

DAVID THOMPSON A TREVOR BENJAMIN

ODHODLANÍ

NORMANDIE

Autoři: DAVID THOMPSON a TREVOR BENJAMIN

Ilustrace: ROLAND MACDONALD

KNIHA SCÉNÁŘŮ

Tato kniha obsahuje dvanáct scénářů inspirovaných působením americké 30. pěší divize v Normandii v létě roku 1944.

Odehrajete-li scénáře v uvedeném pořadí, v roli velitele čtyř absolvujete celou kampaň počínaje útokem na kanál Vire-et-Taute (scénáře 1-5) přes průlom u Saint-Lô (scénáře 6-7) a bitvu o Tessy-sur-Vire (scénář 8) až po vystřídání 1. pěší divize v průběhu bitvy o Mortain (scénáře 9-12).

Pozor, tato kniha nevysvětluje pravidla hry!

Ta naleznete v samostatné knize.



AMERICKÁ 30. PĚŠÍ DIVIZE

6. června 1944, dodnes označovaného jako den D, se Spojenci vylodili v Normandii. Tato operace je považována za největší námořní invazi v dějinách lidstva. Nesla krycí název Operace Neptune a představovala první fázi operace Overlord. Zahájila osvobození Německem okupované Evropy a položila základy vítězství Spojenců na západní frontě.

Americká 30. pěší divize byla vysazena na pláži Omaha v Normandii dne 10. června 1944, čtyři dny po dni D. Jednalo se o jednotku Národní gardy tvořenou vojáky ze států Severní a Jižní Karolíny, Georgie a Tennessee. Ve Spojených státech jednotka absolvovala výcvik, který trval přes dva roky. V únoru 1944 došlo k jejímu přesunu do Anglie, kde až do červnového Dne D probíhal další výcvik.

Po vylodění v Normandii zajistila Třicátá pěší přechody přes klíčové řeky a poté se přesunula do města Saint-Lô. V pozdním červenci vedla průlom u Saint-Lô během Operace Cobra, jejímž cílem bylo vymanit se z normandské bokáže a ukončit do té doby trvající patovou situaci.

V srpnu 1944 německé vrchní velitelství zahájilo masivní protiofenzívu ve snaze zatlačit spojenecká vojska zpět do moře. Němci přesunuli ohromné množství obrněných vozidel a pěchoty do okolí obce Mortain ve Francii. Těmto německým silám čelila 30. pěší divize v přímém střetu, čímž zastavila jeden z klíčových německých protiútoků.

Po obraně města Mortain pokračovala divize ve svém postupu. Stala se první pěší divizí, která vstoupila do Belgie a Nizozemska. Třicátá pěší také přispěla k prolomení Siegfriedovy linie v říjnu 1944, udatně bojovala v bitvě v Ardenách a obsadila město Cáchy v Německu.

Do konce války strávila 30. pěší divize dohromady 282 dnů v urputných bojích. Za své úspěchy byla označena nejvýznamnější pěší divizí v Evropě.

SCÉNÁŘE A KAMPAŇ

Všechny scénáře v této knize lze hrát samostatně a v libovolném pořadí.

Přesto byly koncipovány tak, abyste je odehráli v uvedeném pořadí. Dodržíte tím časovou posloupnost vojenského tažení jednotky, která je předlohou této hry, a komplexnost hry se bude pomalu zvyšovat. Póžvolna se tak seznámíte se zvyšující se zásobou karet a nové prvky vám budou představovány postupně.

Kampaň

Pokud chcete zajít ještě dál, můžete propojit více scénářů do jedné kampaně. Doporučujeme zvolit si na sebe navazující scénáře. Na konci tohoto sešitu se nachází tabulka, do které si můžete průběh celé kampaně zaznamenat.

Po každé jednotlivé partii vyplňte příslušný řádek v tabulce a označte vítěze. Do pole ZTRÁTY napište počet karet mužstva, které jste v průběhu hry vyřadili ze hry. Do pole HRDINSKÉ ČINY můžete uvést vojáka, o kterém si myslíte, že si zaslouží zvláštní uznání. Může ho označit vítěz nebo i poražený. Hrdinské činy nemají žádný vliv na hru - cílem je pouze okořenit vaši kampaň!

Příklad

| SCÉNÁŘ | DATUM | USA | | | NĚMECKO | | | HRDINSKÉ ČINY |
|---------------------------|-------------|------|--------|-------|---------|--------|-------|--------------------------------------|
| | | HRÁČ | ZTRÁTY | VÍTĚZ | HRÁČ | ZTRÁTY | VÍTĚZ | |
| 1. La Raye | 27. 8. 2018 | John | 5 | X | Hans | 6 | | Darren Green střelec, dr. B |
| 2. Montmartin-en-Graignes | 27. 8. 2018 | John | 4 | X | Hans | 7 | | Edward Wilson střelec, dr. B |
| 3. Přepadení přes kanál | 12. 9. 2018 | John | 9 | | Hans | 3 | X | Heinrich Schneider kulomet, dr. A |
| 4. Za nepřátelskou linií | | | | | | | | |
| 5. Překročení řeky Vire | | | | | | | | |



Jakmile kampaň dokončíte, každý hráč si sečte svá vítězství. Za každých deset karet, které jste v průběhu všech partií vyřadili ze hry, si od výsledku jedno vítězství odečtete (karty válečný zmatek se samozřejmě nepočítají). Hráč s nejvyšším celkovým skóre zvítězí! V tabulkách níže najdete, jaké důsledky na průběh alternativní historie vaše kampaň měla.

