

Obsah

Obsah.....	1
0.1 Terminologie.....	4
0.2 Glosář.....	4
0.3 Sdílení zón:.....	6
0.4 Pohyb a dosah:.....	7
0.5 Bonusy a modifikátory hodu kostkou:.....	7
Kapitola 1 – mapa.....	8
1.1 Pozemní zóny:.....	8
1.2 Mořské zóny:.....	8
1.3 Barvy a kruhové identifikační značky:.....	8
1.4 Zařízení:.....	8
1.5 Konvojové linie:.....	8
1.6 Železnice:.....	9
1.7 Terén:.....	9
1.8 Úžiny a kanály:.....	11
1.9 Úzké přechody:.....	13
1.10 Zvláštní oblasti opevnění:.....	13
1.11 Zásobovací cesty:.....	13
1.12 Cesty Barma a Ledo.....	14
1.13 Severní námořní cesta.....	14
1.14 Velký bariérový útes.....	14
Kapitola 2 – příprava.....	14
2.1 Přiřazení hráčů.....	14
2.2 Národní referenční listy.....	15
2.3 Příprava.....	15
2.4 Počáteční příjem.....	15
2.5 Sledování příjmů, kol a válečných bonusů.....	15
Kapitola 3 – vítězství.....	16
3.1 Vítězství.....	16
3.2 Vítězná města.....	16
3.3 Strategické cíle.....	16
3.4 Ukončení hry.....	19
Kapitola 4 – národní vztahy.....	20
4.1 Hlavní mocnosti.....	20
4.2 Menší mocnosti.....	20
4.3 Aliance.....	20
4.4 Neutralita.....	20
4.5 Kontrola.....	21
4.6 Připojení.....	21
4.7 Zvláštní podmínky připojení a kontroly.....	22
4.8 Sovětské sféry vlivu.....	23
4.9 Čína.....	23

4.10 Španělsko.....	24
4.11 Francie.....	24
Kapitola 5 – válka a mír.....	27
5.1 Vyhlášení války.....	27
5.2 Zvýšení příjmů:.....	29
5.3 Válečné bonusové příjmy.....	29
5.4 Trest za vyhlášení války.....	29
5.5 Monroeova doktrína:.....	29
5.6 Anexe:.....	30
5.7 Porážka národa.....	30
Kapitola 6 – pakty a dohody.....	31
6.1 Podpis dohody.....	31
6.2 Ukončení dohody:.....	31
6.3 Japonsko-sovětský pakt o neútočení.....	31
6.4 Pakt Molotov-Ribbentrop:.....	32
6.5 Moskevská mírová smlouva.....	32
6.6 Čínské příměří.....	33
Kapitola 7 – pořadí hry.....	33
7.1 Pořadí národů:.....	33
7.2 Nepřetržitá hra:.....	34
7.3 Fáze kola hráče:.....	34
Kapitola 8 – fáze výroby.....	35
8.1 Zvýšení příjmů:.....	35
8.2 Vývoj technologií:.....	35
8.3 Nákup jednotek a zařízení:.....	40
8.4 Nákup Modernizace jednotky a zařízení:.....	41
8.5 Připojení:.....	41
8.6 Zahájení oprav hlavních lodí a zařízení:.....	41
8.7 Vyhlášení „půjčky“:.....	41
Kapitola 9 – fáze bojového pohybu.....	42
9.1 Vyhlášení:.....	42
9.2 Pozemní bojový pohyb.....	43
9.3 Letecký bojový pohyb.....	43
9.4 Námořní bojový pohyb:.....	45
Kapitola 10 – bojová fáze.....	48
10.1 Pořadí útoků.....	48
10.2 Zvláštní schopnosti.....	48
10.3 Ústup z boje.....	49
10.4 Pohotovost.....	50
10.5 Pozemní boj.....	51
10.6 Letecký boj.....	52
10.7 Námořní boj.....	55
10.8 Obojživelný útok.....	56
10.9 Přepadení konvoje:.....	58
10.10 Následky boje.....	59
Kapitola 11 – nebojová fáze pohybu.....	60

11.1 Omezení:.....	60
11.2 Strategický Železniční pohyb:.....	60
11.3 Nebojový letecký pohyb:.....	61
11.4 Námořní nebojový pohyb:.....	62
11.5 V přístavu.....	63
Kapitola 12 – fáze umístění jednotek.....	64
12.1 Umístění jednotek a zařízení:.....	64
12.2 Opravy:.....	65
12.3 Vylepšení:.....	65
12.4 Půjčka:.....	66
12.5 Zákaz:.....	66
12.6 Lodě zajaté v přístavu:.....	67
12.7 Náborové hody:.....	67
12.8 Hody vlivu:.....	67
12.9 Výběr příjmů:.....	67
12.10 Konec tahu hráče.....	67
12.11 Konec kalendářního kola:.....	68
Kapitola 13 – jednotky a zařízení.....	68
13.1. Jednotky:.....	68
13.2 Zařízení:.....	75
Kapitola 14 – historické události.....	80
14.1 Španělská občanská válka.....	80
14.2 Italské tažení v Habeši:.....	80
14.3 Čínská občanská válka.....	81
Kapitola 15 – speciální schopnosti národa.....	81
15.1. Německo.....	81
15.2. CCP.....	83
15.3. SSSR.....	83
15.4. Japonsko.....	84
15.5. Velká Británie.....	85
15.6. Francie.....	85
15.7. KMT.....	85
15.8. USA.....	85
Kapitola 16 – poznámky návrháře.....	86

0.1 Terminologie

Pravidla GW používají mnoho specifických termínů. Pro snadnější použití tam, kde má výraz specifický význam, je v kapitálkách.

0.2 Glosář

Spolupráce: Dva národy jsou Spolupracující, pokud splňují určité podmínky. Velké mocnosti, které jsou členy stejné aliance, Spolupracují, pokud jsou ve válce se stejnou Velkou mocností. Menší mocnosti mohou také Spolupracovat s Velkou mocnostmi, pokud na ně zaútočí nepřátelský hráč nebo splní specifické podmínky spolupráce

Anexe: Je to bojový tah, který probíhá bez boje a bez vyhlášení války. Je povolena pouze za určitých podmínek: pakt Molotov-Ribbentrop, německá anexe Čech, Slovenska a Rakouska a italská anexe Albánie ([viz 5.6](#)).

Útočník/Obránce: Útočník je hráč, který je právě na tahu. Obránce je hráč, který je tímto hráčem napaden. Termíny Útok a Obrana se tímto také řídí. Pokud tedy pravidlo uvádí, že jednotka získává +1 k útoku, získává tento bonus pouze tehdy, když je útočníkem, a ne když je obráncem.

Britské společenství (Commonwealth): Velká Británie, Velitelství pro Dálný východ (FEC), Austrálie a Nový Zéland (ANZAC) a všechny pozemní zóny označené britským, kanadským, FEC nebo ANZAC identifikační značkou jsou považovány za součást Commonwealthu ([viz 2.3](#)). Kanada je považována za součást Velké Británie. Všechny mají stejný tah (více informací naleznete v jejich národních referenčních listech).

Kalendářní kolo: Pokud je v pravidlech uvedeno, že se jedná o kalendářní kolo, znamená to, že všechny národy prošly svým pořadím tahů ([viz 7.1](#)).

Hlavní loď: Letadlové lodě, těžké letadlové lodě, bitevní lodě a těžké bitevní lodě jsou hlavní lodě. Tyto lodě potřebují ke zničení více zásahů. Lze je stavět pouze ve velkých loděnicích ([viz 13.2.5](#)).

Letadlová loď: Pokud se pravidlo vztahuje na „Letadlová loď“, vztahuje se na jakýkoli typ letadlové lodě (lehká, flotilová nebo těžká), pokud není uvedeno jinak.

Čína: Když pravidla odkazují na Čínu (bez konkrétního odkazu na KMT nebo CCP), vztahují se na všechny čínské pozemní zóny s vlajkou KMT, CCP nebo regionálními vůdci vytištěným na mapě.

Kontrola: Úroveň rozhodovací pravomoci, kterou má velmoc nad menší mocností. Obvykle zahrnuje přesuny jednotek daného národa, hody za jednotky daného národa v bitvě, výběr ztrát v boji a náborové hody ([viz kapitola 4.5](#)). Je důležité si uvědomit rozdíl mezi pojmy "připojení" a "kontrola".

D6: Šestistěnná kostka: Tato kostka se používá při přepadávání konvojů, jako součást sovětských příjmových hodů v době míru a při strategickém bombardování.

D12: Dvanáctistěnná kostka. Jedná se o standardní kostku používanou ve hře. Používá se, pokud není uvedeno jinak.

Vyhlášení války: (DoW) Vyhlášení války je "zahájení" války. Mnoho národů má určité požadavky, které musí splnit, než mohou vyhlásit válku, a omezení, kdy, jak a komu ji mohou vyhlásit ([viz 5.1](#)).

Nepřítel: Národy (a všechny jejich jednotky, zařízení a pozemní zóny) jsou nepřátelské, když si vyhlásili válku. (např. Německo a Francie nejsou „nepřátelé“, dokud nejsou ve válce).

Přátelský: Národ (a všechny jeho jednotky, zařízení a pozemní zóny) jsou přátelské, pokud (a) ho vlastní nebo (b) jsou členy aliance. (např. Londýn není pro Spojené státy přátelskou pozemní zónou, dokud se Spojené státy americké a Britské společenství nestanou členy aliance.)

Hlavní město: Potřebné k získání příjmu. (Všimněte si, že ANZAC, CCP, FEC a KMT jsou výjimky, viz jejich národní referenční list). Hl. město může být obsazeno ([viz 10.10.2](#)) a některé národy jej mohou přemístit ([viz 10.10.3](#)).

Domovská země: Každý národ má skupinu pozemních zón, které tvoří jeho domovskou zemi. Domovská země slouží k různým účelům, jako je budování určitých zařízení, zásobovacích cest, přijímání půjček atd.

Pozemní zóny domovské země

Německo	Berlín, Western Germany, Eastern Germany and Bavaria
Japonsko	Tokyo, Honshu, Hokkaido and Kyushu
Itálie	Rome, Northern Italy, Lazio and Southern Italy.
SSSR	Všechny původně vlastněné pozemní zóny s SSSR značkou.
CCP / KMT	Všechny původní zóny Čínských vojevůdců, KMT, CCP, Manchukuo nebo Mongolian stejně jako Formosa a Hong Kong.
ANZAC	Všechny zóny Austrálie a Nového Zélandu
Velká Británie	London, Northern England, Southern England, Scotland and Northern Ireland.
FEC	Nemá domovskou zemi.
Francie	Paris, Picardy, Alsace-Lorraine, Southern France, Aquitaine a Normandy.
Svobodná Francie	Nemá domovskou zemi.
Vichy Francie	Southern France a Corsica.
USA	Přilehlé Spojené státy (všechny USA Původně vlastněné pozemní zóny přiléhající k Washingtonu, D.C.).

Domovské země národů neuvedených na seznamu jsou všechny původně vlastněné pozemní zóny s výjimkou pobřežních území.

Příklad: Surinam, Nizozemské Antily a Nizozemská Východní Indie jsou zámořské pevninské oblasti a nejsou součástí domovského národa Nizozemska.

Průmyslové výrobní body (IPP): Základní měnová jednotka ve hře.

Japonsko: Všechny pozemní zóny na mapě jsou označeny japonským nebo mandžuským kruhovým znakem.

Půjčka: ([viz 8.7](#)): Systém, díky němuž mohou velmoci vyrábět jednotky pro jiné národy, aniž by samy musely být ve válce. Půjčka je dodáván prostřednictvím zásobovací cesty. ([viz 12.4](#)).

Námořní letecká hlídka (MAP): Speciální druh bojového pohybu letadel v námořní zóně ([viz 9.3.1](#)).

Národy: Národy jsou rozděleny do skupin na velké a menší mocnosti ([viz 4.1](#) a [4.2](#)).

Původně: Od začátku hry. Národ s vytištěnou identifikační značkou v pozemní zóně na mapě.

Příklad: Szechwan je původně KMT. Sikang není.

Tah hráče: To znamená, že se jedná o celou sekvenci akcí "Výroba – Bojový pohyb – Boj – Nebojový pohyb – Umístění jednotek" ([viz 7.3](#)).

Vlastnit: Vlastnit znamená, že národ vlastní pozemkovou zónu – buď protože ji obsadil, připojil, anektoval, získal osvobozením nebo s ní začal hru. Národ nikdy nemůže vlastnit námořní zónu.

Španělsko: Všechny pozemní zóny na mapě jsou označeny identifikační značkou španělských nacionalistů nebo španělských republikánů.

Španělští nacionalisté/republikáni: Frakce ve španělské občanské válce. Odlišuje se od "Nacionalistického/republikánského Španělska", což je neutrální malá mocnost vytvořená po vyřešení španělské občanské války.

Strategický námořní pohyb: Speciální druh pohybu, který mají k dispozici námořní transporty (viz [11.4.2](#)).

Strategický železniční pohyb: Přesun pozemních, leteckých nebo raketových jednotek po železnici (viz [11.2](#)).

Ponoření: Bránící se ponorka se po prvním bojovém kole ponoří. Jakmile je bránící se ponorka ponořena, je vyřazena z boje a již nemůže být brána jako oběť. Potopení trvá do konce tahu útočícího hráče. Útočící ponorky se nikdy nepotápějí.

Povrchová loď: Jakákoli námořní jednotka, která není ponorkou.

Zásobovací cesta: Virtuální cesta pozemních a/nebo mořských zón trasovaných přes mapu z vaší domovské země pro různé účely (viz [1.11](#)). Lze blokovat (viz [9.4.2](#)) a zakázat (viz [12.5](#)).

Výběr cíle: Hráč, který hodí zásah v určitém rozmezí, si vybere oběť. Často omezeno na určitou třídu (např. stíhač tanků si při hodu "1-3" vybere jednotku třídy nepřátelských vozidel).

Válečná loď: Jakákoli námořní jednotka, která není námořním transportérem.

Válečný bonusový příjem: Národy mají nárok na válečný bonusový příjem, pokud jsou ve válce s velmocí. Zóny a konvojové linie, které poskytují válečný bonusový příjem, jsou na mapě znázorněny obdélníkovými vlajkami. Ke sledování válečného bonusového příjmu každého národa použijte nástroj pro sledování IPP.

Válečné příjmy: Některé národy musí dosáhnout určité výše příjmů, aby mohly vyhlásit válku. Tato úroveň se nazývá válečný příjem (viz kapitola [5.1](#)).

0.3 Sdílení zón:

V některých případech jednotky různých národností sdílejí pozemní nebo námořní zóny.

Sdílení zón: Národy nesmí sdílet pozemní zóny, dokud nejsou spolupracující (výjimka: pokud CCP a KMT podepsaly čínské příměří (viz [6.6](#))).

***Příklad:** Britské a francouzské jednotky nemohou být obě v Pikardii, dokud nejsou ve válce se stejnou velmocí, i když jsou ze stejné aliance.*

Pokud se vaše jednotky nacházejí v zóně spolupracujícího národa, na kterou útočí národ, který s vámi není ve válce, vaše jednotky se boje neúčastní, pokud vy nebo útočník nevyhlásíte válku (pokud je to možné). Pokud se útočníkovi podaří pozemní zónu dobýt, jsou vaše jednotky přesunuty do nejbližší spřátelené pozemní zóny bez ohledu na vzdálenost.

Sdílení mořských zón:

Národy, které nejsou ve válečném stavu, mohou volně sdílet mořské zóny a vzájemně se neovlivňovat. Existují případy, kdy jednotky, které jsou ve válce, mohou sdílet námořní zónu:

- Když se námořní jednotky národů, které nebyly ve válce, ocitnou ve válce.
- Když se ponoří ponorky.
- Když letadla námořní letecké hlídky odmítnou bojovat.
- Když bitevní křižníky uniknou.
- Když jsou hladinové válečné lodě určeny jako doprovodné a nepřátelské jednotky je ignorují.

V těchto případech se jednotky neúčastní boje, dokud jedna z mocností neprovede nový bojový tah během fáze bojového pohybu proti ostatním jednotkám v dané zóně. Jednotky se mohou ze zóny volně pohybovat, aniž by došlo ke spuštění útoku. (Výjimka: Strategický námořní pohyb nemůže opustit námořní zónu obsazenou nepřítelem, viz [11.4.2](#)). Pokud se útočící hráč přesune do námořní zóny, která obsahuje nepřátelské jednotky a neutrální jednotky, a poté se neutrální mocnost dostane

do válečného stavu s útočícím hráčem, pak se bránící hráči brání společně (viz následující část "Obrana").

Příklad: SSSR a Němci nejsou ve válečném stavu a jejich lodě se nacházejí ve stejné námořní zóně. Pak Německo vyhlásí válku SSSR. Německo může zaútočit na sovětské lodě (během fáze bojového pohybu Německa), přesunout se z námořní zóny nebo zůstat ve stejné zóně a nedělat nic.

