

Po zásahu se ze hry vždy vyřazuje 1 karta (jak už bylo uvedeno, nezáleží na počtu kostek, na nichž padlo potřebné číslo). Svoje karty vyřazené ze hry si můžete kdykoliv prohlížet, karty soupeře však nikoliv! Pokuste se si je zapamatovat.

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

Kopcovitý terén



Některá pole mají hodnotu krytu 3/1. 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 **výbuch**, hodnota krytu je 1.

V ostatních případech je hodnota krytu 3.

Odstranění žetonů jednotek z herního plánu

Odstraněný žeton jednotky se do hry může později zase vrátit, hráč může mít nějakou příslušnou kartu v záloze. Žeton jednotky bude nasazen na pole s žetonem nasazení, nikoliv na pole, kde byla jednotka zničena.



PŘÍKLAD JEDNOHO KOLA HRY

Začíná první kolo, takže si oba hráči do ruky doberou ze svých balíčků 4 karty. Oba hráči si vyberou po jedné kartě, kterou soupeři ukážou současně.



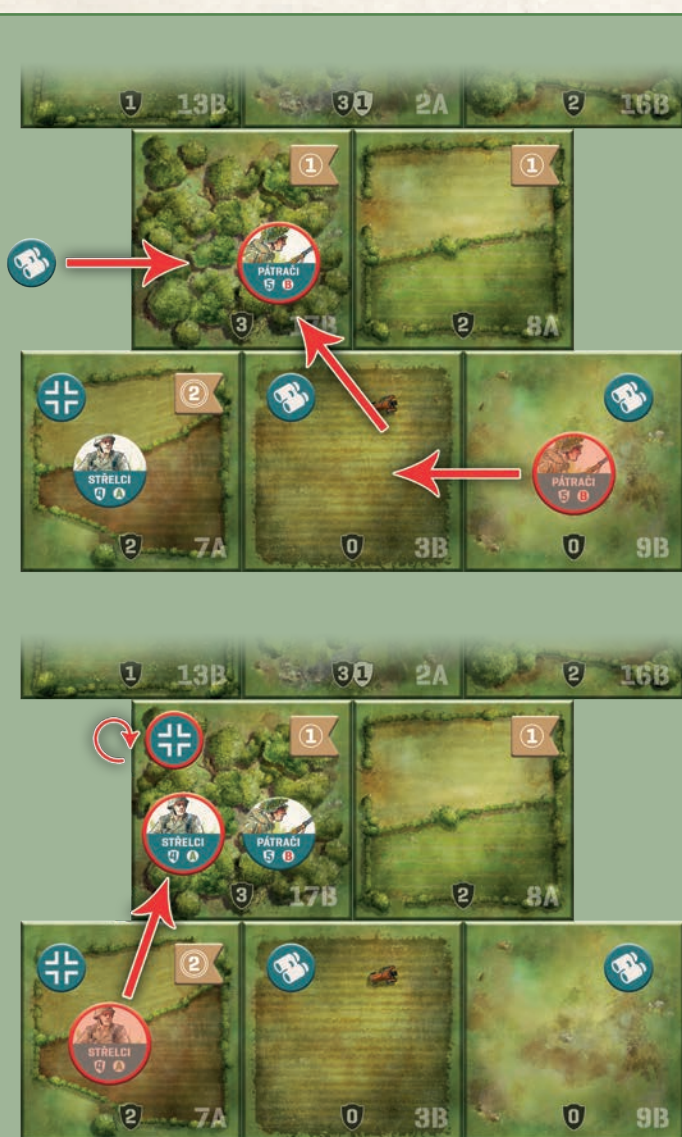
Jelikož hráč za Německo (Hans) zahrál kartu s vyšší hodnotou iniciativy, otočí žeton iniciativy svou stranou nahoru a bude hrát jako první. Oba hráči vybrané karty odhodí. Hansovi v ruce zbyly následující karty:



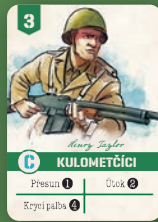
Hans chce svou jednotkou **střelci A** provést akci **přesun** na pole 17 B, aby tam obsadil cíl, ale na poli 17 B neleží jeho žeton kontroly. Proto tedy zahájí svůj tah vložím kartou **pátrači B**, vybere si akci **pátrání** a přemístí žeton odpovídající jednotky. Tato akce mu umožňuje přemístit jednotku až o dvě pole, takže se nejprve přesune na pole 3 B, poté na 17 B. Jelikož na poli 17 B neleží žádný 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 Hans zahraje kartu **střelci A** a akcí **přesun** přemístí svou jednotku **střelců** na nově propátrané pole 17 B. Nakonec zahraje další kartu **střelci A**, provede akci **ovládání** a otočí žeton kontroly stranou **ovládáno** nahoru. Němci obsadili další cíl!