| AMERICKÉ VÍTĚZSTVÍ | |
|--------------------|---|
| ROZDÍL SKÓRE | DŮSLEDEK |
| více než 5 | Ohromující průlom: Spojenecký vpád německé jednotky naprosto převálcoval. Němci nemají čas na přeskupení a v jejich řadách zavládne zmatek. Západní fronta je brzy prolomena a nedlouho nato padne i Berlín. |
| 4 nebo 5 | Rychlý postup: Dosahujete vítězství za vítězství, spojenecké síly rychle postupují Normandií a před koncem léta se dostanou až na německou půdu. |
| 1 až 3 | Stálý pokrok: Postup spojeneckých sil je pomalý, ale neúprosný a s každým vítězstvím nabírá na obrátkách. Německé jednotky jsou z Normandie vytlačeny. |

| NĚMECKÉ VÍTĚZSTVÍ | |
|-------------------|--|
| ROZDÍL SKÓRE | DŮSLEDEK |
| více než 5 | Úplné zastavení: Každým dnem odoláváte spojeneckému útoku a zpomalujete jej, až nakonec dojde k jeho úplnému zastavení. Západní fronta se celé měsíce ani nehne a k prolomení dojde až po vpádu Rudé armády do Berlína. |
| 4 nebo 5 | Silná obrana: Při každém vítězství Spojenci utrpí velké ztráty. Jejich postup je tak výrazně zpomalen a boje o nadvládu v Normandii pokračují až do začátku jara. |
| 1 až 3 | Zuřivý odpor: Německá obrana je pevná a každý metr půdy je urputně bráněn. Invaze nakonec skončí úspěchem, ale až po nasazení mnoha dalších posil. |

| NEROZHODNĚ | |
|------------|---|
| 0 | Intenzivní boj: Boje jsou nelítostné, spojenecké síly však pomalu získávají převahu. |



POČÁTEČNÍ DOBÍRACÍ BALÍČEK A ZÁLOHA

V každém scénáři je pro obě strany uvedeno, které karty tvoří počáteční dobírací balíček a které přijdou do záloh. Tuto informaci naleznete v tabulce „Karty“.

Dobírací balíček vytvoříte přidáním jedné karty daného typu za každý symbol **(B)** uvedený v tabulce. Po vložení všech karet balíček zamíchejte a položte před sebe na stůl lícem dolů.

Zálohu vytvoříte přidáním jedné karty daného typu za každý symbol **(Z)** uvedený v tabulce. Tyto karty vyložte (podle jednotlivých typů) lícem nahoru.

Všechny zbývající karty nechte v krabici.

Příklad - Scénář 1: La Raye

| KARTA | USA |
|--------------------|--|
| Seržant, feldvébl | (B) |
| Zástupce velitele | |
| Velitel družstva A | (B) |
| Velitel družstva B | (B) |
| Velitel družstva C | |
| Střelci A | (B) (Z) (Z) (Z) (Z) |
| Střelci B | (B) (Z) (Z) (Z) (Z) |
| Střelci C | |
| Pátrači A | (B) (Z) (Z) |
| Pátrači B | (B) (Z) (Z) |
| Pátrači C | |
| Kulometčící A | |
| Kulometčící B | |
| Kulometčící C | |
| Minomet | |
| Odstřelovači | |
| Válečný zmatek | (B) (B) (Z) (Z) (Z) (Z) (Z) (Z) (Z) (Z) |

Hráč za USA si do svého dobíracího balíčku zamíchá následující karty:

- 1× seržant
- 1× velitel družstva A
- 1× velitel družstva B
- 1× střelci A
- 1× střelci B
- 1× pátrači A
- 1× pátrači B
- 2× válečný zmatek

Do záloh si hráč za USA umístí následující karty:

- 4× střelci A
- 4× střelci B
- 2× pátrači A
- 2× pátrači B
- 8× válečný zmatek

Všechny zbývající americké karty nechte v krabici.




SCÉNÁŘ 1: LA RAYE

Útok na kanál Vire-et-Taute

La Raye – 15. června 1944


První bojová akce 30. pěší divize proběhla ráno 15. června. Zatímco se více než polovina divize ještě stále plavila na moři nebo se přeskupovala na shromaždištích pláži Omaha, improvizovaný úderný tým provedl první útok. Když se první družstva plížila podél železniční tratě vedoucí na východ od města Carentan, narazila na silný odpor nepřítele. V odpoledních hodinách se americkým jednotkám podařilo prorazit si cestu navzdory neutuchající nepřátelské dělostřelecké palbě. Stočily se na jihovýchod, odkud mohly ohrozit německé jednotky držící domy vesnice La Raye.

Podmínky vítězství



USA

Musíte obsadit cíle v hodnotě 5.



NĚMECKO

Musíte obsadit cíle v hodnotě 5.

Pokud jsou potlačeny obě strany zároveň (na herním plánu nejsou žádné jednotky **střelců**), hra končí. Vítězí strana, která obsadila cíle s vyšší celkovou hodnotou.

POČÁTEČNÍ INICIATIVA: USA

KARTY

Balíček: **B** Záloha: **Z**

| USA | |
|--------------------|--|
| Seržant | B |
| Zástupce velitele | |
| Velitel družstva A | B |
| Velitel družstva B | B |
| Velitel družstva C | |
| Střelci A | B Z Z Z Z |
| Střelci B | B Z Z Z Z |
| Střelci C | |
| Pátrači A | B Z Z |
| Pátrači B | B Z Z |
| Pátrači C | |
| Kulometčíci A | |
| Kulometčíci B | |
| Kulometčíci C | |
| Minomet | |
| Odstřelovači | |
| Válečný zmatek | B B Z Z Z Z Z Z Z Z |

| NĚMECKO | |
|--|--------------------|
| B | Feldvébl |
| | Zástupce velitele |
| B | Velitel družstva A |
| B | Velitel družstva B |
| | Velitel družstva C |
| B Z Z Z Z | Střelci A |
| B Z Z Z Z | Střelci B |
| | Střelci C |
| B Z Z | Pátrači A |
| B Z Z | Pátrači B |
| | Pátrači C |
| | Kulometčíci A |
| | Kulometčíci B |
| | Kulometčíci C |
| | Minomet |
| | Odstřelovači |
| B B Z Z Z Z Z Z Z Z | Válečný zmatek |

PŘIPOMÍNÁME

Obsazení cíle: Cíl jste obsadili, pokud ovládáte pole, na němž leží žeton cíle. Pole ovládáte, pokud na něm leží váš žeton kontroly stranou **ovládáno** nahoru. Na jednom poli nikdy nemohou zároveň ležet žetony obou protivníků stranou **ovládáno** nahoru. Provedete-li akci **ovládnout** na poli, které ovládá protivník, otočte jeho žeton kontroly stranou **propátráno** nahoru. Akci **ovládnout** nelze provést na poli s jednotkou protivníka.