Obrana:

Pokud mají dva nebo více členů stejné aliance jednotky v zóně, která je napadena, obránci společně rozhodnou, které jednotky utrpí ztráty. Pokud se hráči nemohou dohodnout na tom, které jednotky utrpí ztráty, může kterýkoli z nich požádat o vyřešení problému hodem kostkou, při kterém rozhoduje nejvyšší hod (při remíze se hází znovu). Pokud členové různých aliancí (např. Kominterny a Spojenců) sdílejí námořní zónu a jsou napadeni mocnostmi, se kterou jsou obě ve válce, budou se také bránit společně. Členové jiné Aliance se však nemohou zapojit do námořní bitvy v důsledku vyhlášení války v bojové fázi.

Útok:

Přestože se členové stejné aliance brání společně, když na ně zaútočí národ, se kterým jsou oba ve válce, národy, které nesdílejí tah hráče, se nemohou zúčastnit společného útoku. To platí i v námořní zóně, i když se v této námořní zóně nacházejí jednotky jiných členů jeho aliance. Útoků se mohou účastnit pouze jednotky útočícího hráče, které mohou být při útocích brány jako oběti.

Příklad: Pokud německá flotila vstoupí do námořní zóny s flotilou USA a italskou ponorkou, italská ponorka nemůže být vybrána jako oběť během boje, protože není v tahu italského hráče a ponorka neútočí. Jinak by tomu bylo, kdyby USA byly útočником, protože německé a italské jednotky by se mohly bránit společně (ale pouze v případě, že by obě byly ve válce s USA).

0.4 Pohyb a dosah:

Při výpočtu pohybu (při přesunu jednotek) nebo dosahu (při střelbě strategických raket nebo výpočtu dosahu námořní letecké hlídky) se překročení každé hranice pozemní nebo námořní zóny počítá jako jeden bod pohybu nebo dosahu. Pohyb je vždy přes hranici. Diagonální pohyb přes vrchol není povolen. Pohyb uvnitř zóny (například přesun z letadlové lodi do stejné námořní zóny) se do pohybu jednotky nezapočítává.

0.5 Bonusy a modifikátory hodu kostkou:

Bonusy a modifikátory hodu kostkou jsou kumulativní s výjimkou následujících případů:

- (a) Hráč si může v každém kole nárokovat pouze nejvyšší kladný bonus k útoku nebo obraně, který má každá jednotka k dispozici. (Výjimka: Modifikátory z německé "Operace Barbarossa" ([viz 15.1](#)) a japonské "Tunelové obraně" ([viz 15.4](#))).

Příklad: Pěchota bránící se ve městě s opevněním by si v prvním kole boje nárokovala obranu +2 díky opevnění a ve všech následujících kolech obranu +1 díky městu.

- (b) Hráč má v každém kole pouze nejvyšší záporný postih za útok nebo obranu pro každou jednotku. (Výjimka: Modifikátory z německé "Operace Barbarossa" ([viz 15.1](#)) a japonského "Překvapivého útoku" ([viz 15.4](#))).

Příklad: Hora a řeka v zóně by obě vystavily útočícímu tanku útoku -1, ale útočnick by utrpěl pouze -1 (nikoliv dohromady -2). Další příklady vícenásobných terénů najdete v kapitole [1.7.8](#).

Příklad: Německo vyhlásí válku SSSR v rámci operace "Barbarossa". Německu se podaří obklíčit Kyjev. Všechny bránící se sovětské jednotky budou mít kombinovanou obranu -2 (-1 za obklíčení a -1 za "Operaci Barbarossa").

(c) Trvalé změny statistik jednotek nejsou modifikátory. Tedy jednotka výsadkové pěchoty, která se po vyvinutí technologie výsadkové doktríny stane elitní, bude stále podléhat terénním modifikátorům.

(d) Záporné modifikátory nikdy nesnižují hodnotu útoku nebo obrany na méně než jedna.

Modifikátory neovlivňují jednotky bez hodnoty útoku nebo obrany (uvedené N/A pro útok/obranu).

(e) Pohybové bonusy poskytnuté zařízením se nesčítají.

Příklad: Pokud se námořní jednotka nachází v námořní zóně sousedící se dvěma hlavními přístavy a hlavní loděnicí, získává pouze +1 pohyb.

Kapitola 1 – mapa

1.1 Pozemní zóny:

Všechny pozemní zóny mají vytištěný název. Pokud pozemní zóna nemá název, jedná se o součást sousední zóny nebo řetězce ostrovů, nikoli o samostatnou zónu. Mnoho pozemních zón má v sobě čísla označující jejich hodnotu IPP a další vyobrazené prvky představující terén a zařízení. Jezera uvnitř pozemních zón nejsou námořními zónami, ale blokují pohyb pozemních jednotek, včetně dodávek půjčky. Například jezero mezi Čadem a Nigérií by blokovalo pohyb pozemních jednotek, ale není samostatnou námořní zónou a nepočítá se jako prostor pro pohybující se letadlo.

1.2 Mořské zóny:

Všechny mořské zóny mají číslo. Písmeno označuje, ve kterém oceánu se zóna nachází:

- Atlantský oceán: A##
- Středozevní moře: 1: M##
- Indický oceán: I##
- Tichý oceán: P##

Mořskou oblast nelze vlastnit.

1.3 Barvy a kruhové identifikační značky:

Všechny národy jsou na mapě označeny barvou a kruhovou identifikační značkou.

1.4 Zařízení:

Pozemní zóny mohou mít v sobě různé stavby, které se dále označují jako "zařízení". Mnohá zařízení jsou znázorněna na mapě.

Další zařízení lze postavit v průběhu hry.

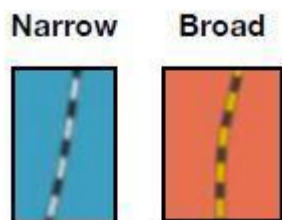
1.5 Konvojové linie:

Konvojové linie jsou na mapě vytištěny tmavě modrými tečkovanými čarami. Tyto čáry jsou opatřeny ide. značkou, který ukazuje, o čí linii se jedná, a obvykle modrým číslem udávající maximální hodnotu potenciálních ztrát IPP. Linie konvoje může začínat a končit v pozemní nebo námořní zóně. Konvojové linie, které končí v námořních zónách, jsou označeny obloukem. Pokud začíná nebo končí v pozemní

zóně, uzavře se, pokud je jeden nebo oba tyto konce obsazeny nepřitelem. Uzavřenou konvojovou linií nelze napadnout.

1.6 Železnice:

Železnice jsou na mapě zakresleny šachovnicově. Železnice s úzkým (normálním) rozchodem jsou znázorněny šedou šachovnicovou čarou a železnice s širokým rozchodem žlutou šachovnicovou



čarou.

1.7 Terén:

Ve hře je několik typů terénu. Pokud se ide. značka v pozemní zóně nachází v některém typu terénu, podléhá celá pozemní zóna pravidlům pro tento typ terénu. Pozemní zóna, ve které jednotka začíná, nepodléhá účinkům terénu. Předpokládejte, že začíná přímo na hranici. Pokud má pozemní jednotka více než jeden pohyb (např. jezdecko), je každý z nich posuzován vůči terénu samostatně. (Jsou to dvě samostatné akce).

Pokud se ide. značka nenachází mimo oblast terénu, ale abyste se k němu dostali, musíte terén překonat, vztahují se na vás pravidla "hraničního terénu". Platí pravidla pohybu pro tento terén, ale pravidla boje pro tento terén trvají pouze první bojové kolo.

Přechod se určuje tak, že se sleduje nejpřímější linie od ide. značky výchozí pozemní zóny k ide. značce cílové pozemní zóny, přičemž se nepočítá terén výchozí pozemní zóny.

Příklad: Německo zaútočí na Belgii a po úspěšné invazi může s oprávněnými jednotkami bleskově proniknout do Pikardie, protože horská hranice je na belgické straně. Pokud by však byla situace obrácená, francouzské jednotky útočící do Německem ovládané Belgie by v prvním kole utrpěly -1 útok a nemohly by dále bleskově útočit, protože se na ně vztahuje horský hraniční terén.



Do terénu označeného slovem "impassable" se pozemní jednotky nemohou přesunout. Letecké jednotky jím mohou proletět.

1.7.1 Hory:

Pravidlo pohybu: Všechny pozemní jednotky okamžitě ukončí svůj pohyb při přechodu nebo vstupu do hor. Jednotky nemohou bleskově překročit hory nebo do nich vstoupit. Pravidla pohybu v horách se nevztahují na jezdecko.

Pravidlo boje: Všechny pozemní jednotky mají postih -1 k útoku.

Na horskou pěchotu, včetně cizineckých legií a Gurkhů, se nevztahují pravidla pro boj v horách a mají bonus +1 k obraně v horách.

1.7.2 Pouště:

Pravidlo pohybu: Všechny pozemní jednotky okamžitě ukončí svůj pohyb při přechodu nebo vstupu do pouště. Jednotky nemohou bleskově přejít nebo vstoupit do pouště.

Pravidlo boje: Všechny pozemní jednotky mají postih -1 k útoku.

Na cizinecké legie se pravidlo boje v poušti nevztahuje a mají bonus +1 k útoku v poušti.

Na jednotky Deutsche Afrika Korps (DAK) se pravidla pro boj v poušti nevztahují.

1.7.3 Džungle:

Pravidlo pohybu: Všechny pozemní jednotky okamžitě ukončí svůj pohyb při překročení džungle nebo vstupu do ní. Jednotky nemohou bleskově překročit džungli nebo do ní vstoupit.

Pravidlo boje: Všechny jednotky třídy vozidel mají postih -2 k útoku/obraně. Gurkhové mají v džungli bonus +1 k útoku.

1.7.4 Mokřady:

Pravidlo pohybu: Všechny pozemní jednotky okamžitě ukončí svůj pohyb, jakmile překročí mokřad nebo do něj vstoupí. Jednotky nemohou bleskově překročit mokřad nebo do něj vstoupit.

Pravidlo boje: Všechny jednotky třídy vozidel mají postih -2 k útoku/obraně.

1.7.5 Tundra/led:

Pravidlo pohybu: Všechny pozemní jednotky okamžitě ukončují svůj pohyb při překročení nebo do tundry/led. Jednotky nemohou bleskově překročit tundru/led nebo do ní vstoupit.

Pravidlo boj: Pouze jedno kolo boje na tah hráče. Pokud boj není vyřešen, přeživší útočící jednotky musí ustoupit.

1.7.6 Řeky:

Řeky jsou na mapě znázorněny modrými čarami. Některé řeky tvoří hranici mezi dvěma zónami (z obou stran jsou ohraničeny hraniční čarou) a vztahovaly by se na jednotky, které je překračují v obou směrech. Průplav není řeka, ale systém průplavů Svatého Vavřince a Velkých jezer (Severní Amerika) se chová jako řeka.

Pozemní jednotky, které musí překročit řeku v napadeném území před dosažením ide. značky, podléhají pravidlům pro řeky.

Platí pro první kolo boje v každé pozemní zóně bez ohledu na počet překročených řek.

Boj: Všechny pozemní jednotky kromě námořní pěchoty, výsadkové pěchoty provádějící výsadkový útok a jednotek třídy dělostřelectva mají v prvním kole boje postih -1 k útoku.

Strategický pohyb: Řeka může být použita pro strategický pohyb po železnici ([viz 11.2](#)).

Zásobovací cesty: Řeku lze použít k trasování zásobovacích cest ([viz 1.11](#)).

1.7.7 Města:

Města jsou na mapě označena kruhovou zónou (kruhový nebo půlkruhový okraj).

Boj: Pouze tříkolový boj za Tah hráče (Výjimka: Japonsko použije "Překvapivý útok"). Pokud boj není rozhodnut, musí se přeživší jednotky útočnicka stáhnout. Pokud není možné se stáhnout (např. výsadkový nebo obojživelný útok (viz [10.6.1](#) a [10.8.3](#))), jednotky jsou eliminovány.

Města dávají útočícím jednotkám třídy vozidla -2 všechna kola boje (Výjimka: Německo použije "Bleskový útok"). Pokud je město obklíčeno (viz níže), neutrpí vozidla tento -2 postih.

Města dávají bránícím se jednotkám třídy pěchota bonus +1 k obraně ve všech kolech boje a výběr cíle na "1" (proti jednotkám třídy vozidla). Město, které je obklíčeno (viz níže), nedostává žádný z výše uvedených bonusů, ale místo toho dává všem bránícím se jednotkám postih k obraně -1 ve všech kolech boje.

Města mají integrovanou protivzdušnou obranu proti výsadkovým útokům (viz [10.6.1](#)). Pokud útočník vyvinul výsadkovou doktrínu, potom města již nemají integrovanou protivzdušnou obranu (viz [8.2.1](#)).

Opevnění ve městech redukuje efekt kobercového bombardování o 1 (viz [13.2.6](#)).

Obklíčení: Město je obklíčeno, pokud jsou všechny přilehlé pozemní zóny obsazeny nepřítelem a pokud není přítomna žádná nepoškozená letecká základna, přístav, loděnice nebo dok. S blokováním námořním zařízením se zachází stejně, jako by bylo poškozeno. Pokud město hraničí s neutrální nebo přátelskou pozemní zónou, nemůže být obklíčeno.

Pohyb: Jednotky nemohou bleskově opustit město.

1.7.8 Více terénů:

Některé zóny mají více než jeden terén. Hráč musí v každém bojovém kole uplatnit svůj nejvyšší bojový modifikátor i svůj nejnižší bojový modifikátor. (viz [0.5](#) (b)). Ty se mohou v průběhu boje měnit, protože některé typy terénu mají vliv pouze na první kolo boje.

Příklady více terénu:

- Horská města: Horské město (např. Madrid) dává útočícím pozemním jednotkám postih -1 k útoku a všem bránícím se jednotkám třídy pěchota bonus +1 k obraně, pokud nejsou ve všech kolech boje obklíčeny. Bránící se horská pěchota navíc nezískává bonus +1.
- Obklíčená horská města: Obklíčené horské město (např. Madrid) má ve všech kolech boje postih -1 k obraně pro všechny bránící se jednotky. Bránící se horská pěchota by si však také nárokovala bonus +1 k obraně z horského terénu, takže jejich kombinovaný terénní modifikátor je 0. Hory by poskytovaly postih -1 útočícím pozemním jednotkám.
- Horské řeky: Útok přes řeku a do hor je stále pouze s postihem -1 v prvním kole boje. Na horskou pěchotu by se v prvním kole boje vztahoval postih -1 za řeku, i když v horách žádný postih za útok nemá.
- Říční město: Řeka by útočnickovi v prvním kole boje poskytovala postih -1 k útoku a město by obránci ve všech kolech boje poskytovalo bonus +1 k obraně.

1.8 Úžiny a kanály:

Úžiny a kanály jsou strategicky důležité vodní cesty. Úžiny jsou označeny názvem úžiny a kanály jsou označeny symbolem kanálu. Námořní jednotky a letadla se přes úžiny nebo kanály pohybují stejně jako při překročení hranic námořní zóny.

Proplutí úžinou nebo kanálem může majitel zakázat. Hlavní rozdíl mezi úžinami a kanály spočívá v tom, že úžina se nachází mezi dvěma mořskými zónami a kanál se nachází v pozemní zóně. Jednotky nemohou ukončit svůj pohyb v kanálu. Kanál je pro účely sledování pohybu považován za hranici

námořní zóny. (Upozorňujeme, že nad kanálem ovládaným nepřítelem nelze proletět, pokud se v jeho kontrolní pozemní zóně nacházejí nepřátelské stíhačky (viz 9.3 a 11.3)). Kanál lze použít jako řeku pro trasování zásobovacích cest a strategického námořního pohybu. Při útoku přes kanál platí stejné postihy za útok jako u řeky (viz 1.7.6). Existuje mnoho omezení týkajících se pohybu přes úžiny a kanály:

- Pozemní jednotky mohou překonat kanál, ale ne úžinu.
- Letadla mohou přelétat nad úžiny a kanály neutrální země, i když jsou uzavřené.
- Ponorky se mohou pohybovat uzavřenými úžinami, ale ne uzavřenými kanály.

Úžina	Kontroluje	Uzavírka
Gibraltar	Gibraltar	Vlastník Gibraltarů uzavírá národům, s nimiž je ve válečném stavu.
Danish Straits	Denmark	Britské společenství národů, Francie a USA nemohou přesunout hladinové lodě přes Dánskou úžinu, dokud Dánsko nebude v držení/kontrolě spojenců. Sovětské a německé válečné lodě se mohou pohybovat úžinami, dokud je Dánsko neutrální. Jakmile je Dánsko obsazeno, může jeho vlastník uzavřít národům, s nimiž je ve válečném stavu.

Násilné proplutí úžinou:

Národ se může pokusit proplout svým námořnictvem uzavřenou úžinou. Brání se hráč, který úžinu kontroluje, může střílet na každou hladinovou loď s hodnotou "3". To je navíc k jakémukoli pobřežnímu dělostřelectvu na úzkém přechodu, které může mít bránící se hráč. Násilné proplutí úžinou je vyhlášením války vlastníkovi úžiny a podléhá všem omezením z toho vyplývajícím.