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



John má v ruce tyto karty:



John by rád zneškodnil německé **střelce** dřív, než se jim podaří obsadit další cíl. Mohl by na ně sice zaútočit svými **kulometčíky** přímo z jejich současné pozice, ale protože se němečtí **střelci** nacházejí v lese, který jim poskytuje výhodný kryt, zasáhnout je na tak velkou vzdálenost by bylo velmi obtížné. Místo toho John zahraje svou kartu **kulometčíci C** a pomocí akce **přesun** přemístí jejich jednotku na pole 2 A. Dokud tam **kulometčíci** zůstanou, Němci nebudou moci toto pole ovládnout.

John pokračuje vyložením karty **velitel družstva C** a provede akci **povzbuzení** svých **kulometčíků**. Díky tomu si může vzít zpět do ruky kartu, kterou právě zahrál (obě karty patří do družstva C). Kartu hned znovu použije a provede akci **útok** proti německým **střelcům**!

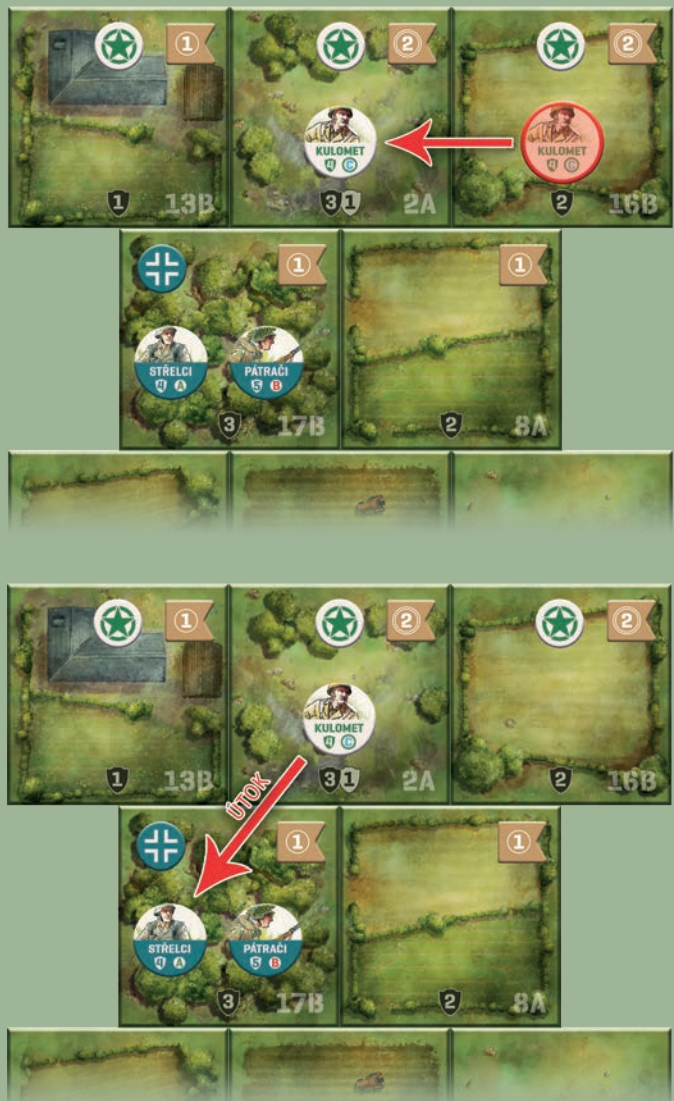
Cíl byl zvolen. Celkovou hodnotu obrany **střelců** tvoří základní obrana o hodnotě 4, kryt 3 a bonus za vzdálenost o hodnotě 1, celková obrana je tedy 8. Akce **útok kulometčíků** má hodnotu 2, John tedy hází dvěma kostkami. Padne 5 a 8. Zásah! I kdyby na obou kostkách padlo 8 a více, stále by se jednalo pouze o 1 zásah.



Hans nyní musí zaznamenat utrpené ztráty svých **střelců družstva A**. Musí ze hry vyřadit 1 kartu **střelců** z družstva A. Jelikož nemá v ruce žádné karty, vyhledá v odhazovacím balíčku kartu **střelci A** a vyřadí ji ze hry.

Johnova poslední karta 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 nebo potlačení nepřítele.

Obsazování cílů

Ve scénáři je stanovena celková hodnota cílů, jež je třeba k dosažení vítězství obsadit. Ovládnete-li pole s žetony cílů, jejichž celková hodnota se rovná stanovené hranici nebo ji překračuje, zvítězili jste.

Potlačení nepřítele

Pokud se vám podaří eliminovat všechny jednotky **střelců** nepřítele (odstranit z herního plánu všechny jejich žetony), podařilo se vám nepřítele potlačit.