PŘÍPRAVA HRY



DÍLKY HERNÍHO PLÁNU

2B

3B

4B

5B

6A

7A

8A

11B

12B

13B

16B

17B

SCÉNÁŘ 2: MONTMARTIN-EN-GRAIGNES

Útok na kanál Vire-et-Taute

Z L'Enauderie do Montmartin-en-Graignes -
15. června 1944

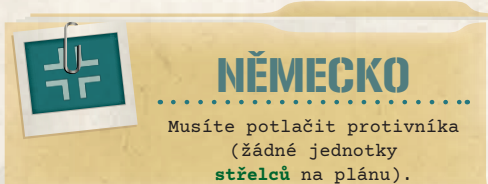
Při přesunu na jih od železnice se 30. pěší střetla s německými kulometnými hnízdy v malé osadě L'Enauderie. Po čtyřicetiminutovém boji vojáci USA tuto oblast vyčistili. Za časného dopoledne se americké jednotky pomalu přiblížily o další čtvrt míle k okraji Montmartin-en-Graignes, větší vesnice pyšníci se kostelní věžičkou, vykukující nad starými hospodářskými budovami v barvě bláta. Po další hodině tvrdých bojů Američané vesnici dobyli.

Podmínky vítězství



USA

Musíte obsadit cíl v hodnotě 1.



NĚMECKO

Musíte potlačit protivníka (žádné jednotky střelců na plánu).

POČÁTEČNÍ INICIATIVA: USA

KARTY

Balíček: **B** Záloha: **Z**

| USA | |
|--------------------|--------------------------------------|
| Seržant | B |
| Zástupce velitele | |
| Velitel družstva A | B |
| Velitel družstva B | B |
| Velitel družstva C | |
| Střelci A | B B Z Z Z |
| Střelci B | B B Z Z Z |
| Střelci C | |
| Pátrači A | B Z Z |
| Pátrači B | B Z Z |
| Pátrači C | |
| Kulometčíci A | |
| Kulometčíci B | |
| Kulometčíci C | |
| Minomet | |
| Odstřelovači | |
| Válečný zmatek | B B Z Z Z Z Z Z Z Z |

| NĚMECKO | |
|--------------------------------------|--------------------|
| B | Feldvébl |
| | Zástupce velitele |
| B | Velitel družstva A |
| | Velitel družstva B |
| | Velitel družstva C |
| B B Z Z Z | Střelci A |
| | Střelci B |
| | Střelci C |
| B Z Z | Pátrači A |
| | Pátrači B |
| | Pátrači C |
| B Z Z | Kulometčíci A |
| | Kulometčíci B |
| | Kulometčíci C |
| | Minomet |
| | Odstřelovači |
| B B B Z Z Z Z Z Z Z | Válečný zmatek |

PŘIPOMÍNÁME

Kulometčíci: Tento scénář vám představí jednotku kulometčích, účinnou součást každé čety. Tato jednotka má větší palebnou sílu než střelci a pátrači, takže dokáže nepříteli působit citelnější ztráty. Také je to jediná jednotka s možností akce krycí palba, která sice nepůsobí zranění, zato však spolehlivě znehybní nepřátelské jednotky.

PŘÍPRAVA HRY



DÍLKY HERNÍHO PLÁNU

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|--|--|-----|-----|-----|
| 1B | 2B | 3B | 4A | 5B | 6B | 7A | 8A | 9B | 10B | 11B | 12B | | | 15B | 16B | 18B |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|--|--|-----|-----|-----|


SCÉNÁŘ 3: PŘEPADENÍ PŘES KANÁL

Útok na kanál Vire-et-Taute

Kanál Vire-et-Taute - 16. června 1944


16. června dokončila 30. pěší divize vyčišťování oblasti severně od kanálu Vire-et-Taute. K večeru se vojáci zakopali podél mírného svahu klesajícího dolů směrem k holé a vodnaté zemi nížle, táhnoucí se podél kanálu. Němci té noci zahájili přepadový protiútok přes kanál. Hromadná palba pěchotních zbraní je však zahrnala zpět.

Podmínky vítězství



USA

Musíte obsadit cíle v hodnotě 6.



NĚMECKO

Musíte obsadit cíle v hodnotě 6.

Pokud jsou potlačeny obě strany zároveň (na herním plánu nejsou žádné jednotky **střelců**), hra končí. Vítězí strana, která obsadila cíle s vyšší celkovou hodnotou.

POČÁTEČNÍ INICIATIVA: NĚMECKO

KARTY

Balíček: **B** Záloha: **Z**

| USA | |
|--------------------|--|
| Seržant | B |
| Zástupce velitele | |
| Velitel družstva A | B |
| Velitel družstva B | B |
| Velitel družstva C | |
| Střelci A | B Z Z Z Z |
| Střelci B | B Z Z Z Z |
| Střelci C | |
| Pátrači A | B Z Z |
| Pátrači B | B Z Z |
| Pátrači C | |
| Kulometčíci A | Z Z Z |
| Kulometčíci B | Z Z Z |
| Kulometčíci C | |
| Minomet | |
| Odstřelovači | |
| Válečný zmatek | B B Z Z Z Z Z Z Z Z |

| NĚMECKO | |
|--|--------------------|
| B | Feldvébl |
| | Zástupce velitele |
| B | Velitel družstva A |
| B | Velitel družstva B |
| | Velitel družstva C |
| B Z Z Z Z | Střelci A |
| B Z Z Z Z | Střelci B |
| | Střelci C |
| B Z Z | Pátrači A |
| B Z Z | Pátrači B |
| | Pátrači C |
| Z Z Z | Kulometčíci A |
| Z Z Z | Kulometčíci B |
| | Kulometčíci C |
| | Minomet |
| | Odstřelovači |
| B B Z Z Z Z Z Z Z Z | Válečný zmatek |

PŘIPOMÍNÁME

Stažení do zálohy: Občas je nejlepší volbou zůstat na místě a nedělat nic. Vždy můžete kartu stáhnout do zálohy. Tím umožníte danému vojákovi najít si bezpečné místo, kde se skryje, odpoutá z boje a znovu se připraví. To platí zejména pro karty velitelů družstev, které utrpěly velké ztráty, a není tedy už tolik zapotřebí jejich akcí **povzbuzení** a **posily**, protože není na koho jimi působit. Hodí se i pro situace, kdy chcete balíček omezit a zvýšit tak pravděpodobnost, že vám přijde do ruky konkrétní potřebná karta.