Příklad: Britská flotila složená z jedné bitevní lodi a jednoho torpédoborce chce proplout Dánskou úžinou ovládanou Německem. Německý hráč hodí za bitevní loď "2" a získá zásah. Dále pak hodí "6" za torpédoborec a mine.

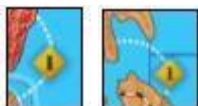
Kanál	Kontroluje	Uzavírka
Panama Canal	Panama	Vlastník Panamy uzavírá národům, s nimiž je ve válce.
Suez Canal	Lower Egypt	Vlastník Dolního Egypta uzavírá národům, s nimiž je ve válce.
Kaiser-Wilhelm Kanal	Western Germany	Vlastník západního Německa může volně povolit nebo odmítnout proplutí neutrálním národům. Vlastník Západního Německa uzavírá národům, s nimiž je ve válce.
Baltic-White Sea Canal*	Leningrad a Karelia	Pokud jeden hráč vlastní Leningrad i Karélii, může volně povolit nebo odmítnout proplutí. Pokud Leningrad a Karélii vlastní dva různí hráči, musí oba povolit proplutí, jinak je průplav uzavřen.
Turkish Straits**	Istanbul	Vlastník Istanbulu uzavírá národům, s nimiž je ve válce. Dokud je Turecko neutrální: <ul style="list-style-type: none"> • Uzavírá všem letadlovým a bitevním lodím. • Uzavírá každému národu ve válce s Velmocí (Výjimka: SSSR může trasovat zásobovací cestu skrze "Rudou pomoc").
St. Lawrence Seaway	Ottawa	Vlastník Ottawy uzavírá národům, s nimiž je ve válce.

* Baltsko-Bělomořský kanál spojuje Leningrad s Bílým mořem. Kanál lze použít k nebojovému přesunu jedné ponorky za tah hráče mezi mořskou zónou A14 a mořskou zónou A9 (v obou směrech). Ponorka musí začít svůj pohyb buď v námořní zóně A9, nebo A14, a na provedení přesunu vynaloží celý svůj pohyb (včetně případných bonusů). Baltsko-bílý kanál může být použit k dodání půjčky do Leningradu.

** Turecké "úžiny" jsou natolik úzké, že jsou považovány za kanál.

1.9 Úzké přechody:

Některé mořské zóny jsou označeny čarou mezi pevninami – úzké přechody.



Hráč může v rámci obojživelného útoku bojově přesouvat mariňáky přes úzké přechody. Hráč může také nebojově přesouvat jednotky pěchoty. Jednotky musí začínat na jedné straně přechodu a končit svůj tah na druhé straně, jako by byly v sousedství. Jednotky nesmí k přechodu použít strategický železniční pohyb. Počet jednotek, které mohou být přesunuty, je vytištěn na čáře.

Přítomnost pobřežního dělostřelectva v napadené pozemní zóně zabraňuje bojovému pohybu přes úzký přechod. Nepřátelské hladinové válečné lodě, nepotopené ponorky nebo letadla námořní letecké hlídky v jakékoli námořní zóně, která se dotýká linie úzkého přechodu, brání bojovému i nebojovému pohybu přes úzký přechod. Pobřežní dělostřelectvo umístěné na úzkém přechodu může střílet na nepřátelské hladinové lodě, které úzkým přechodem proplouvají (viz [13.2.7](#)).

1.10 Zvláštní oblasti opevnění:

Některé oblasti na mapě jsou tak malé, že jediné opevnění a/nebo pobřežní dělostřelectvo chrání celou zónu bez ohledu na to, s kolika pozemními nebo námořními zónami hraničí. Těmito oblastmi jsou např:

- Všechny města
- Panama
- British Malaya
- Krym

1.11 Zásobovací cesty:

Zásobovací cesty jsou trasovány, pokud je to třeba (nejsou ukázány na mapě). Zásobovací cesta může být trasována na libovolnou vzdálenost a nevyžaduje kapacitu železnic nebo transportů. Zásobovací cesta je trasována následovně:

- **Po souši:** Zásobovací cesta se trasuje podél řek a/nebo železnic, které jsou nepoškozené a vlastněné tebou nebo kontrolovaným/spolupracujícím národem od začátku tvého tahu. Zásobovací cesta se může sestávat z kombinace řek a železnic. Pokud řeka protéká na hranici zón, nesmí druhou zónu vlastnit nepřátelský národ.
- **Po vodě:** Zásobovací cesta se trasuje skrze přístavy, doky a loděnice v dosahu, které byly nepoškozeny a kontrolovány tebou nebo kontrolovaným/spolupracujícím národem od začátku tvého tahu. Malá námořní zařízení mají Dosah zásobovací cesty 3. Velká námořní zařízení mají Dosah zásobovací cesty 5. Hráči mohou jeden druhému dát svolení použít úžiny nebo kanály v jejich vlastnictví (viz [1.8](#)). Německo má "Legii Kondor" speciální schopnost, která dává +1 Dosah zásobovacích cest pokud půjčuje Španělským nacionalistům (viz [15.1](#)).

Příklad: Aby trasovala Británie zásobovací cestu do své malé továrny v Kapském městě ze své velké loděnice v Jižní Anglii, může to provést následovně. Čtyři mořské zóny (A21, A28, A35, A44) do velkého doku v Gibraltar, poté pět zón (A44, A46, A48, A51, A53) do malého přístavu ve Sv. Heleně, poté dvě zóny (A53, A54) do malého přístavu v Kapském městě.

Jakmile Zásobovací cesta znovu-vstoupí na pevninu z mořských zón, tak nemůže již vést skrz více mořských zón. Nepřátele mohou bránit trasování Zásobovací cesty Blokádou (viz [9.4.5](#)) nebo Zákazem (viz [12.5](#)).

1.12 Cesty Barma a Ledo

Umožňuje trasovat zásobovací cestu přes jinak neprůchodné himálajské hory pro dodávky v rámci Půjčky. Nelze ji strategicky bombardovat. Pro její otevření jsou nutné následující čtyři podmínky::

1. Musí to být červenec 1938 nebo později.
2. Japonsko a KMT jsou ve válce.
3. KMT má v držení Jün-nan.
4. Spojenci mají v držení Barmu.

Dokud je Barmská cesta otevřená, může KMT nakupovat dělostřelectvo a protiletadlové dělostřelectvo v Jün-nanu. Cesta Ledo prodlužuje Barmskou silnici do Bengálska. Platí stejné podmínky a pravidla, ale spojenci musí vlastnit také Bengálsko.

1.13 Severní námořní cesta

Severní námořní cesta je průchod přes severní okraj SSSR (mimo mapu). SSSR může v každém tahu hráče přesunout jednu námořní jednotku mezi námořními zónami A9 a P1 (v obou směrech). Jednotka musí začít svůj tah buď v námořní zóně A9, nebo P1 a na provedení přesunu vynaloží celý svůj pohyb (včetně případných bonusů). SSSR může dát ostatním národům povolení k použití této trasy.

1.14 Velký bariérový útes

Z mořských zón P64, P71 a P72 není možné provádět obojživelné útoky do Queenslandu.

Kapitola 2 – příprava

2.1 Přiřazení hráčů

Globální válka 1936-1945 je hra pro 3-6 hráčů. V závislosti na počtu hráčů podle toho přidělte národy:

	3 Players	4 Players	5 Players	6 Players
Germany	1	1	1	1
Italy	1	1	1	6
Japan	1	4	4	4
CCP	2	2	2	2
USSR	2	2	2	2
Great Britain	3	3	3	3
FEC (Far East Command)	3	3	3	3
ANZAC	3	3	3	3
France	3	3	3	3
KMT	3	3	5	5
USA	3	3	5	5

Ideální počet hráčů je pět. Pokud hrajete s více než šesti hráči, přiřaďte jim buď CCP, KMT, nebo Francii.

2.2 Národní referenční listy

Každý národ má národní referenční list, který obsahuje důležité informace potřebné pro hru daného národa. Většinu informací obsažených v národních referenčních listech lze nalézt také v této knize pravidel.

2.3 Příprava

Připravte jednotky a zařízení pro každý národ tak, jak je popsáno v tabulce příprav na národních referenčních listech. To zahrnuje lodě v různých fázích výroby na výrobním diagramu v rohu mapy.

2.4 Počáteční příjem

Každému národu dejte jeho počáteční IPP, jak je znázorněno na sledovači IPP s malým kruhovým kolečkem. Počáteční příjem je rovněž uveden na národních referenčních listech.



2.5 Sledování příjmů, kol a válečných bonusů

Umístěte značku kalendáře do horní části tabulky sledování IPP, abyste označili kalendářní kolo 1. kola – červenec 1936.

Na grafu sledování IPP jsou také zobrazeny velké neprůhledné kruhy označující důležité události pro daný národ po dosažení dané úrovně příjmu.

Ve spodní části grafu pro sledování IPP je tabulka pro sledování válečného bonusového příjmu pro každý národ.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Jul. '36	Jan. '37	Jul. '37	Jan. '38	Jul. '38	Jan. '39	Jul. '39	Jan. '40	Jul. '40	Jan. '41	Jul. '41	Jan. '42	Jul. '42	Jan. '43	Jul. '43	Jan. '44	Jul. '44	Jan. '45	Jul. '45	Jan. '46	Jul. '46
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	100+			
+2	+3	+3	+2	+5/3	+2	+2	+3	+3	+2	+1	+3	+2	+2	+2	+2	+1	+2	+2	+2	+12

Kapitola 3 – vítězství

3.1 Vítězství

Vítězí aliance, která má na konci hry nejvyšší počet vítězných bodů. Vítězné body lze získat vlastnictvím vítězných měst a splněním strategických cílů.

3.2 Vítězná města

Existuje 10 vítězných měst, každé má hodnotu 1 vítězného bodu:

- Berlin
- Rome
- Tokyo
- London
- Calcutta
- Sydney
- Paris
- Nanking
- Moscow
- Stalingrad

3.3 Strategické cíle

Každá aliance má k dispozici 10 bodů strategických cílů. Každý strategický cíl přináší bonus, který je účinný okamžitě, jakmile jsou splněny podmínky, a má hodnotu jednoho nebo více vítězných bodů, pokud jsou podmínky splněny na konci hry. Bonusy, které poskytují jednotku nebo zařízení v každém kole hráče, umožňují umístění této jednotky/zařízení ve fázi Umístění jednotek.

Příklad: Německo dobývá Dánsko a na konci bojové fáze má pozemní jednotky ve všech sedmi pozemních zónách podél pobřeží od Dánska po Akvitánii. Nyní splnilo strategický cíl "Festung Europa"

a při výpočtu vítězných bodů na konci hry získává 1 vítězný bod. V každé fázi umístování jednotek, ve které je tato podmínka splněna, může Německo umístit 1 opevnění nebo 1 pobřežní dělostřelectvo jako součást "Atlantického valu" do jedné z těchto pozemních zón. Pokud Německo později ztratí strategický cíl z důvodu neudržení jednotek ve všech sedmi požadovaných pozemních zónách, nemůže již v každém tahu hráče umístit 1 opevnění nebo 1 pobřežní dělostřelectvo, ale může si ponechat prvky "Atlantického valu" již umístěné na hrací desce.

Axis	Cíl	Body	Bonus
Německo	Španělská občanská válka Nacionalisté vítězí ve španělské občanské válce. Španělsko je následně neutrální nebo se spojí s Německem. (Pokud je Madrid obsazen nepřátelskou aliancí, Německo cíl ztrácí.)	1	1 modrá legie (běžná pěchota), která bude umístěna v německém hlavním městě (v každém kole hráče).
Německo	Lebensraum Vlastnit 3 sovětské městské zóny.	2	1 menší továrna ve dvou ze tří ovládaných sovětských měst (jednou za hru).
Německo	Festung Europa Na konci německé nebojové fáze je ve všech sedmi pobřežních zónách od Dánska po Akvitánii přítomna alespoň jedna německá pozemní jednotka.	1	1 opevnění nebo 1 pobřežní dělostřelectvo, které lze umístit do jedné z těchto pozemních zón jako součást "Atlantického valu" (v každém kole hráče).
Japonsko	Tichomořská nárazníková zóna Ovládej: Wake, Midway, Attu a Kiska a Guam.	1	1 opevnění nebo 1 pobřežní dělo lze umístit na jeden z těchto ostrovů (v každém kole hráče).
Japonsko	Kidō Butai Japonsko má v Tichomoří více nepoškozených hlavních lodí než Spojenci, zatímco je ve válce se spojeneckou velmocí. Každá těžká bitevní loď a těžký letadlová loď se počítá za dvě. (Poznámka: počítají se i lodě v přístavu).	1	Hlavní lodě lze stavět za -1 IPP za každou fázi a každou loď. Upozorňujeme, že se může kombinovat se zdokonalenou konstrukční technologií, takže celková hodnota -2 IPP za fázi a loď.
Japonsko	Přístup ke zdrojům Ovládej: Manchukuo, Borneo, Java and Sumatra.	1	1 strategický železniční pohyb navíc ve všech regionech (v každém kole hráče). 1 strategický námořní pohyb navíc (v každém kole hráče).
Japonsko	Asie pro Asiaty Ovládej: Burma, Siam, Cochinchina, Annam Tonkin and British Malaya.	1	1 malá továrna, kterou lze umístit do jedné z těchto pozemních zón (jednou za hru). 1 letecká základna, kterou lze umístit do jedné z těchto pozemních zón (jednou za hru).
Itálie	Africa Orientale Italiana. Vlastní Eritreu, Habeš a Italský Somaliland.	1	2 milice, 1 letecká základna a 1 malou továrnu, které lze umístit do Eritreje, Habeše nebo italského Somalilandu (jednou za hru).
Itálie	Impero Italiano. Vlastní Albánii, Kypr, Maltu a celé Řecko.	1	1 leteckou základnu postavenou do Itálii vlastněné městské pozemní zóny (jednou za hru). Nová speciální schopnost: Schopnost trasovat zásobovací cesty mezi dvěma leteckými základnami. Letecké základny musí být v dosahu 5

			zón, které jsou bez nepřátelských stíhaček. Tato zásobovací cesta nesmí být zakázána. (Pozn. tato schopnost je trvalá, i když cíl již není naplněn).
--	--	--	--

Allies	Cíl	Body	Bonus
Commonwealth	Africký kolonialismus. Dolní Egypt a Kapské Město spojuje nepoškozená železnice v pozemních zónách vlastněných Britským společenstvím národů.	1	1 letecká základna, kterou lze umístit do libovolné pozemní zóny v Africe ovládané Britským společenstvím národů (jednou za hru). 1 dodatečný strategický železniční pohyb v Africe (v každém kole).
Commonwealth	Slunce nikdy nezapadá. Vlastněte Gibraltar, Maltu, Dolní Egypt, Kapské Město a Britskou Malajsii.	2	1 strategický námořní pohyb navíc (v každém kole).
Francie	Světová velmoc Francie je velká mocnost a ve válce s velkou mocností Osy. <i>Poznámka:</i> K tomu může dojít buď před kapitulací Německu na začátku války, nebo po osvobození Paříže a vzkříšení Francie, případně v obou případech.	2	1 cizinecká legie, která bude umístěna do Francií ovládané zóny s hodnotou IPP (v každém kole hráče).
KMT	Čínská občanská válka Vyvinout se na velmoc.	1	1 Velká továrna, která má být umístěna v městské zóně, nebo 1 Střední továrna umístěnou v pozemní zóně (jednou za hru, viz 14.3.1)
USA	Velká modrá flotila. USA mají v Tichomoří dvakrát více nepoškozených hlavních lodí než Japonsko. Každá těžká bitevní loď a těžká letadlová loď se počítá za dvě. (Poznámka: počítají se i lodě v přístavu).	1	Hlavní lodě lze stavět za -1 IPP za etapu a loď. Poznámka: může kombinovat se zdokonalenou konstrukční technologií, takže celková hodnota -2 IPP za fázi a loď.
USA	Triumf kapitalismu. USA jsou ve válce s velmocí a společné příjmy (včetně bonusů) Velké Británie a USA jsou více než dvojnásobkem příjmů SSSR (včetně bonusů).	1	USA mohou umístit jednu ze svých zakoupených jednotek do továrny v domovské zemi Velké Británie (v každém kole hráče). To nemá vliv na výrobní kapacitu továrny hráče Velké Británie.
USA	Americká technologická nadřazenost. Vyzkoumali jste: <ul style="list-style-type: none"> • Těžké strategické bombardéry • Letadla dlouhého doletu • Strategické rakety • Proudové stíhačky 	1	1 těžký strategický bombardér, 1 proudová stíhačka a 1 strategická raketa, které lze umístit do vhodné továrny (jednou za hru).
USA	Sféra vlivu. Vlastní Wake, Midway, Attu & Kiska a Guam.	1	1 strategický námořní pohyb navíc (v každém tahu hráče).