Jsou-li potlačeny obě strany, ale ani jedna nesplnila podmínky vítězství, hra končí a vítězem se stane hráč s vyšším součtem hodnot obsazených cílů. V případě shody vítězí hráč, který má právě iniciativu.

Beznadějná situace

Může se stát, že už nebudete moci zvítězit obsazením cílů v potřebné hodnotě, protože vaše armáda bude potlačena a zároveň všechny vaše karty **střelců** už budou vyřazeny ze hry (jiné karty totiž provedení akce **ovládnutí** neumožňují). V takovém okamžiku je vaše armáda považována za beznadějně potlačenu.

Má-li protivník vaši armádu potlačit, zvítězil.

Je-li soupeřovou podmínkou vítězství obsazovat cíle a součet hodnoty jím aktuálně obsazených cílů je vyšší než váš, zvítězil. Pokud ne, pokračujte ve hře, dokud protivník neobsadí cíle s vyšší hodnotou než vy (čímž dosáhne vítězství), nebo dokud nebude jeho armáda rovněž potlačena, v takovém případě se vítěz určí způsobem popsáním výše.



ČETA

Tato kapitola je historickou a strategickou poznámkou.
Nemá žádný technický význam pro samotnou hru.

Ve hře Odhodlaní: Normandie se chopíte role velitele střelecké čety, jejíž předlohou jsou střelecké čety Armády Spojených států amerických z dob druhé světové války (platí i pro německou stranu v zájmu vyrovnaného mechanismu hry - pozn. překl.). Tyto čety byly tvořeny třemi střeleckými družstvy a jedním velitelským družstvem a příležitostně byly doplněny dočasně přidělenými posilami v podobě odstřelovačů a minometných týmů.

Z historického hlediska by minometný tým nebyl přiřazen ke střelecké četě, ale byl by součástí čety zbraní v rámci střelecké roty.

Každé střelecké družstvo tvořilo dvanáct mužů: velitel družstva, zástupce velitele družstva, pět střelců, dva pátrači a kulometný tým. Pro účely hry byla role zástupce velitele družstva zahrnuta do karty velitele družstva. Velitelské družstvo tvořilo pět mužů: velitel čety, seržant (v originále „platoon sergeant“), zástupce velitele čety a dvě spojky. Spojky byly ze hry vynechány.



ČETA – POKRAČOVÁNÍ



Seržant/feldvébl

Seržant (pro německou stranu jsme v zájmu posílení atmosféry zvolili pojem „feldvébl“, pozn. překl.) je vaším zástupcem, pomáhá vám při určování směru a rychlosti postupu vaší čety. Jde také o nejsilnější kartu ve hře. Seržant/feldvébl vám umožní hrát během vašeho tahu více karet nebo významně posílit svůj balíček.



Zástupce velitele

Zástupce velitele čety brání rozptýlení jednotek, vydává povely k zaujetí krytu a pomáhá udržet disciplínu. Ve hře jde o všestrannou kartu, která vám umožní přesunout jakýkoliv žeton jednotky na herním plánu nebo přidat do balíčku kteroukoliv z karet ze zálohy.



Velitel družstva

Velitel družstva je zodpovědný za disciplínu, výcvik a provádění rozkazů přiděleného družstva a vede jej do boje. Tato karta umocňuje údernou sílu daného družstva díky možnosti jeho posílení nebo opětovného zahrání již zahranych karet.



Střelci

Střelci jsou hlavním jádrem čety. Tyto jednotky jsou ve hře jedinými, které umožňují obsazovat cíle. Vzhledem k tomu, že pole nelze jiným způsobem ovládnout, je zcela zásadní, abyste alespoň jednu tuto kartu ve svém balíčku vždy měli, pokud je vaší podmínkou vítězství obsadit nějaké cíle!

ČETA – POKRAČOVÁNÍ

6



Grant Williams

A PÁTRAČI

Pátrání 2	Útok 1
Průzkum	Zmatení nepřítele

Pátrači

Pátrači provádějí pátrání a průzkum, hledají možné nebezpečné oblasti, aktivně vyhledávají nepřítele a zabráňují nečekané nepřátelské palbě. Jde o velice všestranné jednotky, které vám umožní propátrávat nová pole, znovu navázat komunikaci (zbavit se karet válečný zmatek) nebo použít klamavou taktiku pro zmatení nepřítele.

3



Frank Lee

C KULOMETČÍCI

Přesun 1	Útok 2
Krycí palba 4	

Kulometčíci

Kulometčíci vynikají při útoku a obraně, jelikož disponují podstatně větší palebnou silou než střelci nebo pátrači. Také dokážou poskytnout krycí palbu, vedoucí k paralyzování nepřítele.