PŘÍPRAVA HRY



DÍLKY HERNÍHO PLÁNU

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|--|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|-----|-----|
| 1A | 2B | 3B | 4A | 5A | 6A | 7A | | 9B | 10B | 11B | 12B | 13A | 14A | 15A | | 17B | 18A |
|----|----|----|----|----|----|----|--|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|-----|-----|


SCÉNÁŘ 4: ZA NEPŘÁTELSKOU LINIÍ

Útok na kanál Vire-et-Taute

Kanál Vire-et-Taute -
17. června - 6. července 1944


Po 16. červnu následovalo pro 30. pěší divizi období klidu, vojáci totiž čekali na příjezd dalších mužů a vybavení. V průběhu následujících tří týdnů se aktivity divize skládaly zejména z hlídkování a aktivní obrany. Denní průzkum byl v rozlehlých otevřených prostranstvích nemožný a krátké letní noci umožňovaly pouze hodinové noční průzkumy. Mnoho z patrol provedených v tomto období bylo sice neúspěšných, ale přesto se při několika příležitostech americkým jednotkám podařilo úspěšně proniknout do Němci ovládaného území a provést přepad klíčových lokací.

Podmínky vítězství



USA

Musíte obsadit cíle v hodnotě 5.



NĚMECKO

Musíte obsadit cíle v hodnotě 5.

Pokud jsou potlačeny obě strany zároveň (na herním plánu nejsou žádné jednotky **střelců**), hra končí. Vítězí strana, která obsadila cíle s vyšší celkovou hodnotou.

POČÁTEČNÍ INICIATIVA: USA

KARTY

Balíček: **B** Záloha: **Z**

| USA | |
|--------------------|--------------------------------------|
| Seržant | B |
| Zástupce velitele | |
| Velitel družstva A | B |
| Velitel družstva B | B |
| Velitel družstva C | |
| Střelci A | B Z Z Z Z |
| Střelci B | B Z Z Z Z |
| Střelci C | |
| Pátrači A | B Z Z |
| Pátrači B | B Z Z |
| Pátrači C | |
| Kulometčíci A | Z Z Z |
| Kulometčíci B | Z Z Z |
| Kulometčíci C | |
| Minomet | |
| Odstřelovači | B B B |
| Válečný zmatek | B B Z Z Z Z Z Z Z Z |

| NĚMECKO | |
|--------------------------------------|--------------------|
| B | Feldvébl |
| | Zástupce velitele |
| B | Velitel družstva A |
| B | Velitel družstva B |
| | Velitel družstva C |
| B Z Z Z Z | Střelci A |
| B Z Z Z Z | Střelci B |
| | Střelci C |
| B Z Z | Pátrači A |
| B Z Z | Pátrači B |
| | Pátrači C |
| B Z Z | Kulometčíci A |
| B Z Z | Kulometčíci B |
| | Kulometčíci C |
| | Minomet |
| | Odstřelovači |
| B B Z Z Z Z Z Z Z Z | Válečný zmatek |

PŘIPOMÍNÁME

Odstřelovači: Tento scénář vám představí jednotku **odstřelovačů**, nejsilnější jednotku ve hře, co se palebné síly týče. Při útoku za **odstřelovače** se hází třemi kostkami, takže jim téměř žádná jednotka neodolá. Navíc jim jejich akce **skrytý přesun** umožňuje volný pohyb i nepropátraným územím. Díky tomu jsou **odstřelovači** schopni operovat naprosto nezávisle na jiných jednotkách.

PŘÍPRAVA HRY



DÍLKY HERNÍHO PLÁNU

1B 2B 3B 4A 5A 6A 7A 8A 9B 10A 11B 12B 13B 14A 15A 17A 18B

SCÉNÁŘ 5: PŘEKROČENÍ ŘEKY VIRE

Útok na kanál Vire-et-Taute

Řeka Vire - 7. července 1944


Tři týdny poté co 30. pěší divize zahnal Němce zpět do obranných pozic za kanálem Vire-et-Taute a řekou Vire, zahájila svou první velkou ofenzívu - útok, při kterém tento říční tok překročila. Dny předcházející útoku strávili vojáci průzkumem, plánováním a výrobou improvizovaných lávek a žebříků umožňujících vylézt po strmém protějším břehu. V ranních hodinách dne 7. července se americké jednotky shromáždily u poslední řady živých plotů na své straně řeky, aby zahájily útok.

Podmínky vítězství



USA

Musíte obsadit cíle v hodnotě 2.



NĚMECKO

Musíte potlačit protivníka (žádné jednotky střelců na plánu).

POČÁTEČNÍ INICIATIVA: USA

KARTY

Balíček: **B** Záloha: **Z**

| USA | |
|--------------------|--|
| Seržant | B |
| Zástupce velitele | B |
| Velitel družstva A | B |
| Velitel družstva B | B |
| Velitel družstva C | |
| Střelci A | B Z Z Z Z |
| Střelci B | B Z Z Z Z |
| Střelci C | |
| Pátrači A | B Z Z |
| Pátrači B | B Z Z |
| Pátrači C | |
| Kulometčící A | Z Z Z |
| Kulometčící B | Z Z Z |
| Kulometčící C | |
| Minomet | |
| Odstřelovači | Z Z Z |
| Válečný zmatek | B B Z Z Z Z Z Z Z Z |

| NĚMECKO | |
|--|--------------------|
| B | Feldvébl |
| | Zástupce velitele |
| B | Velitel družstva A |
| B | Velitel družstva B |
| | Velitel družstva C |
| B Z Z Z Z | Střelci A |
| B Z Z Z Z | Střelci B |
| | Střelci C |
| Z Z Z | Pátrači A |
| Z Z Z | Pátrači B |
| | Pátrači C |
| Z Z Z | Kulometčící A |
| Z Z Z | Kulometčící B |
| | Kulometčící C |
| B B Z | Minomet |
| Z Z Z | Odstřelovači |
| B B B Z Z Z Z Z Z Z | Válečný zmatek |