Comintern	Cíl	Body	Bonus
CCP	Čínská občanská válka Vyvinout se na velmoc.	1	1 Velká továrna, která se umístí v městské zóně, nebo

			1 Střední továrnu umístěnou v pozemní zóně (jednou za hru, podle bodu 14.3.1).
CCP	Jedna Čína Eliminuj KMT	1	3 kavalerie a 2 pěchoty (pokud CCP vlastní pozemní zónu v době kapitulace KMT) (jednou za hru).
SSSR	Expanze v Tichomoří Ovládej South Sakhalin a celé Manchukuo.	1	1 dodatečný strategický železniční pohyb ve všech regionech (v každém kole). 1 dodatečný strategický námořní pohyb (v každém kole).
SSSR	Španělská občanská válka Republikáni vítězí ve španělské občanské válce. Španělsko je následně neutrální nebo se připojí k SSSR. (Pokud je Madrid obsazen nepřátelskou aliancí, SSSR ztrácí cíl).	1	1 mezinárodní brigáda (běžná pěchota), která bude umístěna v sovětském hlavním městě (v každém tahu hráče).
SSSR	Zimní válka Obsadit Helsinky.	1	Dvě z následujících tří technologií posuňte o jeden stupeň výše: Pokročilé dělostřelectvo, Pokročilá mechanizovaná pěchota nebo Těžký tank (jednou za hru).
SSSR	Sovětská technologická převaha Provedli jste výzkum: <ul style="list-style-type: none"> • Proudové stíhačky • Strategické rakety 	1	1 proudový stíhač a 1 strategická raketa, které mohou být umístěny do způsobitelné továrny (jednou za hru).
SSSR	Rychlá industrializace Ovládněte všechny města v sovětské vlasti na začátku tahu.	1	1 hod kostkou technologie (v každém kole)
SSSR	Přístup ke Středozemnímu moři Vlastnit Istanbul a nepoškozené loděnice na Krymu.	1	Může použít svou speciální schopnost Pohyb továren k přesunu malé továrny mimo své domovské území (v každém kole)
SSSR	Nárazníková zóna Vlastnit Varšavu a střední Rumunsko.	2	1 opevnění ve Varšavě a 2 pěchoty do Středního Rumunska (jednou za hru).

3.4 Ukončení hry

Počínaje červencem 1944 se počítají vítězné body a na konci každého kalendářního kola se hází D12. Hráč USA hází kostkou po skončení svého kola. Od hodnoty, kterou hráč USA hodil při hodu kostkou na konci hry, odečtete 1 za každé nepřítelům ovládané hlavní město velké mocnosti (Berlín, Tokio, Řím, Moskva, Washington, D.C., Londýn, Paříž, Kalkata a Sydney). Hra končí následujícím modifikovaným hodem:

Příklad: Příklad: Je červenec 1944, a proto hra končí s výsledkem "méně nebo rovno 1". Ve hře je jedno město ovládané nepřítelům, původně vlastněné velmocí (Paříž). Hráč USA hodí při hodu kostkou na konci hry "2" a vzhledem k tomu, že Paříž je ovládaná Nepřítelům, je hod upraven na 1. Protože je to méně nebo rovno cílovému číslu, hra končí.

Turn	Modified Die Roll:
July 1944	Less than or equal to 1
January 1945	Less than or equal to 2
July 1945	Less than or equal to 3
January 1946	Less than or equal to 5
Each turn thereafter	Less than or equal to 6

Pokud by hod kostkou na konci kola ukončil hru a vítězné body aliancí byly nerozhodné, nebudou se házet další kostky na konec hry, ale hra pokračuje, dokud skóre vítězných bodů přestane být nerozhodné pro prvního na konci kalendářního kola.

Kapitola 4 – národní vztahy

4.1 Hlavní mocnosti

Existuje 7 hlavních mocností (velmocí): Německo, Japonsko, Itálie, Britské společenství národů, Francie, USA a SSSR.

4.2 Menší mocnosti

Všechny ostatní národy jsou menší mocnosti. Dva z nich, KMT a CCP, se mohou vyvinout ve velmoc (viz [14.3](#)).

4.3 Aliance

Ve hře jsou tři aliance – Osa, Spojenci a Kominternu.

	Axis	Allies	Comintern
Major Powers	<ul style="list-style-type: none"> Germany Japan Italy 	<ul style="list-style-type: none"> British Commonwealth France USA 	<ul style="list-style-type: none"> USSR
Minor Powers (Controlled by)	<ul style="list-style-type: none"> Siam (Japan) Spanish Nationalists (Germany) Vichy (Germany) 	<ul style="list-style-type: none"> Free France Abyssinia (France) KMT 	<ul style="list-style-type: none"> CCP Mongolia (USSR) Spanish Republicans (USSR)

Národy, které nejsou součástí aliance, jsou neutrální.

4.4 Neutralita

Velmoc je neutrální, dokud není ve válce s jinou velmocí (i když je ve válce s malou mocností). Menší mocnost je neutrální vůči jakékoli velmocí, která jí nevyhlásila válku, dokud není spojena s velkou mocností.

Příklad: Japonsko je neutrální, i když je ve válce s nevyvinutou KMT a CCP, protože dokud se nevyvinou KMT a CCP jsou menší mocnosti.

4.5 Kontrola

Pojem "kontrola" označujeme omezenou úroveň rozhodování, kterou může mít velmoc nad nezařazenou malou mocností. K tomu může dojít v případě, že je Menší mocnost napadena jinou velmocí.

Axis	Allies
Národy spadají pod kontrolu Osy, pokud jsou napadeny Spojenci.	Národy spadají pod kontrolu spojenců, pokud jsou napadeny Osou nebo Kominternou.
Přiřazení kontroly	Přiřazení kontroly
Nejbližší domovská země Osy	Amerika (USA) Všechny ostatní (GB)

Menší mocnosti se stávají kontrolovanými na konci bojové fáze poté, co byly napadeny. Jakmile je menší mocnost pod kontrolou, útoky jiných velmocí nemění kontrolu, ale mohou způsobit, že se kontrolovaný národ připojí (viz [4.6](#) a [4.7](#)).

Pokud velká mocnost kontroluje malou mocnost, může velká mocnost:

- Pohybovat jednotkami menší mocnosti, včetně bojového pohybu, pokud je již ve válce.
- **Přelétat nad pozemními zónami menší mocnosti.**
- Házet náborové hody.
- Trasovat zásobovací cestu přes pozemní zóny menší mocnosti.

Kontrolující velmoc **nesmí** s menší mocnosti:

- Vyhlásit válku nebo podniknout kroky, které uvedou malou mocnost do války s jakoukoli velkou nebo malou mocností, se kterou ještě není ve válce.
- Výběr příjmů
- Odeslat půjčku
- Vyvíjet technologie
- Zapojte se do diplomacie

Příklad: SSSR a Britské společenství národů nejsou ve válce. SSSR vyhlásí válku Turecku a obsadí východní Anatólii. Turecko přechází pod britskou kontrolu. V kole hráče Británie kontroluje Turecko a může přesunout turecké jednotky dovnitř Turecka, použít je k útoku na sovětské jednotky a provést náborový hod Turecka.

Výjimky: Kontrolované menší mocnosti s národním referenčním listem (CCP, KMT a Svobodná Francie) se tímto postupem neřídí. Informace o tom, jak mohou jednat, naleznete v jejich národních referenčních listech.

Pokud je kontrolovaný národ ve válce se stejnou velmocí jako kontrolující národ, menší mocnost se okamžitě připojí.

Příklad: Britské společenství národů a Itálie nejsou ve válečném stavu. Velká Británie zaútočí na Řecko. Po britské bojové fázi se Řecko stane kontrolovaným Itálií, protože je nejbližší velmocí Osy. Pokud by Britské společenství a Itálie byly ve válce, Řecko by se okamžitě spojilo s Itálií.

4.6 Připojení

Národy, které jsou členy stejné aliance, se stávají "spolupracujícími", když jsou ve válce se stejnou velmocí. Menší mocnosti se za určitých podmínek připojí k hlavní mocnosti.

Národy, které spolupracují mohou:

- Udělit jednotkám těchto národů povolení ke vstupu, pohybu nebo přeletu nad pozemními zónami, které vlastní.

- Při napadení se brání společně.
- Vzájemně využívat své základny a námořní zařízení pro boj a bonus k pohybu.
- Vzájemně využívat doky a loděnice pro opravu hlavních lodí.

Poznámka: Letadla nesmí využívat letadlové lodě jiné velmoci.

Když se menší mocnost připojí k velmoci, plně se do ní začlení a přestane existovat. To znamená, že všechny pozemní zóny a jednotky menší mocnosti jsou nyní ve vlastnictví hlavní mocnosti. Miniatury menší mocnosti mohou být nahrazeny miniaturami odpovídající Větší mocnosti. Svobodná Francie, CCP a KMT jsou výjimkami z tohoto pravidla. Jsou vedeny jako samostatné národy.

Fáze tahu hráče, do které se menší mocnost připojí, určuje, zda může hlavní mocnost použít některou z jednotek menší mocnosti ve stejném tahu hráče.

Příklad: Pokud se menší mocnost připojí ve fázi výroby, může hlavní mocnost použít kteroukoli ze svých jednotek v následujících fázích v tomtéž kole hráče.

Poznámka: Pokud má připojující se menší mocnost v pozemní zóně více milic, než je povoleno (viz bod [12.1](#)), zůstává tato milice v zóně.

4.7 Zvláštní podmínky připojení a kontroly

Některé národy mají zvláštní podmínky připojení nebo kontroly. Podrobnosti o paktu Molotov-Ribbentrop najdete v kapitole [6.4](#).

Národ	Připojí se k:	Podmínka
Bulgaria, Hungary & Romania	Německo	Bulharsko, Maďarsko a Rumunsko se v případě napadení SSSR spojí s Německem. Po kapitulaci Francie může Německo ve třech následujících fázích umístění jednotek připojit jeden z těchto tří národů v každém kole hráče. Jakmile je Německo ve válce se SSSR, zbývající národy se připojí. <u>Pokud byl podepsán pakt Molotov-Ribbentrop:</u> SSSR může anektovat Besarábii. SSSR nesmí zaútočit dále do středního Rumunska. Pokud SSSR anektuje Besarábii, zbytek Rumunska se stane neutrální menší mocností kontrolovanou Německem. K Německu se může připojit po kapitulaci Francie. Pokud jsou Německo a SSSR ve válce, Rumunsko se připojí k Německu. Poznámka: Německo nezíská od Rumunska +3 válečné bonusové příjmy, dokud je Besarábie v držení SSSR.
Finland	Německo	<u>Pokud nebyl podepsán pakt Molotov-Ribbentrop:</u> V případě napadení viz 4.5 . <u>Pokud byl podepsán pakt Molotov-Ribbentrop:</u> V případě napadení Osou nebo Spojenci viz bod 4.5 . Je-li Finsko napadeno SSSR, stává se neutrální menší mocností kontrolovanou Německem. Pokud byla podepsána Moskevská mírová smlouva (viz kapitola 6.5), Finsko se v okamžiku, kdy si Německo a SSSR vyhlásí válku, nepřipojí k Německu. Pokud Moskevská mírová smlouva nebyla podepsána, Finsko se připojí k Německu v okamžiku, kdy jsou Německo a SSSR ve válce.
Irák	Německo / Itálie	Pokud se na začátku německé/italské výrobní fáze nachází německá nebo italská pozemní jednotka v pozemní zóně sousedící s Irákem, Irák se spojí s příslušným národem Osy..
Švédsko	Německo	Pokud SSSR vyhlásí válku neutrálnímu Švédsku, Norsku nebo Dánsku, Švédsko se na konci sovětské bojové fáze připojí k Německu.
Turecko	Německo	Pokud se na konci bojové fáze nachází v Zakavkazsku německá pozemní jednotka, neutrální nebo Brity kontrolované Turecko se okamžitě připojí k Německu.

Nacionalistické Španělsko	Německo	V případě útoku na nacionalistické Španělsko se na konci bojové fáze útočníka připojí k Německu.
Republikánské Španělsko	SSSR	V případě útoku na Republikánské Španělsko se na konci bojové fáze útočníka připojí k SSSR.
Mongolsko & Tannu Tuva	SSSR	Mongolsko začíná hru jako malá mocnost kontrolovaná SSSR. Dokud je Mongolsko pod kontrolou, dostává náborové hody. Mongolsko a Tannu Tuva se spojí k SSSR, pokud jsou napadeni nebo jakmile je SSSR ve válce s velmocí.
Siam	Japonsko	Siam začíná hru jako malá mocnost kontrolovaná Japonskem. Dokud je Siam pod kontrolou, dostává náborové hody. Ve výrobní fázi japonského kola v lednu 1939 se Siam připojí k Japonsku.
Polsko	Británie	Pokud Polsko není kontrolováno velmocí, Polsko se připojí k Velké Británii, jakmile je Velká Británie ve válce s velmocí.

4.8 Sovětské sféry vlivu

SSSR považuje všechny pozemní zóny sousedící s jeho domovskou zemí za sféru svého vlivu, pokud byly původně neutrálními pozemními zónami menších mocností. V rámci této sféry může SSSR zaútočit, i když se neutrální země předtím připojila s jinou velmocí. Pokud se menší mocnost dříve nepřipojila, stává se kontrolovanou a je ve válce se SSSR.

Příklady: Německo a Velká Británie jsou ve válce. Německo vyhlásilo válku Polsku, ale nezískalo Podlachia, Lubelsko ani východní Polsko. Tyto pozemní zóny se následně připojí k Velké Británii. SSSR může na tyto pozemní zóny zaútočit, protože se nacházejí v jeho sféře vlivu. Takový útok by nevyžadoval vyhlášení války Velké Británii.

Ačkoli Korea sousedí se sovětskou domovinou, je původně v držení Japonska, takže není ve sféře vlivu SSSR.

Ačkoli Sinkiang sousedí se sovětskou domovinou, je původně v držení čínského vojevůdce (viz 4.9), takže není ve sféře vlivu SSSR.

4.9. Čína

Mnoho oblastí Číny ovládají regionální vojevůdci, z nichž každý je označen vlastní identifikační značkou a individuálně barevně odlišen. Pro cizí země jsou tyto poloautonomní provincie považovány za součást KMT. (Všimněte si, že nejsou považovány za původně KMT).

Útok cizího národa na původně vlastněnou zónu vojevůdcem, CCP nebo KMT (Výjimka: Vláda Dadao, pokud je vytvořena, viz 15.4) je považován za útok na celou Čínu a na konci bojové fáze útočníka způsobí, že se všichni vojevůdci přidají k CCP nebo KMT (nebo Vládě Dadao, pokud je vytvořena). Pokud vojevůdce nehraničí se zónou ovládanou CCP nebo Vládou Dadao, přidá se ke KMT. Za každou další zónu hod' D12:

Zóny hraničící s CCP a Vládou Dadao		Zóny hraničící s CCP, nebo Vládou Dadao	
# kostky	Akce	# kostky	Akce
1-5	Připojí se k CCP	1-6	Připojí se k CCP nebo Vládě Dadao
6-10	Připojí se ke KMT	7-12	Připojí se ke KMT
11-12	Připojí se k Vládě Dadao		

KMT nemůže zaútočit na Čínské vojevůdce, dokud nebude odstraněna CCP. Když po odstranění CCP následně zaútočí na vojevůdce, tento vojevůdce se spojí se s CCP (čímž ji fakticky znovu obnoví).

Pokud na vojevůdce zaútočí CCP nebo **Vláda Dadao**, na konci bojové fáze útočníka se on i všechny jeho zbývající pozemní zóny **a jednotky připojí ke KMT. Pokud se KMT vzdá vojevůdce zůstane neutrální a nepřipojí se.**

4.10 Španělsko

Po vyřešení španělské občanské války se Španělsko stává kontrolovanou neutrální malou mocností.

Vítězství Nacionalistů:

Pokud španělští nacionalisté zvítězí ve španělské občanské válce, Španělsko se stane Německem kontrolovanou neutrální malou mocností s názvem Nacionalistické Španělsko. Dokud je kontrolováno, dostává nacionalistické Španělsko náborové hody (viz [12.7](#)). V každém tahu hráče, kdy nacionalistické Španělsko zůstává neutrální, získává Německo ve fázi Umístění jednotek v Berlíně zdarma "modrou divizi" (běžnou pěchotu). Německo může využívat námořní zařízení Španělska pro opravy, „v přístavu“ a bonus za pohyb. (Upozorňujeme, že německé námořní transporty mohou vplout do přístavu pouze bez nákladu).

Pokud na nacionalistické Španělsko zaútočí spojenci nebo Kominternu, po bojové fázi se připojí k Německu. Připojí se také, pokud osa ovládá:

- (a) Londýn nebo
- (b) Gibraltar a Dolní Egypt.

Mocnosti Osa nesmí zaútočit na neutrální nacionalistické Španělsko. Pokud se Španělsko připojí k Německu, Německo již nedostane zdarma modrou divizi.