4



Calvin Walker

ODSTŘELOVAČI

Skrytý přesun 1	Útok 3
-----------------	--------

Odstřelovači

Odstřelovači jsou zkušení střelci s výbornou možností utajení. Mají nejvyšší hodnotu útoku a obrany ve hře a jsou jedinou jednotkou, jež je schopna přesouvat se oblastmi, které zatím nebyly propátrány. Díky tomu jsou odstřelovači neocenitelní při ničení důležitých taktických cílů.

2



Bob Benjamin & Paul Miller

MINOMET

Přesun 1	Výbuch 1
Zaměření	

Minomet

60 mm minomet poskytuje postupujícím četám dodatečnou palebnou sílu. Jde o jednu z nejsilnějších jednotek ve hře. Trvá dlouho jej připravit, vyžaduje vlastní akci pro samotné zaměření cíle, ale jakmile je vše připraveno, dokáže z boje velice účinně vyřadit soustředěné nepřátelské síly, a to navíc bez ohledu na vzdálenost.

Historická poznámka

Odhodlaní: Normandie je hra inspirovaná jednotkami střeleckých čet Armády Spojených států amerických v období druhé světové války. Zejména je založena na působení americké 30. pěší divize v Normandii v období od 10. června do 13. srpna 1944. 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 čety ve hře bylo upraveno s ohledem na co nejlepší hratelnost. Vyobrazení vojáci nemusejí vypadat naprosto přesně tak, jak vypadali vojáci z 30. pěší divize. V průběhu vývoje hry byla historická přesnost jedním z mnoha záměrů, avšak hlavním cílem vždy bylo vytvořit hru, která dokáže zprostředkovat zážitek velitele čety, nikoliv dodržet přesnou historickou věrnost. Máte spěchat kupředu a obsadit důležitý cíl, nebo čekat na krycí palbu? Mají se vaši pátrači soustředit na vytvoření komunikační linie, propátrat další možné oblasti působení, nebo se věnovat taktice klamání nepřítele? Máte své jednotky stáhnout, pokud čelíte silné nepřátelské palbě? Taková jsou rozhodnutí, před něž budete postaveni ve hře **Odhodlaní: Normandie**.

Jména vojáků

Na karty jsme přidali jména vojáků, abychom posílili pocit, že velíte opravdovým vojákům, ne pouhým postavám. Některá ze jmen na kartách v americkém balíčku patří hráčům, kteří se podíleli na testování hry. Všechna ostatní jména obou stran jsou však vymyšlena podle jmen, která v dané době byla běžná. Nebylo zámyslem 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



MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

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

**OSPREY
GAMES**

© David Thompson & Trevor Benjamin, 2019
Developed by Osprey Publishing Ltd.,
part of Bloomsbury Publishing Plc.

 mindok.cz
 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)
 [/_mindok_](https://www.instagram.com/_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

nebo

stažení do zálohy

AKCE

AKCE POHYBU

Přesun ①: přemístěte jednotku na sousedící propátrané pole.

Manévr ①: přemístěte kteroukoliv jednotku na sousedící propátrané pole.

Pátrání ②: přemístěte jednotku až o 2 pole. Na každé pole umístěte žeton kontroly stranou **propátráno** nahoru a přidejte si do odhazovacího balíčku kartu **válečný zmatek**.

Skrytý přesun ②: přemístěte jednotku až o 2 pole.

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

Ovládnutí: ovládněte pole, na kterém se nachází daná jednotka (pokud zde není žádná nepřátelská jednotka).

Povzbuzení ① A: vezměte si do ruky ① zahraniční kartu (daného družstva) ze stolu.

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

Zaměření: umístěte/přesuňte žeton zaměření na pole vzdálené alespoň tři pole od vašeho minometu.

BOJOVÉ AKCE

Útok X / Krycí palba 4 / Výbuch 1

1. Volba cíle

Zvolte nepřátelskou jednotku (u akce **výbuch** jsou cílem všechny jednotky na poli s žetonem zaměření).

2. Určení celkové hodnoty obrany

Základní obrana + kryt + vzdálenost (neplatí pro výbuch).

2. Hod kostkami

Hodte X kostkami. Padne-li na alespoň jedné kostce číslo **stejně nebo vyšší** než celková hodnota obrany, jde o zásah (0 je vždy zásah).

2. Ztráty

Vyřaďte ze hry kartu odpovídající zasažené jednotce. Vyhledejte ji v tomto pořadí: v ruce, v odhazovacím balíčku, v dobíracím balíčku. Pokud žádnou odpovídající kartu nemáte, odstraňte z herního plánu žeton dané jednotky. V případě krycí palby otočte žeton zasažené jednotky stranou **pod palbou** nahoru, ztráty neutrpí.