PŘIPOMÍNÁME

Minometry: Tento scénář vám představí jednotku **minomet**, vybavenou účinnou a přenosnou dělostřeleckou zbraní. Minomet je relativně těžkopádný, neboť jeho použití vyžaduje samostatnou akci **zaměřit** k přípravě a zaměření cílového pole a kdykoliv se přesune nebo zvolí jiné cílové pole, musí tuto akci provést znovu. Jeho daleký dostřel a účinnost vůči soustředěným silám nepřítele však tuto nevýhodu více než vynahrazuje.

PŘÍPRAVA HRY



DÍLKY HERNÍHO PLÁNU

1A 2B 3A 4A 5A 6A 7A 8B 9B 10B 12B 14A 15A 16B 17A 18A

SCÉNÁŘ 6: ZOUFALÝ ÚSTUP

Průlom u Saint-Lô

Saint-Lô - 24. července 1944

Operace Cobra bylo krycí jméno pro spojeneckou ofenzívu, jejímž cílem bylo vymanit se z živých plotů Normandie a prolomit německé obranné pozice. Tato operace měla začít ráno 24. července, kdy nad bojiště přiletěly stovky spojeneckých bombardérů. Vzhledem ke špatným povětrnostním podmínkám však mnoho bombardérů omylem mířilo na vlastní jednotky. Jedna z čet nasažených v přední linii a připravených k útoku byla donucena se urychleně stáhnout, protože německé jednotky se chopily příležitosti a využily této navigační chyby bombardérů.

Podmínky vítězství



USA

Musíte obsadit
cíl v hodnotě 1.



NĚMECKO

Musíte potlačit protivníka
(žádné jednotky
střelců na plánu).

POČÁTEČNÍ INICIATIVA: NĚMECKO

KARTY

Balíček: **B** Záloha: **Z**

| USA | |
|--------------------|--|
| Seržant | B |
| Zástupce velitele | B |
| Velitel družstva A | B |
| Velitel družstva B | B |
| Velitel družstva C | |
| Střelci A | B B Z Z Z |
| Střelci B | B B Z Z Z |
| Střelci C | |
| Pátrači A | B Z Z |
| Pátrači B | B Z Z |
| Pátrači C | |
| Kulometčíci A | |
| Kulometčíci B | |
| Kulometčíci C | |
| Minomet | |
| Odstřelovači | |
| Válečný zmatek | B B Z Z Z Z Z Z Z Z |

| NĚMECKO | |
|--|--------------------|
| B | Feldvébl |
| | Zástupce velitele |
| B | Velitel družstva A |
| B | Velitel družstva B |
| | Velitel družstva C |
| B B Z Z Z | Střelci A |
| B B Z Z Z | Střelci B |
| | Střelci C |
| Z Z Z | Pátrači A |
| Z Z Z | Pátrači B |
| | Pátrači C |
| Z Z Z | Kulometčíci A |
| Z Z Z | Kulometčíci B |
| | Kulometčíci C |
| Z Z Z | Minomet |
| Z Z Z | Odstřelovači |
| B B Z Z Z Z Z Z Z Z | Válečný zmatek |

PŘIPOMÍNÁME

Zástupce velitele: Tento scénář vám představí **zástupce velitele**, nepostradatelného muže v každé četě. **Zástupce velitele** čtyři vám umožní rychle reagovat na jakékoliv nečekané problémy, protože svou akcí **manévr** umožňuje přesunovat rozptýlené jednotky do výhodnějších pozic a podle potřeby posílit kteroukoliv část čety.

PŘÍPRAVA HRY



DÍLKY HERNÍHO PLÁNU

1A 2B 3A 4B 5A 6A 7A 8A 9B 10B 11B 12B 13B 14B 15B 16B 17B 18B


SCÉNÁŘ 7: LA HUBERDERIE

Průlom u Saint-Lô

Saint-Lô - 25. července 1944


Po jednodenním odkladu způsobeném omylem bombardérů proběhla operace Cobra ráno 25. července. Bombardování však opět vedlo ke ztrátám na spojenecké straně. Jakmile se situace stabilizovala, 30. pěší divize zahájila útok, překonávajíc strmé břehy řeky vlévající se východně do řeky Vire. Jižně od vodního toku narazili vojáci na hlavní nepřátelskou linii odporu, která byla soustředěna kolem shluku budov zvaných La Huberderie. Na útočníky se snesla tvrdá nepřátelská minometná palba.

Podmínky vítězství



USA

Musíte obsadit cíle v hodnotě 10.



NĚMECKO

Musíte obsadit cíle v hodnotě 10.

Pokud jsou potlačeny obě strany zároveň (na herním plánu nejsou žádné jednotky **střelců**), hra končí. Vítězí strana, která obsadila cíle s vyšší celkovou hodnotou.

POČÁTEČNÍ INICIATIVA: USA

KARTY

Balíček: **B** Záloha: **Z**

| USA | |
|--------------------|--|
| Seržant | B |
| Zástupce velitele | Z |
| Velitel družstva A | B |
| Velitel družstva B | B |
| Velitel družstva C | Z |
| Střelci A | B Z Z Z Z |
| Střelci B | B Z Z Z Z |
| Střelci C | Z Z Z Z Z |
| Pátrači A | B Z Z |
| Pátrači B | B Z Z |
| Pátrači C | Z Z Z |
| Kulometčíci A | Z Z Z |
| Kulometčíci B | Z Z Z |
| Kulometčíci C | Z Z Z |
| Minomet | Z Z Z |
| Odstřelovači | Z Z Z |
| Válečný zmatek | B B Z Z Z Z Z Z Z Z |

| NĚMECKO | |
|--|--------------------|
| B | Feldvébl |
| Z | Zástupce velitele |
| B | Velitel družstva A |
| B | Velitel družstva B |
| Z | Velitel družstva C |
| B Z Z Z Z | Střelci A |
| B Z Z Z Z | Střelci B |
| Z Z Z Z Z | Střelci C |
| B Z Z | Pátrači A |
| B Z Z | Pátrači B |
| Z Z Z | Pátrači C |
| Z Z Z | Kulometčíci A |
| Z Z Z | Kulometčíci B |
| Z Z Z | Kulometčíci C |
| Z Z Z | Minomet |
| Z Z Z | Odstřelovači |
| B B Z Z Z Z Z Z Z Z | Válečný zmatek |