Vítězství Republikánů:

Pokud španělští republikáni zvítězí ve španělské občanské válce, Španělsko se stane neutrální malou mocností pod kontrolou SSSR, která se nazývá Republikánské Španělsko. Dokud je kontrolováno, získává Republikánské Španělsko náborové hody (viz [12.7](#)). V každém kole hráče, kdy Republikánské Španělsko zůstává neutrální, získává SSSR ve fázi Umístění jednotek v Moskvě zdarma "Mezinárodní brigádu" (běžnou pěchotu). SSSR může využívat námořní zařízení Španělska pro opravy, „v přístavu“ a bonus za pohyb. (Upozorňujeme, že sovětské námořní transporty mohou vplout do přístavu pouze bez nákladu).

Pokud na republikánské Španělsko zaútočí Spojenci nebo Osa, po bojové fázi se připojí k SSSR. Mocnosti Kominterny nesmí zaútočit na neutrální republikánské Španělsko. Pokud se Španělsko připojí k SSSR, SSSR již nedostane zdarma mezinárodní brigádu.

4.11 Francie

4.11.1 Francouzská kapitulace

Francie se vzdá okamžitě, když:

- Paříž je obsazena nepřítelem nebo
- všechny pozemní zóny obklopující Paříž jsou obsazeny nepřítelem.

Všechny IPP, které jsou v současné době v držení francouzského hráče, jsou odevzdány vítězné velmocí.

Pokud se Francie vzdá kvůli obklíčení Paříže, může vítězný národ nebojově přesunout jednotky do Paříže, i když se tyto jednotky přesunuly během fáze bojového pohybu.

Jakmile Francie kapituluje, francouzský hráč přebírá velení nad Svobodnou Francií, spojeneckou menší mocností. Pokud se podmínky francouzské kapitulace změní (tj. Paříž je osvobozena), Svobodná Francie se opět stane "Francií".

Upozorňujeme, že Francie se vzdává pouze jednou za hru.

Příklad: Paříž je osvobozena Spojenci a Francie je obnovena. V následujícím tahu Německo provede protiútok a podruhé obsadí Paříž. Tentokrát se Francie nevzdává, ale francouzský hráč přichází o své IPP ve prospěch banky a může přemístit své hlavní město (viz [10.10.2](#) a [10.10.3](#)).

4.11.2 Vytvoření Vichy

Ihned po kapitulaci Francie vytvoří německý hráč novou menší mocnost Osy s názvem Vichystická Francie. Nejprve hod' na loď, poté na pozemní zóny.

Identifikační značky:

Umístěte vichystickou značku na Korsiku a jižní Francii a německou značku na všechny zbývající pozemní zóny ve Francii. Odstraňte všechny francouzské síly ve Francii a na Korsice. Přesuňte všechny jednotky Osy z vichystických pozemních zón do nejbližší pozemní zóny ovládané Osou.

Další síly:

Pokud je Paříž obklíčena a jsou v ní spojenecké jednotky, tyto jednotky se vzdají spolu s Paříží a jsou odstraněny ze hry. Spojenecké jednotky v ostatních pozemních zónách francouzské domovské země mohou využít plný rozsah svého pohybu k přesunu z Francie, případně využít námořní transporty. Pokud se jim to nepodaří, jsou vyřazeny.

Vichystická armáda:

Umístěte 3 pěšáky, 1 dělostřelectvo a 1 stíhačku do jižní Francie.

Francouzské námořnictvo:

Pro každou francouzskou námořní jednotku v přístavu ve francouzské domovské zemi nebo v nepřítelům obsazených francouzských pozemních zónách hod'te D12:

1-7 Odstranit ze hry

8-10 Nahradit ekvivalentem Vichy; přesunout do námořní zóny M1. V tomto kole již žádný další pohyb. (Vhodné hladinové lodě mohou vplout do přístavu v jižní Francii).

11-12 Připojí se k Ose; Nahraďte německým ekvivalentem (japonským ekvivalentem, pokud se námořní jednotka nachází v Indickém nebo Tichém oceánu).

Za každou další francouzskou námořní jednotku na hrací ploše (včetně té v přístavu) hod'te D12:

1-3 Jednotka se stává Svobodnými Francouzi.

4-7 Odstranit ze hry

8-10 Nahradit ekvivalentem Vichy; přesunout do námořní zóny M1. V tomto tahu již žádný další pohyb. (Způsobitelné pozemní lodě mohou vplout do přístavu v jižní Francii).

11-12 Připojí se k Ose; Nahraďte německým ekvivalentem (japonským ekvivalentem, pokud se námořní jednotka nachází v Indickém nebo Tichém oceánu).

Pokud se námořní transport s nákladem připojí k Vichy nebo k Ose, připojí se náklad k příslušnému národu s námořním transportem.

Lodě jsou nahrazeny v aktuálním stavu, pokud jde o poškození a/nebo loď duchů. Hráči Osy se mohou rozhodnout, že některé nebo všechny jejich nově získané lodě budou okamžitě umístěny do námořní zóny sousedící s jejich domovskou zemí nebo do přístavu v této zemi, což představuje, že tyto lodě plují pod francouzskou vlajkou. Toto rozhodnutí musí být učiněno po skončení hodu pro všechny francouzské námořní jednotky. Takto přesunutá lodě se v tomto tahu nemohou dále pohybovat.

U francouzských lodí na výrobním diagramu hoďte D12:

1-7 Odstranit ze hry

8-10 Nahradit ekvivalentem Vichy

11-12 Nahradit Německým ekvivalentem

Německo může půjčit IPP, aby posunulo vichystické lodě ve frontě na výrobním diagramu.

Francouzské území:

Francouzská Guyana a ostrov Saint-Pierre se stávají územím svobodných Francouzů. Pro jakékoliv jiné francouzské zámořské území (všechny pevninské zóny označené na mapě francouzskou identifikační značkou kromě Korsiky, které nejsou součástí francouzské domoviny) hoďte D12:

1-6 Free France

7-12 Vichy

Umístěním každé značky získá daná frakce pozemní zónu a francouzské jednotky v ní. Pokud pozemní zóna připadla Vichy, mohou být všechny francouzské jednotky uvnitř nahrazeny odpovídajícími vichystickými jednotkami (výjimka: čtyři pozemní zóny v bodě 1. níže, které budou nahrazeny japonskými figurkami, pokud padne 7-12). Spojenecké jednotky ve vichystických pozemních zónách mohou využít plný rozsah svého pohybu k přesunu do spřátelené pozemní zóny, případně použít námořní transporty. Pokud se jim to nepodaří, jsou vyřazeny.

Následující pozemní zóny jsou pro toto určení spojeny do jednoho hodu kostkou pro každé seskupení:

1. Annam Tonkin, Cochinchina, Gambier Islands and New Caledonia*
2. French Somaliland, Madagascar and Réunion
3. Northern-, Western- and Southern Algeria
4. Mauritania, French Guinea, French Sudan and Ivory Coast
5. Dahomey, Niger, Chad, Cameroon and Oubangui-Chari

**Annam Tonkin, Cochinchina, Gambier Islands and New Caledonia se stanou japonskými, pokud padne 7-12 (nahrazení francouzských jednotek japonskými ekvivalenty).*

Pokud se v pozemní zóně nachází námořní zařízení s loděmi v přístavu, přesuňte tyto lodě mimo námořní zařízení.

Vichy může nebojově přesunout své jednotky a provést náborový hod ve stejném kole, ve kterém byla vytvořena.

Francouzské jednotky na MAP a na území spolupracujících velmocí:

Všechny francouzské jednotky na mapě MAP a všechny francouzské pozemní jednotky nebo letadla v pozemních zónách spojeneckých velmocí se stávají svobodnými Francouzi.

Menší mocnosti připojené k Francii:

Všechny menší mocnosti připojené k Francii (např. Habeš) se připojí ke Svobodné Francii. Všechny pozemní zóny, které Francie obsadila, se stanou zónami ovládanými Svobodnou Francií. (Francií ovládané menší mocnosti, viz kapitola [5.7](#)).

4.11.3 Příjem Vichy a politika

Vichy je menší mocnost Osy kontrolovaná Německem. Dokud je Vichy pod kontrolou, dostává náborové hody (viz 12.7). Když bere Příjem každé kolo, tak Německo rozhodne, jak budou příjmy ze zón Vichy alokovány. Buď

- Přidáno do příjmu Německa (Německo to použije),
nebo
- Přidáno do příjmu Vichy (Vichy to použije).

Vichy je ve válce se Svobodnou Francií. Vichy nemůže útočit na jiné národy. Pokud na Vichy zaútočí někdo jiný než Svobodná Francie, Vichy se po bojové fázi útočníka spojí s Německem (Výjimka: Británie použije "Operaci katapult" speciální schopnost). Pokud se Vichy připojí k Německu, tak převede IPP Německu. Mocnosti Osy nesmí na Vichy útočit.

4.11.4 Vnitřní francouzský konflikt

Vichystická a Svobodná Francie se ocitají ve vnitřním francouzském konfliktu. Mohou vzájemně útočit na své jednotky a pozemní zóny. Útok Svobodné Francie na Vichy nezpůsobí, že se Vichy spojí s Německem.

Pokud Vichy zaútočí na pozemní zónu Svobodných Francouzů, kde se nacházejí jednotky, které nejsou ze Svobodné Francie, neúčastní se tyto jednotky boje. Pokud se Vichy podaří dobýt pozemní zónu, jsou nefrancouzské jednotky přesunuty do nejbližší pozemní zóny ovládané spřátelenými jednotkami bez ohledu na vzdálenost.

Pokud Vichy zaútočí na Svobodnou Francii v námořní zóně, kde se nacházejí námořní jednotky jiných spojenců, tyto jednotky se neúčastní boje, ale zůstávají v zóně.

Kapitola 5 – válka a mír

Na začátku hry jsou všechny hlavní mocnosti neutrální (viz 4.4).

5.1 Vyhlášení války

Hráči mohou kdykoli vyhlásit válku jiným velmocím, a to i během tahů ostatních hráčů (výjimka: Strategický námořní pohyb (viz 11.4)). Když je velmocí vyhlášena válka, okamžitě přechází na svůj plný příjem z produkce plus veškeré příjmy z anektovaných nebo dobytých pozemních zón. Když Británie jde do války s Mocnostmi, tak FEC a ANZAC se zvýší na plnou produkci. Vyhlášení války od menší mocnosti nezapříčiní zvýšení příjmu.

Hráči mohou vyhlásit válku menším mocnostem pouze prostřednictvím bojového pohybu pozemních jednotek proti danému národu. Národy mají pro vyhlášení války specifické požadavky. Některé národy nemohou vyhlásit válku, dokud nedosáhnou určité úrovně příjmů, tzv. válečného příjmu. Válku nemůžete vyhlásit členovi své aliance.

	Wartime Income
USSR	19
Great Britain	25
France	18
USA	63

Agresor	Komu?	Ano / Ne
OSA	Jinému národu osy	Ne
	Nacionálnímu Španělsku	Ne
	Jinému národu	Ano, kdykoli
SSSR	Jinému národu Kominterny	Ne
	Republikánskému Španělsku	Ne
	Spojencům	Ano – Jen v případě válečného příjmu a pokud je spojenec na plném příjmu. Pokud SSSR není na

	Jinému národu	plném příjmu, tak se příjem SSSR sníží o 10 IPP (viz 5.4). Ano, s válečným příjmem.
CCP	Jinému národu Kominterny Čínským vojevůdcům Jinému národu	Ne Ano, bojovým pohybem proti vojevůdci. Ano, jakmile se vyvine na velmoc nebo pokud má tento národ jednotky nebo vlastní pozemní zónu v Čínské domovské zemi.
KMT	Jinému národu spojenců Čínským vojevůdcům nebo Mongolsku Jinému národu	Ne Ano, pokud CCP bylo odstraněno Ano, jakmile se vyvine na velmoc nebo pokud má tento národ jednotky nebo vlastní pozemní zónu v Čínské domovské zemi.
Spojenecké velmoci	Jinému národu spojenců Čínským vojevůdcům Velmocím OSY Menší mocnosti Osy Kominterny Neutrálním národům	Ne Ne Ano, s válečným příjmem, a to pouze v případě, že daný národ Osy: <ul style="list-style-type: none"> • Osa vlastní pozemní zónu spojenecké velmoci <i>nebo</i> • zaslal půjčku národu, který byl ve válce se spojeneckou velmocí <i>nebo</i> • Blokoval spojeneckou půjčku <i>nebo</i> • vyhlásil válku jinému národu. Ano, s válečným příjmem. Ano, jakmile USA dosáhnou válečného příjmu a: <ul style="list-style-type: none"> • Kominterny vyhlásila válku spojeneckému národu <i>nebo</i> • SSSR vlastní původně neutrální pozemní zónu mimo svou sféru vlivu <i>nebo</i> • Kominterny vlastní pozemní zónu spojenecké velmoci. Ano, s válečným příjmem. Pokuta 10 IPP za vyhlášení války, a pokud je USA v míru, pak se USA sníží příjem o 10 IPP (viz 5.4).
Svobodná Francie	Jinému národu spojenců Čínskému vojevůdci Velmoci OSY Kominterně Neutrálním národům	Ne Ne Ano, pokud tato země Osy vyhlásila válku jinému státu. Ano, pokud jsou USA ve válce se SSSR. Ano, Pokuta 10 IPP za vyhlášení války, a pokud je USA v míru, pak se USA sníží příjem o 10 IPP (viz 5.4).

Jakmile jsou národy ve válce, nemohou se vrátit k neutralitě, pokud není stanoveno jinak (viz [6.5](#) a [6.6](#)). Pokud se na jednom území nacházejí jednotky dvou národů ve válce, musí proběhnout boj s výjimkami: (viz [9.3.1](#), [9.4](#), [10.5](#), [10.6.1](#) a [10.7](#)). Pokud jsou národy ve válečném stavu, není již možné:

- Posílat půjčku mezi členy Aliancí dvou národů.
- Budovat železnice na území druhého národa.

5.2 Zvýšení příjmů:

	Jan. '37	Jan. '38	Jan. '39	Jul. '39	All Player Turns Thereafter
USSR	1D6	1D6	1D6	1D12	1D12 until Full Production (46)
Great Britain				1D12	1D12 until Full Production (25)
France				1D12	1D12 until Full Production (18)
USA				1D12	1D12 until Full Production (63)

Některým národům se v určitém kalendářním kole a na základě akcí ostatních hráčů zvyšuje příjem až do výše jejich plné produkce. Pokud je zvýšení příjmu způsobeno kalendářním kolem, hodíte na začátku produkční fáze.

Příklad: Je leden 1939, 6. kolo. SSSR dvakrát hodil na zvýšení příjmů (jednou v lednu 1937 a podruhé v lednu 1938) a zvýšil sovětské příjmy o 11, celkem má 15 IPP. SSSR opět hodí D6 pro zvýšení příjmů v tomto tahu hráče na začátku výrobní fáze a padne "4". Nyní dosáhl svého válečného příjmu a může vyhlásit válku. Pokud SSSR zůstane neutrální, získá na konci tohoto kola 19 IPP. V příštím kole hráče začne házet D12 pro zvýšení příjmu, dokud jeho příjem nedosáhne plné produkce (46 IPP).

Příklad: SSSR vyhlásil válku Německu. Sovětský příjem je 30 IPP. Německo zabírá 2 sovětské pozemní zóny v hodnotě 3 IPP, čímž se sovětský příjem snižuje na 27 IPP. Následně je sovětská „Plná produkce“ nyní snížena o 3 na 43 IPP a sovětský hráč hází hody na zvýšení příjmu, dokud této úrovně příjmu nedosáhne.

Pokud je zvýšení příjmu způsobeno akcemi ostatních hráčů, hodte si na ně okamžitě. Hráč tak může být schopen provést akce závislé na příjmu, jako je vyhlášení války, i v tahu jiného hráče.

5.3 Válečné bonusové příjmy

Národ může mít nárok na bonusový příjem na základě určitých okolností uvedených v jeho národním referenčním listu. *Poznámka:* Některé případy válečného bonusového příjmu jsou nárokovány, když je národ v míru, ale většina případů vyžaduje, aby byl národ ve válce.

Bonusový příjem lze sledovat v tabulce ke sledování IPP.

5.4 Trest za vyhlášení války

Pokud Velká Británie, Francie, Svobodná Francie nebo USA vyhlásí válku neutrálnímu státu, musí zaplatit jednorázovou pokutu 10 IPP. Navíc USA, pokud jsou v míru, ztrácí příjem 10 IPP pokaždé, když spojenci vyhlásí válku neutrálnímu národu.

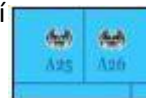
SSSR utrpí snížení příjmu o 10 IPP, pokud vyhlásí válku spojeneckému národu, pokud je příjem SSSR nižší než jeho plná produkce.

5.5 Monroeova doktrína:

USA mají zvláštní doktrínu známou jako "Monroeova doktrína", která prohlašuje celou Severní a Jižní Ameriku za zakázanou pro cizí okupaci.

"Monroeova doktrína" umožňuje USA zaútočit na jednotky Kominterny, které hraničí se severoamerickými nebo jihoamerickými pozemními zónami, bez vyhlášení války a bez ohledu na výši vlastního příjmu nebo omezení pohybu, která jsou určena příjmem. USA mohou také útočit na pozemní zóny okupované Kominternou v Severní a Jižní Americe. Porušení "Monroeovy doktríny" Kominternou nevyvolává zvýšení příjmu USA.

Pokud velmoc Osy zaútočí na pozemní zónu v Severní nebo Jižní Americe nebo pokud její hladinová loď ukončí svůj pohyb do 3 námořních zón od domovské země USA, USA to považují za vyhlášení války. Námořní zóny, kterých se to týká, jsou na mapě znázorněny malým symbolem "Monroe".



5.6 Anexe:

Některé velmoci mohou anektovat určité území podle historických událostí. Anexe se provádí bojovým přesunem pozemní jednotky do pozemní zóny. K boji nedochází.

Území	Anektující velmoc	Podmínka – Kdy? Jsou přítomny neutrální jednotky? Zvýšení příjmů IIP spojencům?
Albania	Itálie	Kdykoli Jednotky odstranit Žádné zvýšení IPP
Estonia	SSSR	Pakt Molotov-Ribbentrop (leden 1939 nebo později) Jednotky odstranit Žádné zvýšení IPP
Latvia	SSSR	Pakt Molotov-Ribbentrop (leden 1939 nebo později) Jednotky odstranit Žádné zvýšení IPP
Lithuania	SSSR	Pakt Molotov-Ribbentrop (leden 1939 nebo později) Jednotky odstranit Žádné zvýšení IPP
Bessarabia (Romania)	SSSR	Pakt Molotov-Ribbentrop (leden 1939 nebo později) Jednotky odstranit Žádné zvýšení IPP
Austria {A}	Německo	Kdykoli, jeden za tah hráče {A-B-S} Nahraďte německým ekvivalentem Velká Británie+1, Francie+1
Bohemia (Czechoslovakia) {B}	Německo	Kdykoli, jeden za tah hráče {A-B-S} Nahraďte německým ekvivalentem Velká Británie+1, Francie+1
Slovakia (Czechoslovakia) {S}	Německo	Kdykoli, jeden za tah hráče {A-B-S} Nahraďte německým ekvivalentem Velká Británie+1, Francie+1

5.7 Porážka národa

Národy mají různé podmínky kapitulace. Pokud národ kapituluje:

- Jeho jednotky jsou z hrací plochy odstraněny. (Výjimka: Francie a Vichystická Francie, viz [4.11](#)).
- Její kontrolované menší mocnosti se stanou kontrolovanými jiným členem své aliance.
- Její ovládané pozemní zóny jsou prázdné a k zabránění prostřednictvím bojového pohybu, pokud nejsou přítomny jiné spřátelené jednotky.
- Nemůžou být osvobozeny jeho pozemní zóny (viz [10.10.1](#)).

Národ	Podmínka kapitulace
Německo	Německo nikdy nekapituluje.
CCP	CCP nikdy nekapituluje

SSSR	SSSR nikdy nekapituluje
Japonsko	Pokud je Tokio na konci kola japonského hráče obsazen nepřitelem.
Velká Británie	Pokud je Londýn, Kapské Město, Ottawa, Sydney a Kalkata na konci kola hráče Britského společenství národů obsazeny nepřitelem.
FEC	Pokud kapituluje Velká Británie.
ANZAC	Pokud je Sydney a celý Nový Zéland na konci kola hráče ANZAC obsazen nepřitelem.
Francie	Pokud: (a) Paříž je obsazena nepřitelem nebo (b) všechny pozemní zóny obklopující Paříž jsou obsazeny nepřitelem. Pamatujte, že Francie kapituluje pouze jednou za hru.
Svobodná Francie	Svobodná Francie nikdy nekapituluje
Vichy Francie	Pokud bude Paříž osvobozena.
Itálie	Pokud je Řím na konci kola italského hráče obsazen nepřitelem.
KMT	Pokud KMT nevlastní žádné pozemní zóny.
USA	Pokud je Washington, D.C., Chicago, New York a San Francisco na konci kola hráče USA obsazené nepřitelem.

Ostatní národy / neutrální země se nevzdávají. Mohou být vyřazeny, když již nemají pozemní zóny nebo jednotky, nebo mohou být začleněny připojením.

Pokud se národ vzdá, útočící hráč hodí D12 za každou loď vzdávajícího se národa, která je stále na výrobním diagramu:

- 1-7 Odstranit ze hry.
- 8-12 Zajít útočícím hráčem.

Pokud útočící hráč získá rozestavěnou loď, může pokračovat v její stavbě.

Kapitola 6 – pakty a dohody

6.1 Podpis dohody

Hráči mohou podepsat dohodu kdykoli, a to i během tahu jiného hráče.

6.2 Ukončení dohody:

Hráči mohou dohodu vypovědět kdykoli, dokonce i během tahu jiného hráče, ale některé dohody vyžadují zaplacení IPP. Jednou vypovězená dohoda již nemůže být znovu podepsána.

6.3 Japonsko-sovětský pakt o neútočení

Japonští a sovětské hráči mohou podepsat pakt o neútočení.

Japonsko-sovětský pakt o neútočení	
Neútočení	Žádná ze stran nezaútočí ani se nezapojí do pohraničních střetů. Žádná ze stran neposkytne půjčku národu, se kterým je druhá strana ve válce.
Ukončení	Každá strana může smlouvu porušit zaplacením 5 IPP.

6.4 Pakt Molotov-Ribbentrop:

Němečtí a sovětszí hráči mohou podepsat pakt Molotov-Ribbentrop v lednu 1939 nebo později.

Obchod (bonusový příjem / technologie) poskytnutý smlouvou bude hráčům umožněn na konci každého kalendářního kola, **poté co vlastní všechna Polská území.**

Pakt Molotov-Ribbentrop	
Neútočení	Žádná ze stran nebude útočit na tu druhou.
Obchod	Německo a SSSR se dohodnou na vzájemně výhodném obchodu. Německo získá 5 IPP bonusového příjmu za každé kolo. SSSR získá 3 IPP bonusového příjmu + 1 technologický hod za kolo.
Právo na průchod	<u>Baltic-White Sea Canal:</u> V každém kole může jedna německá ponorka použít průplav Baltského a Bílého moře. <u>Northern Sea Route:</u> V každém kole může severní námořní cestu použít jedna německá námořní jednotka.
Sféra vlivu	Umožňuje SSSR napadnout/připojit některé pozemní zóny před dosažením válečného příjmu: <u>Pobaltské státy:</u> SSSR může anektovat pobaltské státy (Litvu, Lotyšsko a Estonsko). <u>Polsko:</u> SSSR může zaútočit na Podlachia, Lubelskie & East Poland. SSSR nesmí útočit dále do Polska. Bez ohledu na akce SSSR se zvýšení příjmů spojenců při útoku Německa na Polsko snižuje na 1D12 místo 2D12. V tahu poté, co Německo vlastní Varšavu, může Německo zaútočit na Podlachia, Lubelskie & East Poland, pokud jsou stále Polské. Toto nezapřičiní D12 SSSR bonusový příjem. <u>Finsko:</u> SSSR může napadnout provincii Viipuri. Pokud je Finsko napadeno, stává se neutrální menší mocností kontrolovanou Německem (viz 4.7). Dokud je Finsko kontrolováno a ve válce se SSSR, dostává náborové hody a může přijímat půjčky od Osy a Spojenců. Sovětský hráč může s Finskem uzavřít příměří (viz 6.5). Upozorňujeme, že SSSR může po dosažení válečného příjmu zaútočit na Finsko, aniž by porušil pakt Ribbentrop-Molotov. <u>Bulharsko a Maďarsko:</u> SSSR nesmí napadnout Bulharsko ani Maďarsko. <u>Rumunsko:</u> SSSR může připojit Besarábii. SSSR nesmí zaútočit dále do středního Rumunska. Pokud SSSR anektuje Besarábii, zbytek Rumunska se stane neutrální menší mocností kontrolovanou Německem. Dokud je Rumunsko pod kontrolou, dostává náborové hody. Pokud jsou Německo a SSSR ve válce, Rumunsko se připojí k Německu. <i>Poznámka:</i> Německo nedostává od Rumunska +3 válečné bonusové příjmy, dokud je Besarábie v držení SSSR.
Střety na hranicích	Francie a Německo se mohou dostat do pohraničních střetů, pokud Německo napadlo Polsko (viz kapitola 10.5.2).
Ukončení	Každá ze stran může smlouvu kdykoli vypovědět.

6.5 Moskevská mírová smlouva

Platí pouze v případě, že byl podepsán pakt Molotov-Ribbentrop a provincie Viipuri je jedinou finskou zónou v držení SSSR.

Moskevská mírová smlouva	
Pakt Molotov-Ribbentrop a zimní válka	Ihned po obsazení provincie Viipuri může sovětský hráč jednostranně podepsat mírovou smlouvu s Finskem. Při uzavření míru Finsko nedostává náborové hody a nesmí obdržet půjčku od Osy ani od Spojenců.
Ukončení	Sovětský hráč může smlouvu porušit zaplacením 5 IPP. Finsko se připojí k Německu.

Všimněte si odlišných podmínek finského vyrovnání (viz [4.7](#)).

6.6 Čínské příměří

Když zahraniční velmoc vyhlásí Číně válku, CCP a KMT se mohou dohodnout na příměří. O tom musí být rozhodnuto okamžitě na konci bojové fáze útočníka.

Čínské příměří	
Neútočení	Žádná z frakcí nesmí zaútočit na druhou frakci. Pokud jedna z frakcí získá zpět pozemní zónu v Čínské domovské zemi od cizího národa, získává tato frakce vlastnictví.
Spolupráce	Obě frakce se mohou volně pohybovat ve společných pozemních zónách a bránit se společně, jako by byli spolupracující.
Ukončení	Kterákoli strana může během své bojové fáze příměří porušit. Frakce, která příměří poruší, může během fáze bojového pohybu přesunout některé nebo všechny své jednotky ze zóny, kterou sdílí s druhou frakcí. Pokud se některá z frakcí vyvine na velmoc, je příměří automaticky ukončeno. V obou případech se pak řeší boj o všechny pozemní zóny, které obsahují jednotky obou frakcí. Pokud KMT poruší příměří a má ve sdílených pozemních zónách jednotky, které potenciálně trpí nízkou morálkou (viz 15.7), jsou tyto jednotky vyřazeny, pokud hodí 10 nebo více.

Upozorňujeme, že pokud se jedna z čínských frakcí vyvinula na velmoc, čínské příměří již nelze podepsat.

Kapitola 7 – pořadí hry

7.1 Pořadí národů:

Národy provádějí své tahy v následujícím pořadí:

1 - Germany (Vichy France & Nationalist Spain)
2 - CCP
3 - USSR (Mongolia & Republican Spain)
4 - Japan (Siam)
5 - British Commonwealth
6 - France (Abyssinia) / Free France
7 - Italy
8 - KMT
9 - USA

Kontrolované vedlejší mocnosti (uvedené v závorkách) sdílejí tahy se svou kontrolní hlavní mocností. Nesmějí útočit společně.

Členové Britského společenství národů (Velká Británie, FEC a ANZAC) sdílejí tahy a pohybují se/útočí/brání společně, jako by šlo o jeden národ.

7.2 Nepřetržitá hra:

Zkušení hráči mohou chtít hrát tak, aby se do určité míry překrývali.

Příklady překrývajících se her:

- CCP může začít ve stejnou dobu jako Německo.
- Pokud SSSR rozehraje své asijské divadlo jako první (nebo bude vůči Japonsku neutrální), může Japonsko začít hned po CCP.
- Pokud Itálie neútočí na Spojence, může začít hned po Velké Británii.
- KMT může začít hned po Japonsku.

Aby hra s překrýváním fungovala, musí být všichni hráči zkušení, a protože je jisté, že dojde k chybám, je nutné mít vysokou míru gentlemanského sportovního chování a příkladný kodex chování.

Tento režim umožňuje výrazně zkrátit dobu hraní na začátku hry a může být velmi uspokojivý, ale potenciálně stresující!

7.3 Fáze kola hráče:

Hráči během svého tahu procházejí následujícími fázemi. Pokud není uvedeno jinak, mohou hráči provádět uvedené akce v rámci fáze tahu hráče v libovolném pořadí.

Pořadí tahu hráče	Co hráči dělají...
1. Fáze výroby	<ul style="list-style-type: none"> • Zvýšení příjmů. • Vývoj technologií. • Nákup jednotek a zařízení. • Platit za posun jednotek na výrobním diagramu. • Připojení. • Zahájení oprav poškozených hlavních lodí a zařízení. • Vyhlásit půjčku
2. Fáze bojového pohybu	<ul style="list-style-type: none"> • Vyhlásit boje a podle toho přesunout jednotky. • Určete válečné lodě jako prověřovací síly. • Určete válečné lodě jako doprovodné síly. • Bitevní křižníky určete jako nájezdníky. • Přiřaďte letadla k námořní letecké hlídce (MAP). • Vyhlaste přepad konvojů.
3. Bojová fáze	<ul style="list-style-type: none"> • Vyřešit boje, které byly vyhlášeny ve fázi bojového pohybu. Útočící hráč rozhodne, v jakém pořadí budou boje vyřešeny. • Proveďte bleskový útok.
4. Nebojová fáze pohybu	<ul style="list-style-type: none"> • Přesun jednotek, které se během fáze bojového pohybu nepohybovaly. • Přesun letadel vracejících se z boje nebo MAP. • Strategický námořní pohyb. • Strategický železniční pohyb. • Označení lodí v přístavu.
5. Fáze umístění jednotek	<ul style="list-style-type: none"> • Umístěte jednotky a zařízení z pole pro umístění jednotek na výrobním diagramu. • Dokončete opravy hlavních lodí a zařízení. • Vylepšete jednotky.

- Dodejte půjčku (případně proveďte hody na zákaz).
- Házejte na ukořistěné lodě v přístavu.
- Proveďte náborový hod.
- Proveďte hody na vliv.
- Vybírejte příjmy.







Kapitola 8 – fáze výroby



8.1 Zvýšení příjmů:

Národy se mohou ucházet o zvýšení příjmu (viz [5.2](#)).

8.2 Vývoj technologií:

V technologické tabulce jsou uvedeny technologie, které lze vyvinout, a hod kostkou potřebný k absolvování jednotlivých fází vývoje. Jakmile značka národa dosáhne dokončení, je technologie okamžitě k dispozici k použití.

TECHNOLOGY CHART	STAGE I	STAGE II	STAGE III	COMPLETE
Advanced Mechanized Infantry	7+	7+	7+	7+
Advanced Artillery	7+	7+	7+	7+
Radar	7+	7+	7+	7+
Anti-Submarine Warfare	7+	7+	7+	7+
Improved Factories	7+	7+	7+	7+
Improved Construction	7+	7+	7+	7+
Airborne Doctrine	7+	7+	7+	7+
Amphibious Doctrine	7+	7+	7+	7+
Heavy Armor	8+	8+	8+	8+
Jet Fighters	8+	8+	8+	8+  
Long-range Aircraft	8+	8+	8+	8+ 
Advanced Submarines	8+	8+	8+	8+
Large Ship Construction	8+	8+	8+	8+
Heavy Strategic Bombers	9+	9+	9+	9+ 
Strategic Rockets	9+	9+	9+	9+  
Improved Logistics	9+	9+	9+	9+

  STRATEGIC OBJECTIVE - Note that USA cannot develop any technology until it reaches 10 IPP Income. USSR cannot develop any technology until it reaches 15 IPP Income.

Hlavní továrny jsou zdrojem vaší technologické vývojové kapacity. Za každou nepoškozenou velkou továrnu získáte 1 hod kostkou technologie. V každém kalendářním tahu můžete házet na technologii pouze jednou. Poškozené továrny neposkytují žádné hody.

- USA nemohou rozvíjet technologie, dokud nedosáhnou příjmu 10 IPP.
- Dokud SSSR nedosáhne příjmu 15 IPP, může vyvíjet technologie pouze prostřednictvím strategického cíle Rychlá industrializace nebo paktu Molotov-Ribbentrop.
- Stupeň III nelze vyvinout před červencem 1939.
- Jednotky, které budou k dispozici po vývoji technologie, nemohou být poslány prostřednictvím půjčky.

8.2.1 Technologie

Pokročilá mechanizovaná pěchota: představuje vylepšenou doktrínu a výzbroj mechanizované pěchoty. Technologie pokročilé mechanizované pěchoty umožňuje národu stavět jednotky pokročilé mechanizované pěchoty. Jednotky předsunuté mechanizované pěchoty jsou pro všechny účely mechanizovanou pěchotou s výjimkou následujících případů:

- Vylepšené hodnoty útoku a obrany.
- Mohou se spárovat v poměru 2:1 s tankem (např. 2 jednotky pokročilé mechanizované pěchoty mohou doprovázet jeden tank).

	Attack	Defense	Movement	Price
Advanced Mechanized Infantry	4	5	2	4 IPP

Po vývoji technologie pokročilé mechanizované pěchoty je Německo schopno postavit speciální druh pokročilé mechanizované pěchotní jednotky: SS Panzergrenadiers.