PŘIPOMÍNÁME

Četa v plném počtu: Tento scénář vám představí, jaké to je mít přístup ke kterékoliv z karet ve hře. Tím se vám otevírají široké strategické možnosti. Chcete povolat specialisty z minometného týmu nebo **odstřelovače**, kteří budou působit nepříteli zvlášť těžké ztráty? Nebo se budete soustředit na **kulometčíky** ve snaze zastavit postup nepřítele **krycí palbou**? Nebo posílíte své **střelce** a budete doufat, že obsadíte důležité cíle dříve, než se s vámi nepřátelská obrana stačí vypořádat?

PŘÍPRAVA HRY



DÍLKY HERNÍHO PLÁNU

1B 2B 3B 4B 5B 6B 7A 8A 9B 10B 11B 12B 13B 14B 15B 16B 17B 18B


SCÉNÁŘ 8: V ULICÍCH TESSY-SUR-VIRE

Bitva o Tessa-sur-Vire

Tessa-sur-Vire - 1. srpna 1944


1. srpna byla 30. pěší divize pověřena osvobozením města Tessa-sur-Vire. Němci toto město drželi a ovládali také výšiny na východ od něj. Američtí vojáci do oblasti vstoupili z hřebene na severu a okamžitě je přivítala palba minometů. Poté museli zneškodnit několik kulometných hnízd a bojovat dům od domu po celé délce hlavní ulice. Německá palba z druhé strany řeky je donutila stáhnout se k okraji města a čekat na podporu obrněných vozidel. Američané pak znovu útok obnovili a město nakonec osvobodili.

Podmínky vítězství



USA

Musíte obsadit cíle v hodnotě 7.



NĚMECKO

Musíte obsadit cíle v hodnotě 7.

Pokud jsou potlačeny obě strany zároveň (na herním plánu nejsou žádné jednotky **střelců**), hra končí. Vítězí strana, která obsadila cíle s vyšší celkovou hodnotou.

POČÁTEČNÍ INICIATIVA: USA

KARTY

Balíček: **B** Záloha: **Z**

| USA | |
|--------------------|--|
| Seržant | B |
| Zástupce velitele | Z |
| Velitel družstva A | B |
| Velitel družstva B | B |
| Velitel družstva C | Z |
| Střelci A | B Z Z Z Z |
| Střelci B | B Z Z Z Z |
| Střelci C | Z Z Z Z Z |
| Pátrači A | B Z Z |
| Pátrači B | B Z Z |
| Pátrači C | Z Z Z |
| Kulometčíci A | Z Z Z |
| Kulometčíci B | Z Z Z |
| Kulometčíci C | Z Z Z |
| Minomet | Z Z Z |
| Odstřelovači | Z Z Z |
| Válečný zmatek | B B Z Z Z Z Z Z Z Z |

| NĚMECKO | |
|--|--------------------|
| B | Feldvébl |
| Z | Zástupce velitele |
| B | Velitel družstva A |
| B | Velitel družstva B |
| Z | Velitel družstva C |
| B Z Z Z Z | Střelci A |
| B Z Z Z Z | Střelci B |
| B Z Z Z Z | Střelci C |
| Z Z Z | Pátrači A |
| Z Z Z | Pátrači B |
| Z Z Z | Pátrači C |
| B B Z | Kulometčíci A |
| Z Z Z | Kulometčíci B |
| Z Z Z | Kulometčíci C |
| B B Z | Minomet |
| Z Z Z | Odstřelovači |
| B B Z Z Z Z Z Z Z Z | Válečný zmatek |

PŘIPOMÍNÁME

31

Kopce: Tento scénář vám představí kopcovitý terén poskytující výhodné obranné postavení. Pole s kopci poznáte jednoduše podle toho, že jejich hodnota krytu je proměnlivá. Pokud je obránce na kopci a útok je veden zdola, má kryt hodnotu 3. Pokud je však útočník také na kopci (ať už na stejném nebo na jiném) nebo útočí **minomet**, výšková výhoda se neuplatňuje a dané pole poskytuje bonus za kryt 1.

PŘÍPRAVA HRY



DÍLKY HERNÍHO PLÁNU

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1B | 2A | 3B | 4B | 5B | 6B | 7B | 8B | 9A | 10A | 11B | 12A | 13A | 14A | 15A | 16A | 17A | 18A |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|


SCÉNÁŘ 9: POSILY

Bitva o Mortain

Mortain - 7. srpna 1944


Za rozbřesku dne 7. srpna zahájila německá vojska protiútok s cílem eliminovat územní zisky amerických jednotek během operace Cobra a odříznout jednotky, které postoupily do Bretaně. Jedním z prvních klíčových cílů bylo město Mortain teprve nedávno obsazené 30. pěší divizí. Německé jednotky si s lehkou obranou Američanů snadno poradily, překonaly zátarasy a zaútočily na pěchotní čety a čety s těžkými zbraněmi na strategicky významné kóťe 314. Američané přivolali posily, aby útok odrazili a obnovili tak obranný perimetr. Tyto posily se musely probojovat městem Mortain a dobýt vrchol kóty 314.

Podmínky vítězství



USA

Musíte obsadit cíl v hodnotě 1.



NĚMECKO

Musíte potlačit protivníka (žádné jednotky **střelců** na plánu).