Pokročilé dělostřelectvo: představuje zdokonalenou dělostřeleckou doktrínu a pokročilé dělostřelecké zbraně. Technologie vyspělého dělostřelectva umožňuje národu budovat pokročilé dělostřelecké jednotky.

Jednotky pokročilého dělostřelectva jsou dělostřelectvem pro všechny účely s výjimkou následujících případů:

- Vylepšené hodnoty útoku a obrany.
- Může provést útok na přilehlou pozemní zónu s hodnotou "2".

	Attack	Defense	Movement	Price
Advanced Artillery	4	4	1	4 IPP
Self-propelled Advanced Artillery	4	4	2	5 IPP

Po vývoji pokročilé dělostřelecké technologie je SSSR schopen postavit speciální druh dělostřelecké jednotky: Kaľuša.

Radar: představuje pokročilé námořní a vzdušné detekční schopnosti. Jakmile národ vyvine radarovou technologii, získá následující výhody:

- +1 modifikátor bitevnímu křižníku a na konvojové hody (viz [9.4.3](#) a [10.9](#)).
- Základny a velká námořní zařízení mohou vyslat neomezený počet pohotovostních jednotek.
- Stíhačky získávají +1 k zachycení.
- Vlastní protiletadlová obrana zařízení může střílet na Strategické rakety.
- Stíhačky na těžkých letadlových lodí mohou mít záchyt a pohotovost.

Protiponorkový boj (ASW): představuje vylepšení námořních plavidel, letadel a obchodních lodí pro odhalování a ničení ponorek. Jakmile národ vyvine technologii ASW, získá následující výhody:

- Bránící se konvoje získávají +1 k hodu na konvoj (viz [10.9](#)).
- Když ponorky napadnou konvojovou linii národa s technologií ASW, obránce získá obranný hod na "2" proti každé útočící ponorce (v podstatě vlastní doprovodné lodě).
- V běžném boji se všechny námořní transporty brání na "1" proti útočícím ponorkám.
- Námořní letouny na MAP získávají bonus +2 k útoku proti ponorkám.

Vylepšené továrny: představují moderní sériovou výrobu. Jakmile národ vyvine technologii vylepšené továrny, získá následující výhody:

- Menší továrny mohou vyrábět 2 jednotky za kolo hráče místo 1.
- Střední továrny mohou vyrábět 5 jednotek za kolo místo 3.

- Velké továrny mohou vyrábět 8 jednotek za kolo hráče místo 5.
- Menší loděnice mohou vyrábět 2 jednotky za kolo hráče místo 1.
- Velké loděnice mohou vyrábět 8 jednotek za kolo hráče místo 5.

Ukořistěná vylepšená továrna/loděnice nepřináší útočníkovi žádnou výhodu.

Po vyvinutí technologie vylepšených továren je SSSR schopen postavit speciální jednotku středního tanku: T-34.

Vylepšená konstrukce: představuje vylepšenou konstrukci budov. Jakmile stát vyvine technologii vylepšená konstrukce, získá následující výhody:

- Všechna zařízení a námořní jednotky stojí -1 IPP za fázi
nebo
- Hráč může zaplatit za zkrácení prvních dvou fází výstavby do jedné fáze.
Tedy zařízení/jednotka, která stojí 6/6/6, může být postaveno za 12/6.
- Menší továrny snižují poškození způsobené strategickým bombardováním o 1.
- Střední továrny snižují poškození způsobené strategickým bombardováním o 3.
- Velké továrny snižují poškození způsobené strategickým bombardováním o 5.

Příklad: Německá strategická raketa a strategický bombardér strategicky bombardují sovětskou velkou továrnu a způsobí celkem 10 škod IPP. SSSR má vyvinutou technologii vylepšené výstavby, takže továrně způsobí poškození pouze 5 IPP.

Výsadková doktrína: představuje zdokonalenou taktiku a vybavení používané při výsadcích. Jakmile národ vyvine technologii Airborne Doctrine, získá následující výhody:

- Schopnost stavět těžké letecké transportní jednotky.
- Vylepšené bojové hodnoty pro jednotky výsadkářů.
- **Nepřátelská města nemají vlastní Protivzdušnou obranu proti Výsadkovému útoku (viz [10.6.1](#)).**
- **First strike nepřátelského opevnění nemůže zasáhnout útočící Výsadkáře ani jejich Transporty (viz [10.6.1](#)).**

Těžké letecké transporty jsou letecké transporty pro všechny účely s výjimkou následujících případů:

- Schopnost nést 2 výsadkové pěchoty do výsadkového útoku.
- Schopen nést 1 dělostřelectvo, 1 protiletadlové dělostřelectvo nebo 1 jednotku třídy pěchoty v nebojovém pohybu.

Všimněte si rozdílu v kapacitě při bojovém a nebojovém pohybu.

	Attack	Defense	Movement	Price
Heavy Air Transports	N/A	N/A	6	10 IPP

Elitní výsadková pěchota je výsadkovou pěchotou pro všechny účely s výjimkou následujících případů:

- Vylepšené hodnoty útoku a obrany.
- Při výsadku nemají v prvním bojovém kole vyšší bojovou hodnotu

	Attack	Defense	Movement	Price
Elite Airborne Infantry	3	3	1	3 IPP

Poznámka: Když národ vyvine technologii výsadkové doktríny, všichni jeho stávající výsadkoví pěšáci se automaticky stanou elitní výsadkovou pěchotou. V případě půjčky elitní výsadkové pěchoty obdrží přijímající národ pouze výsadkovou pěchotu (pokud přijímající národ nevlastní technologii Airborne

Doctrine). Pokud je výsadková pěchota zapůjčena národu, který vlastní technologii výsadkové doktríny, stává se jednotka po dodání automaticky elitní výsadkovou pěchotou.

Obojživelná doktrína: představuje vylepšenou taktiku a vybavení používané při obojživelných útocích. Jakmile národ vyvine technologii obojživelné doktríny, získá následující výhody:

- Jeho jednotky třídy pěchoty neutrpí v prvním bojovém kole při obojživelném útoku dvojnásobné ztráty.
- Může stavět útočné námořní transportní jednotky.

Útočné námořní transporty jsou námořními transporty pro všechny účely s výjimkou následujících případů:

- Obranná hodnota "1".
- Při obojživelném útoku z útočného námořního transportu získávají mariňáci +1 útok.
- Všechny pozemní jednotky se mohou účastnit obojživelného útoku od prvního bojového kola.

	Attack	Defense	Movement	Price
Attack Naval Transports	N/A	1	2	7 IPP

Těžký tank: představuje vylepšení doktríny obrněného boje a palebné síly, výzbroje a výkonu tanků. Technologie těžkých tanků umožňuje národu stavět jednotky těžký tank.

Těžký tank je pro všechny účely střední tank s výjimkou následujících případů:

- Vylepšené hodnoty útoku a obrany
- Výběr cíle na "1" (proti jednotkám třídy vozidel).

	Attack	Defense	Movement	Price
Heavy Armor	8 [1]	7 [1]	2	7 IPP

po vývoji technologie těžkého tanku je Německo schopno postavit speciální druh jednotky těžkého tanku: Tiger I.

Proudová stíhačka: představuje stíhačky první generace s proudovými motory. Technologie Jet Fighters umožňuje národu stavět jednotky proudových stíhaček.

Proudové stíhačky jsou stíhačkami pro všechny účely s výjimkou následujících případů:

- Vylepšené hodnoty útoku a obrany.
- Hodnota zachycení "5".

	Attack	Defense	Movement	Price
Jet Fighters	8 (5)	8 (5)	4	12 IPP

Letadla s dlouhým doletem: představují vylepšení konstrukce letadel. Jakmile stát vyvine technologii letadel dlouhého doletu, získá následující výhody:

- Strategické bombardéry a těžké strategické bombardéry získávají +2 k pohybu.
- Všechna ostatní letadla získávají +1 pohyb.
- Střední bombardéry získávají +1 dosah MAP.
- Hydroplány získávají +1 MAP dosah, pokud startují ze základny hydroplánů.
- Bránící se konvoje mají +1 na svůj hod (viz 10.9).

Poznámka: Když stát vyvine technologii letadel dlouhého doletu, všechna jeho stávající letadla jsou automaticky modernizována.

Pokročilé ponorky: představují zlepšení doktríny a technologie ponorek. Jakmile stát vyvine technologii pokročilých ponorek, získá následující výhody:

- Vlčí smečky: Pokud v mořské zóně útočí více než jedna ponorka, získávají +1 k hodů na konvoj.
- **Ponorky zdvojují své hodnoty hodů Zákazu (viz 12.5).**
- Možnost stavět pokročilé jednotky ponorek.

Pokročilé ponorky jsou ponorkami pro všechny účely s výjimkou následujících:

- +4 na hodů na konvoj.
- Pokročilé ponorky mohou být napadeny pouze letadly námořní letecké hlídky (nikoliv spárovaným torpédoborcem).

Jednotky se normálně brání proti pokročilým ponorkám.

	Attack	Defense	Movement	Price
Advanced Submarines	4 [1]	4 [1]	3	7 IPP

Stavba velkých lodí: představuje schopnost stavět velmi velké hlavní lodě. Technologie stavby velkých lodí umožňuje národu stavět těžké bitevní lodě a těžké letadlové lodě.

Těžké bitevní lodě jsou bitevními loděmi pro všechny účely s výjimkou následujících:

- Vylepšené hodnoty útoku, obrany a pohybu.
- Vyžadují 3 zásahy k potopení.

Těžké letadlové lodě jsou letadlové lodě pro všechny účely s výjimkou následujících případů:

- Nese 3 stíhačky/taktické bombardéry.
- Stíhačky schopné vyslat k pohotovosti a zachycení, pokud je vyvinuta radarová technologie.

	Attack	Defense	Movement	Price
Heavy Battleships	10	10	3	7/7/7
Heavy Fleet Carriers	N/A	2	3	6/6/6

Zdokonalená logistika: představuje nové inovace a rozsáhlé infrastrukturní projekty. Jakmile stát vyvine technologii zdokonalená logistika, získá následující výhody:

- +1 Železniční strategický pohyb.
- Schopnost strategického železničního pohybu jednotek přes různé rozchody železnic (úzký <-> široký).
- **+1 Dosah zásobovací cesty.**
- +2 Námořní strategický pohyb.
- **+1 Dosah strategického námořního pohybu.**
- Může přesouvat své továrny v domovské zemi. K přesunu menší nebo střední továrny je potřeba 1 strategický železniční pohyb a k přesunu větší továrny 2 strategické železniční pohyby. Továrna nemůže v tahu hráče, kterým se pohybuje, vyrábět žádné jednotky ani technologie, ani nemůže být vylepšena či opravena. Pohybuje se v jakémkoli stavu poškození, které utrpěla. Musí zůstat uvnitř domovské země.

Těžké strategické bombardéry: představují velké bombardéry s dlouhým doletem. Technologie těžkých strategických bombardérů umožňuje národu stavět jednotky těžkých strategických bombardérů. Po výzkumu dostane národ tyto výhody:

- **Nepřátelská Protivzdušná obrana zařízení se brání na "1" místo "3".**
- Možnost stavět Těžké strategické bombardéry.

Těžké strategické bombardéry jsou strategickými bombardéry pro všechny účely s výjimkou následujících:

- Vylepšené hodnoty útoku a obrany; poškození 3D6 při strategickém bombardování a kobercovém bombardování s pěti kostkami na "2".
- Hodnota zachycení "2".

	Attack	Defense	Movement	Price
Heavy Strategic Bombers	3D6 strategic bombing damage	3 (2)	6	13 IPP
	5D12 carpet bombing at "2"			

Strategické rakety: představují zbraně dlouhého doletu určené k úderům na objekty a města. Technologie strategických raket umožňuje národu postavit jednotku strategická raketa. Maximálně dvě za kolo hráče. Strategické rakety nemají v běžném boji žádnou útočnou ani obrannou hodnotu a nelze je brát jako oběti. Lze je přesouvat jako jakoukoli jinou jednotku. Jsou vyřazeny, pokud se někdy ocitnou samy v zóně s nepřátelskou pozemní jednotkou.

Strategickou raketu lze použít pouze jednou a lze ji vypálit na jakýkoli cíl, který lze strategicky bombardovat. Strategická raketa má dosah 3 a způsobuje poškození 1D6.

Strategická raketa může letět pouze nad nepřátelským nebo přátelským územím (né nad neutrálním).

	Attack	Defense	Movement	Price
Strategic Rockets	1D6 strategic bombing damage	N/A	1 (range: 3)	3 IPP

8.3 Nákup jednotek a zařízení:

Některé lodě a zařízení vyžadují ke stavbě více než jeden tah hráče. Náklady jsou uvedeny na jeden tah. (Např. těžký křižník uvedený jako 5/5 stojí 10 IPP a jeho stavba zabere dvě kola).

8.3.1 Jednotky

Hra Global War 1936 má pro hráče k dispozici více než 50 jednotek. Seznam všech možných jednotek a jejich nákladů najdete v kapitole [13.1](#).

Jakmile jsou jednotky zaplacené, jsou umístěny do pole pro umístění jednotek na výrobním diagramu. Na mapu musí být umístěny později ve fázi umísťování jednotek na vhodné místo.

Některé jednotky nejsou k dispozici od začátku hry, ale jsou k dispozici v pozdějších kolech:

	Germany	Other Nations
Mechanized Infantry	July, 1938	January, 1940
Medium Armor	July, 1938	January, 1940
Strategic Bombers	July, 1938	January, 1940

8.3.2 Zařízení:

Při budování zařízení umístěte na mapu značku zařízení a pod ní značku "ve výstavbě", která označuje místo, kde se zařízení buduje. Stejnou značku umístěte na výrobní diagram. Pokud útočník obsadí rozestavěné zařízení, může se rozhodnout, zda jej odstraní, nebo bude pokračovat v jeho výstavbě.

Zařízení ve výstavbě může být strategicky bombardován (výjimka: Opevnění (viz [13.2.6](#)). Zařízení ve výstavbě nemá vlastní protiletadlové dělostřelectvo. Může utrpět až tři poškození. Pokud utrpí více poškození, je na výrobním diagramu posunuto o jednu fázi zpět. Jakmile je posunuto za výchozí bod, je z diagramu na stavbu odstraněno. Poškození musí být opraveno, aby bylo možné pokračovat ve stavbě.

Příklad: Hlavní továrna ve výstavbě ve fázi 2 utrpí 5 poškození strategickým bombardováním. V důsledku toho je přesunuta zpět do fáze 3 s poškozením 2. Kdyby utrpěla poškození 7, byla by z fronty na stavbu zcela vyřazena.

8.4 Nákup Modernizace jednotky a zařízení:

Některé jednotky a zařízení lze vylepšit. Po zakoupení vylepšení umístíte novou vylepšenou figuru do pole Place Units (Umístit jednotky) na výrobním diagramu a nahradíte starou jednotku/zařízení ve fázi Place Units (Umístit jednotky).

Hráči mohou vylepšovat jednotky a zařízení, které byly použity ve stejném kole hráče.

8.5 Připojení:

Oprávněný národ se může připojit k jinému národu (viz [4.7](#)).

8.6 Zahájení oprav hlavních lodí a zařízení:

Zařízení mohou být poškozena strategickým bombardováním (viz [10.6.2](#)). Poškození je znázorněno značkou poškození. Národy začínají opravovat zařízení během výrobní fáze. Tato oprava stojí 1 IPP za každý opravený bod poškození. Oprava je dokončena ve fázi Umístění jednotek téhož tahu hráče.

Hlavní lodě (letadlové lodě, těžké letadlové lodě, bitevní lodě a těžké bitevní lodě) potřebují ke zničení více zásahů. Poškození je znázorněno značkou poškození. Pro opravu poškození musí být loď buď v námořní zóně přilehlé ke spřátelené doku nebo loděnici, nebo v přístavu. Národy začínají opravovat hlavní lodě během výrobní fáze. Tato oprava nic nestojí, ale spotřebuje 1 slot na opravu (viz [13.2.4](#) a [13.2.5](#)). V jednom tahu hráče lze opravit dva body poškození (např. těžké bitevní lodě se dvěma body poškození), ale tím se spotřebují dva sloty na opravy.

Oprava je dokončena ve fázi Umístění jednotek téhož kola hráče. V tahu hráče, kdy je loď opravována, nesmí provést žádnou akci kromě volitelného přesunu v přístavu do doku nebo loděnice, kde se oprava provádí.

8.7 Vyhlášení „půjčky“:

Hlavní mocnosti mohou posílat ostatním zemím půjčky.

Pro každý jednotlivý přijímající národ si hráč může půjčit:

- IPP na jednu opravu celého zařízení (provedenou v tahu hráče přijímajícího národa).
nebo
- jednu vojenskou jednotku vyrobenou speciálně pro účely půjčky.
nebo
- jednu základnu vyrobenou speciálně pro účely půjčky.
nebo
- Jedno vylepšení milice.