POČÁTEČNÍ INICIATIVA: NĚMECKO

KARTY

Balíček: **B** Záloha: **Z**

| USA | |
|--------------------|--------------------------------------|
| Seržant | B |
| Zástupce velitele | B |
| Velitel družstva A | B |
| Velitel družstva B | B |
| Velitel družstva C | |
| Střelci A | B B Z Z Z |
| Střelci B | B B Z Z Z |
| Střelci C | |
| Pátrači A | B Z Z |
| Pátrači B | B Z Z |
| Pátrači C | |
| Kulometčící A | Z Z Z |
| Kulometčící B | Z Z Z |
| Kulometčící C | |
| Minomet | Z Z Z |
| Odstřelovači | Z Z Z |
| Válečný zmatek | B Z Z Z Z Z Z Z Z Z |

| NĚMECKO | |
|--------------------------------------|--------------------|
| B | Feldvébl |
| | Zástupce velitele |
| B | Velitel družstva A |
| B | Velitel družstva B |
| | Velitel družstva C |
| B Z Z Z Z | Střelci A |
| B Z Z Z Z | Střelci B |
| | Střelci C |
| B Z Z | Pátrači A |
| B Z Z | Pátrači B |
| | Pátrači C |
| B Z Z | Kulometčící A |
| B Z Z | Kulometčící B |
| | Kulometčící C |
| Z Z Z | Minomet |
| Z Z Z | Odstřelovači |
| B B B Z Z Z Z Z Z Z | Válečný zmatek |

STRATEGICKÝ TIP

Kryt: Tento scénář představuje velkou výzvu pro americké jednotky. Budou muset překonat rozlehlé oblasti otevřeného terénu, poskytujícího pouze malé nebo žádné krytí před palbou německých **kulometů** a **odstřelovačů**. Zkuste využít svých **pátračů** a jejich akce **zmatení nepřítele**. Protivníkovi zanesete balíček kartami **válečný zmatek**, čímž ho zpomalíte a získáte čas pro provádění vlastních akcí.

PŘÍPRAVA HRY



DÍLKY HERNÍHO PLÁNU

1B 2A 3B 4B 5B 6B 7B 8B 9A 10B 11B 12B 14B 15B 16A 17B 18B


SCÉNÁŘ 10: DŮLEŽITÉ INFORMACE

Bitva o Mortain

Romagny - 7. srpna 1944


Brzy zrána 7. srpna překonaly německé jednotky klíčový zátaras na jihovýchodě města Mortain a postoupily až do městečka Romagny. V zoufalé potřebě získat čerstvé taktické informace vyslali Američané zpravodajskou a průzkumnou četou, která měla vyhodnotit situaci na jižním křídle. Jakmile její příslušníci vstoupili do městečka Romagny, střetli se s německou předsunutou hlídkou. Obě strany utrpěly ztráty, ale americké jednotky vzaly tři zajatce a více než hodinu pokračovaly v bojích, dokud jim nedošla munice. Během boje Američané zajatce vyslechli a získané důležité informace okamžitě předali velitelství divize.

Podmínky vítězství



USA

Musíte obsadit cíle v hodnotě 5.



NĚMECKO

Musíte obsadit cíle v hodnotě 5.

Pokud jsou potlačeny obě strany zároveň (na herním plánu nejsou žádné jednotky **střelců**), hra končí. Vítězí strana, která obsadila cíle s vyšší celkovou hodnotou.

POČÁTEČNÍ INICIATIVA: NĚMECKO

KARTY

Balíček: **B** Záloha: **Z**

| USA | |
|--------------------|--|
| Seržant | B |
| Zástupce velitele | |
| Velitel družstva A | B |
| Velitel družstva B | B |
| Velitel družstva C | |
| Střelci A | B Z Z Z Z |
| Střelci B | B Z Z Z Z |
| Střelci C | |
| Pátrači A | B Z Z |
| Pátrači B | B Z Z |
| Pátrači C | |
| Kulometčíci A | Z Z Z |
| Kulometčíci B | Z Z Z |
| Kulometčíci C | |
| Minomet | |
| Odstřelovači | |
| Válečný zmatek | B B B B Z Z Z Z Z Z |

| NĚMECKO | |
|--|--------------------|
| B | Feldvébl |
| | Zástupce velitele |
| Z | Velitel družstva A |
| Z | Velitel družstva B |
| | Velitel družstva C |
| B Z Z Z Z | Střelci A |
| B Z Z Z Z | Střelci B |
| | Střelci C |
| B Z Z | Pátrači A |
| B Z Z | Pátrači B |
| | Pátrači C |
| Z Z Z | Kulometčíci A |
| Z Z Z | Kulometčíci B |
| | Kulometčíci C |
| B Z Z | Minomet |
| | Odstřelovači |
| B B Z Z Z Z Z Z Z Z | Válečný zmatek |

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Vyslání informací: Během tohoto scénáře mají americké jednotky možnost odvést důležité informace velitelství divize. Pokud americká strana ovládá pole s žetonem vysílače, může zde využít akce **ovládání** ke zvýšení hodnoty cíle na tomto poli. V takovém případě hned umístěte nebo vyměňte žetony cíle tak, že zvýšíte hodnotu cíle na tomto poli o 1. Tuto akci můžete libovolně opakovat, avšak pokud německé síly toto pole ovládnou, platí zvýšená hodnota cíle i pro ně. Německé jednotky však stejným způsobem hodnotu cíle na tomto poli navyšovat nesmějí.

PŘÍPRAVA HRY



DÍLKY HERNÍHO PLÁNU

1B 2B 3B 4B 5B 6B 7B 8B 9B 10B 11A 12B 13B 14B 15B 16B 17B 18B

SCÉNÁŘ 11: KÓTA 314

Bitva o Mortain

Mortain - 10. srpna 1944

Němci zahájili první útok na kótu 314 krátce po půlnoci 7. srpna. První nápor zahrnoval obchvatný manévr, který umožnil vést překvapivé útoky na široce roztaženou americkou obranu. Pod neustálým tlakem navedli američtí představitelé pozorovatele dobře mířenou dělostřeleckou palbu, jež měla rozhodující vliv na zamezení dobytí kóty 314 německými jednotkami. Boje zuřily až do 10. srpna, kdy Němci provedli svůj nejtroufalejší pokus o dobytí tohoto vrcholu.

Podmínky vítězství



USA

Musíte potlačit protivníka
(žádné jednotky
střelců na plánu).



NĚMECKO

Musíte obsadit
cíl v hodnotě 1.

POČÁTEČNÍ INICIATIVA: NĚMECKO

KARTY

Balíček: **B** Záloha: **Z**

| USA | |
|--------------------|--|
| Seržant | B |
| Zástupce velitele | Z |
| Velitel družstva A | B |
| Velitel družstva B | B |
| Velitel družstva C | B |
| Střelci A | B Z Z Z Z |
| Střelci B | B Z Z Z Z |
| Střelci C | B Z Z Z Z |
| Pátrači A | Z Z Z |
| Pátrači B | Z Z Z |
| Pátrači C | Z Z Z |
| Kulometčíci A | Z Z Z |
| Kulometčíci B | Z Z Z |
| Kulometčíci C | Z Z Z |
| Minomet | Z Z Z |
| Odstřelovači | Z Z Z |
| Válečný zmatek | B B Z Z Z Z Z Z Z Z |

| NĚMECKO | |
|--|--------------------|
| B | Feldvébl |
| Z | Zástupce velitele |
| B | Velitel družstva A |
| B | Velitel družstva B |
| B | Velitel družstva C |
| B Z Z Z Z | Střelci A |
| B Z Z Z Z | Střelci B |
| B Z Z Z Z | Střelci C |
| Z Z Z | Pátrači A |
| Z Z Z | Pátrači B |
| Z Z Z | Pátrači C |
| Z Z Z | Kulometčíci A |
| Z Z Z | Kulometčíci B |
| Z Z Z | Kulometčíci C |
| Z Z Z | Minomet |
| Z Z Z | Odstřelovači |
| B B Z Z Z Z Z Z Z Z | Válečný zmatek |

STRATEGICKÝ TIP

Útok ze tří směrů: Žádný jiný scénář ve hře po vás nevyžaduje hned od začátku koordinovat všechna tři družstva tak jako scénář Kóta 314. Pečlivě si promyslete svou celkovou strategii, jinak se může stát, že budete mít balíček karet málo kompaktní a ve vaší četě zavládne zmatek. Sledujte svého protivníka! Pokud německé síly posilují družstvo A, nenechte se zaskočit s veškerou obranou připravenou ve špatně umístěném družstvu C. Pokud naopak hrajete za Němce a americká strana povolá minometný tým, neshlukujte své jednotky, aby netvořily snadný cíl!

PŘÍPRAVA HRY



DÍLKY HERNÍHO PLÁNU

1B 2A 3A 4A 5A 6A 7A 8A 9A 11A 12A 14B 15B 16A 17B 18B


SCÉNÁŘ 12: MORTAIN

Bitva o Mortain

Mortain - 7. srpna - 12. srpna 1944


Poté co ráno 7. srpna Němci úspěšně dobyli Mortain, boje zužily v ulicích po celém městě. Američané a Němci zůstali na mrtvém bodě až do 11. srpna, kdy velitel štábu 30. pěší divize prohlásil: „Chci, abyste Mortain srovnali se zemí. Spalte jej tak, že ve městě nezůstane kámen na kameni.“ Dělostřelecký úder splnil zadání dokonale. 12. srpna zahájili Němci ústup z Mortain. 30. pěší divize německý protiútok úspěšně odrazila.

Podmínky vítězství



USA

Musíte obsadit cíle v hodnotě 10.



NĚMECKO

Musíte obsadit cíle v hodnotě 10.

Pokud jsou potlačeny obě strany zároveň (na herním plánu nejsou žádné jednotky **střelců**), hra končí. Vítězí strana, která obsadila cíle s vyšší celkovou hodnotou.

POČÁTEČNÍ INICIATIVA: NĚMECKO

KARTY

Balíček: **B** Záloha: **Z**

| USA | |
|--------------------|--|
| Seržant | B |
| Zástupce velitele | Z |
| Velitel družstva A | B |
| Velitel družstva B | B |
| Velitel družstva C | Z |
| Střelci A | B Z Z Z Z |
| Střelci B | B Z Z Z Z |
| Střelci C | Z Z Z Z Z |
| Pátrači A | B Z Z |
| Pátrači B | B Z Z |
| Pátrači C | Z Z Z |
| Kulometčíci A | Z Z Z |
| Kulometčíci B | Z Z Z |
| Kulometčíci C | Z Z Z |
| Minomet | Z Z Z |
| Odstřelovači | Z Z Z |
| Válečný zmatek | B B Z Z Z Z Z Z Z Z |

| NĚMECKO | |
|--|--------------------|
| B | Feldvébl |
| Z | Zástupce velitele |
| B | Velitel družstva A |
| B | Velitel družstva B |
| Z | Velitel družstva C |
| B Z Z Z Z | Střelci A |
| B Z Z Z Z | Střelci B |
| Z Z Z Z Z | Střelci C |
| B Z Z | Pátrači A |
| B Z Z | Pátrači B |
| Z Z Z | Pátrači C |
| Z Z Z | Kulometčíci A |
| Z Z Z | Kulometčíci B |
| Z Z Z | Kulometčíci C |
| Z Z Z | Minomet |
| Z Z Z | Odstřelovači |
| B B Z Z Z Z Z Z Z Z | Válečný zmatek |

PŘIPOMÍNÁME

Vyrovnané síly: V tomto scénáři je výchozí situace obou stran dokonale symetrická. Máte naprostou svobodu v tom, jak ke scénáři přistoupit. Díky tomu jde o vhodný scénář pro pokročilé hráče nebo o vynikající vyvrcholení dlouhé kampaně!

PŘÍPRAVA HRY



DÍLKY HERNÍHO PLÁNU

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|--|-----|-----|-----|-----|-----|--|-----|-----|-----|
| 1B | 2A | 3A | 4A | 5B | 6A | 7B | 8B | | 10A | 11A | 12A | 13B | 14B | | 16A | 17B | 18B |
|----|----|----|----|----|----|----|----|--|-----|-----|-----|-----|-----|--|-----|-----|-----|

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 zahráje 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.