Každá velmoc má vlastní seznam podmínek pro půjčku. Hráč může v jednom kole poskytnout půjčku více přijímajícím národům, ale jen jednu půjčku pro jeden národ. Do tohoto limitu se nezapočítává zahájení nebo postup výstavby jednotek ve více tazích, které budou zapůjčeny v budoucnu. Přestože dodávky musí být vyrobeny speciálně za účelem zapůjčení, nemusíte až do dodání určit přijímající národ. Jednotky, které se stanou dostupnými po vyvinutí technologie, nelze zapůjčit. Půjčka bude dodána ve fázi Umístění jednotek.

Podmínky půjčky a pronájmu

Odesílatel	Příjemce	Povolení/Podmínka
Německo	Šp. Nacionalisti Vichy Franc Jiný národ	ANO ANO ANO, pokud je příjemce ve válce s velmocí
CCP	Jiný národ	ANO, jakmile se CCP vyvine na velmoc a pokud je příjemce ve válce s velmocí.
SSSR	Španělští republikáni CCP Jiný národ	ANO ANO ANO, pokud je příjemce ve válce s velmocí.
Japonsko	Jiný národ	ANO, pokud je příjemce ve válce s velmocí
Británie	ANZAC / FEC Abyssinia Šp. frakcím Jiný národ	NE NE ANO, ale pouze 1 odesílatel spojenců za kalendářní kolo. ANO, pokud je příjemce ve válce s velmocí.
FEC	ANZAC / Británie Abyssinia Jiný národ	NE NE ANO, pokud je příjemce ve válce s velmocí.
ANZAC	FEC / Británie Abyssinia Jiný národ	NE NE ANO, pokud je příjemce ve válce s velmocí.
Francie	Šp. Frakcím Jiný národ	ANO, ale pouze 1 odesílatel spojenců za kalendářní kolo. ANO, pokud je příjemce ve válce s velmocí
Free France	Jiný národ	NE
Itálie	Šp. Frakcím Jiný národ	ANO ANO, pokud je příjemce ve válce s velmocí
KMT	Jiný národ	ANO, jakmile se KMT vyvine na velmoc a pokud je příjemce ve válce s velmocí.
USA při příjmu 15IPP	Šp. Frakcím KMT Jiný národ	ANO, ale pouze 1 odesílatel spojenců za kalendářní kolo. Ano, pokud je KMT ve válce s velmocí nebo použije zvláštní schopnost (viz referenční list USA). ANO, pokud je příjemce ve válce s velmocí

Kapitola 9 – fáze bojového pohybu

9.1 Vyhlášení:

Útočící hráč vyhláší všechny boje. Typy bojů:

- Boj na pozemní zóně (viz [10.5](#))
- Námořní boj (viz [10.7](#))
- Dělostřelecké útoky (viz [10.2](#))
- Střety na hranicích (viz [10.5.2](#))
- Výsadkové útoky (viz [10.6.1](#))
- Strategické bombardování zařízení (viz [10.6.2](#))
- Útok na lodě v přístavu (viz [10.6.4](#))
- Kobercové bombardování pozemních jednotek (viz [10.6.5](#))
- Obojživelné útoky (viz [10.8](#))
- Přepady konvojů (viz [10.9](#))

Povinnost použít bojový pohyb, pokud je možnost vyhlášení války:

Pokud se útočící hráč chce přesunout do námořní zóny, ve které se nacházejí jednotky jiné aliance, se kterou je aktuálně v míru, musí se tento pohyb udělat, ve fázi bojového pohybu. (Výjimka: strategický námořní pohyb, viz [11.4.2](#)).

Je to proto, že existuje možnost, že útočící nebo bránící se hráč během takového pohybu vyhlásí válku a dojde k boji. Když se útočící hráč přesune do takové námořní zóny, musí oznámit, zda je jeho záměrem vyhlásit válku a zapojit se do námořního boje ve fázi bojového pohybu.

Pokud útočící hráč nevyhlásil válku, rozhoduje se bránící hráč, jakým způsobem bude reagovat:

- Vyhlásit válku a zapojit se do námořního boje v bojové fázi, nebo
- neudělá nic a zachová neutralitu. Útočící hráč pokračuje ve zbývajících tazích.

Pokud hráč vyhlásí válku útočícímu hráči během fáze bojového pohybu, útočící hráč pokračuje ve fázi bojového pohybu a může do případné bitvy přivést další jednotky, s výjimkou případů, kdy je ve fázi bojového pohybu určeno jedno kolo boje (viz [9.4](#)).

Tento proces oznámení záměru útočícího hráče a následné reakce bránícího se hráče probíhá při vstupu do každé námořní zóny, která obsahuje jednotky národů, jež jsou s útočícím hráčem v míru.

Příklad: *Velká Británie a Německo nejsou ve válce. Britská flotila složená z bitevních lodí, torpédoborce a námořního transportu se přesune do námořní zóny, kde se nachází německá ponorka. Německý hráč se rozhodne vyhlásit válku (viz [5.1](#)) a zaútočit ponorkou.*

9.2 Pozemní bojový pohyb

Jednotky se nemohou bojově přesunout do pozemní zóny obsazené nepřítelem a pokračovat v pohybu, pokud se nejedná o bleskový útok (viz [10.5.1](#)).

Milice může zahájit a ukončit bojový pohyb pouze v domovské zemi.

9.3 Letecký bojový pohyb

Letadla mohou přelétat nad pozemními a námořními zónami ovládanými nepřítelem, ve kterých se nacházejí nepřátelské jednotky. Pokud se v zóně nacházejí nepřátelské **stíhačky**, musí je odstranit prověřovací síly (viz [9.4.1](#)). Letadla nesmějí přelétat nad národy, se kterými nejsou ve válce nebo se kterými nespolupracují, s výjimkou přeletu přes kanály nebo úžiny. Na konci fáze bojového pohybu musí mít každé útočící letadlo vhodné místo pro přistání. Při trasování letu hráč nemůže počítat s dobytím pozemní zóny která by mu umožnila kratší cestu letu.

Letadla startující na letadlových lodích se pohybují nezávisle na letadlové lodi na začátku fáze bojového pohybu. Letadla mají -2 k pohybu, pokud startují z poškozené letadlové lodě.

Příklad: *Itálie je neutrální vůči Britskému společenství národů a má v Tobruku jeden střední bombardér. Italský hráč si přeje zaútočit na Habeš a bojově přesune bombardér přes M8, Suezský průplav, 15, pak nad Eritreu, aby se zúčastnil útoku. Bombardér bude mít ještě jeden pohyb k přistání v Eritreji nebo italském Somalilandu.*

9.3.1 Námořní letecká hlídka (MAP)

MAP je forma bojového pohybu letadel. Letadlo na MAP se přesune do námořní zóny a může tam zůstat, dokud se nerozhodne hlídku ukončit.

Zahájení hlídky:

Přesuňte letadlo do zóny v dosahu MAP a umístěte pod něj značku MAP.

Aircraft	MAP Range	MAP Range with Long-range Aircraft Technology
Fighters	1	1
Jet Fighters	1	1
Tactical Bombers	1	1
Medium Bombers	1	2
Strategic Bombers	N/A	N/A
Heavy Strategic Bombers	N/A	N/A
Seaplanes	2	2 (3 if starting from Seaplane Base)
Air Transports	N/A	N/A

Na hlídce:

Letadlo, které je na MAP, se může v bojové fázi svého národu rozhodnout zaútočit na nepřátelské námořní jednotky, které se nacházejí v jeho námořní zóně. V kole nepřátelského hráče může letadlo na MAP zaútočit na nepřátelské jednotky, které vstoupí do jeho námořní zóny. Letadlo na MAP může odmítnout bojovat s loděmi, pokud soupeř nemá žádné letadlo s možností útoku. Letadlo, které odmítne boj s pohyblivými se loděmi, jim umožní pokračovat v pohybu. Letadlo může zůstat na MAP po neomezenou dobu, pokud je v dosahu vhodné místo pro přistání.

Upozorňujeme, že bránící se ponorky mohou odmítnout boj, pokud útočník nemá na mapě MAP letadla. Letadla na MAP mohou být při útoku na ponorky spojena 1:1 s torpédoborci.

Příklad: Německo a Velká Británie jsou ve válce. Německá ponorka se bojově přesune do námořní zóny s britskou flotilou složenou z bitevní lodi, torpédoborce a námořního transportu. Ponorka se rozhodne odmítnout boj s flotilou a pokračuje v pohybu. Jelikož Britové nemají na MAP letadlo, flotila nemá možnost ponorku napadnout.

Příklad: Velká Británie a Itálie jsou ve válce. Britská ponorka vstoupí do námořní zóny s italským taktickým bombardérem na mapě a také s torpédoborcem. Italský hráč může odmítnout zaútočit na ponorku a nechat ji přesunout se do další námořní zóny, ale místo toho se rozhodne na ponorku zaútočit. Mohl by spárovat torpédoborec s taktickým bombardérem (viz 9.4), čímž by zvýšil své šance na zasažení ponorky. Protože Ponorka nemůže zasáhnout letadlo, získala by tím cíl, který by mohla zasáhnout. Italský hráč se rozhodne použít taktický bombardér i torpédoborec. Obě jednotky dostanou jeden výstřel na Ponorku, přičemž použijí své hodnoty obrany, protože jsou obráncem.

Obě minou. Ponorka může opětovat palbu. Po tomto jediném kole může ponorka pokračovat ve svém pohybu. Její rozsah pohybu není ovlivněn.

Ukončení hlídky:

Letadlo na MAP se může rozhodnout vrátit se do pozemní zóny nebo na letadlovou loď s využitím svého dosahu MAP během nebojové fáze pohybu. K tomu může dojít ve stejném tahu hráče, ve kterém hlídka začala. Letadlo musí ukončit svou hlídku předtím, než může být použito k jiným účelům.

Vyřazení:

Letadlo na MAP je automaticky vyřazeno, pokud je od dostupného místa pro přistání vzdáleno více, než je jeho dosah na MAP.

Letadla na palubě letadlové lodi:

Letadla na letadlových lodích mají stejný dosah MAP jako jejich pozemní protějšky. Mohou tedy dosáhnout jednu námořní zónu od námořní zóny, ve které se právě nacházejí. Upozorňujeme, že pokud se letadlová loď přesune nebo je zničena, musí mít letadlo k dispozici jiné vhodné místo k přistání, jinak bude vyřazeno.

Pro herní účely mohou bránící se letadla na letadlových lodích vždy jednat, jako by byla na MAP. To jim umožňuje zasáhnout nepřátelské ponorky, které se snaží proplout mořskou zónou, v níž se nachází letadlová loď.

Příklad: *Velká Británie má v Lamanšském průlivu flotilu s letadlovou lodí obsahující letadla. Německo chce přesunout ponorky do Atlantiku a pokusí se proplout kanálem. Letouny na letadlové lodi zaútočí na ponorky, ale Británie se rozhodne, že nespáruje torpédoborce. Všechny přeživší německé ponorky mohou pokračovat v pohybu.*

9.3.2 Letecká doprava:

Letecké transporty a strategické bombardéry mohou před nebo během svého bojového pohybu vyzvednout výsadkovou pěchotu a zaútočit na jednu pozemní zónu ovládanou nepřítelem v rámci výsadkového útoku.

9.4 Námořní bojový pohyb:

Pokud se přesunete do námořní zóny s nepřátelskými hladinovými válečnými loděmi, dojde k boji.

Útočník však může určit prověřovací síly a pokračující síly (viz [9.4.1](#)).

Pokud se hladinové lodě přesunou do námořní zóny, ve které se nachází nepřátelská letadla na MAP, mohou letadla odmítnout boj, pokud útočník nemá také letadla. Pokud se bude bojovat, může útočník určit prověřovací síly a pokračující síly.

Pokud se pohybujete v mořské zóně, kde se nacházejí ponořené nepřátelské ponorky, můžete je ignorovat. Ponorky nemají možnost zasáhnout.

Pokud se přesunete do námořní zóny, kde se nacházejí nepotopené nepřátelské ponorky, mohou odmítnout boj, pokud útočník nemá na MAP letadla (viz [10.7](#)). Ponorky se však mohou rozhodnout, že zaútočí na jakékoli povrchové lodě. Během fáze bojového pohybu proběhne jedno kolo boje mezi ponorkami a všemi jednotkami útočícího hráče. Po tomto jediném kole mohou přeživší lodě pokračovat v pohybu. Jejich rozsah pohybu a schopnosti nejsou ovlivněny.

Příklad: *Středomořská flotila Velké Británie v námořní zóně M8 chce provést obojživelný útok z M4 na Sicílii. V námořní zóně M4 jsou dvě italské ponorky. Velká Británie nemá v dosahu MAP žádné letadlo, ale pokusí se ponorky ignorovat. Italský hráč se rozhodne, že ponorky povedou s flotilou jedno kolo boje, ve kterém mohou všechny válečné lodě Velké Británie zasáhnout italské ponorky. Zbývající jednotky flotily Velké Británie pokračují v následném obojživelném útoku.*

Pokud se ponorky pohybují v mořské zóně s nepřátelskými loděmi (bez letadla na mapě), mohou ponorky tyto lodě ignorovat a pokračovat v pohybu. Ponorky se mohou rozhodnout pro boj a zaútočit na všechny nepřátelské hladinové lodě.

Pokud se ponorky přesunou do námořní zóny, ve které se nachází nepřátelské letadlo na MAP, mohou letadla na MAP (případně společně spárované s torpédoborci) zaútočit na ponorky (Poznámka: Pokročilé ponorky mohou být tímto způsobem napadeny pouze letadly na MAP). Ostatní jednotky se nesmí účastnit nebo být brány jako oběti. Proběhne jedno kolo boje, a to během fáze bojového **pohybu**. Po tomto jediném kole mohou přeživší ponorky pokračovat v pohybu. Jejich rozsah pohybu a schopnosti nejsou ovlivněny.

Pokud přesouváte lodě do zóny, ve které se nacházejí nepřátelské námořní transporty, lze je pro účely přesunu ignorovat. Útočník je však může zapojit do boje (viz [10.7](#)).

Lodě se nemohou bojově pohybovat úžinou nebo kanálem ve stejném tahu hráče, kdy hráč obsadí jeho kontrolní pozemní zónu (viz [1.8](#)).

Příklad: Německo drží Dánsko a má flotilu v námořní zóně A12. Velká Británie má loďstvo v námořní zóně A11. Británie nemůže ve stejném tahu zaútočit na Dánsko i na německou flotilu.

9.4.1 Prověřování:

Prověřování je forma bojového pohybu, kterou lze použít k vyčištění mořských zón od nepřátelských jednotek a uvolnění cesty pro pohyb dalších jednotek.

Mořské zóny

Útočící hráč rozdělí své jednotky na "prověřovací síly" a "pokračující síly". Prověřovací síly pak v bojové fázi zaútočí na nepřátelské jednotky přítomné v námořní zóně s cílem uvolnit cestu pokračujícím silám. Pokud se prověřovací silám nepodaří zlikvidovat všechny nepřátelské pozemní válečné lodě a letadla (kromě letadel na MAP, která odmítla boj), pokračující síly jsou nuceny ustoupit. (viz kapitola 10.3). Prověřovací síly mohou zvítězit, i když jsou všechny prověřovací jednotky zlikvidovány. Pokud prověřovací síly zvítězí v bitvě, pokračující síly mohou buď:

- provést obojživelný útok v právě vyčištěné námořní zóně
nebo
- pokračovat v pohybu. Pokud jsou přítomny nepřátelské námořní jednotky, dojde k boji (viz 9.4). Pokračující síly lze dále dělit na pokračující a prověřující síly.

Nepřátelská letadla

Útočící hráč rozdělí své jednotky na prověřovací a pokračující síly. Pokračující síly se mohou skládat pouze z letadel. Prověřovací síly pak v bojové fázi zaútočí na nepřátelské jednotky přítomné v zóně s cílem zlikvidovat všechny nepřátelské **stíhače** a uvolnit tak cestu pokračujícím silám. Pokud se prověřovací silám nepodaří zlikvidovat všechny nepřátelské stíhače, pokračující síly jsou nuceny ustoupit. (viz kapitola 10.3). Pokud prověřovací síly zlikvidují všechny nepřátelské stíhače, mohou pokračující síly pokračovat v útoku (Výjimka: není možné, aby pokračující síly provedly Výsadek). Pokračující síly mohou být dále rozděleny na prověřovací a pokračující síly.

Příklad: Německý hráč chce strategicky bombardovat britskou hlavní továrnu v Londýně. Na MAP je britská stíhačka a v námořní zóně A23 britský torpédoborec. Německý hráč vyšle prověřovací síly složené ze stíhačky a 2 ponorek. Německý stíhač získá v prvním bojovém kole vzdušnou převahu a vyřadí britský stíhač. Ve druhém bojovém kole německý hráč ustupuje se svými ponorkami. Jelikož je nyní námořní zóna vyčištěna od nepřátelských stíhaček, může německá pokračující síla pokračovat ve strategickém bombardování britské továrny.

9.4.2 Blokáda

Tři nebo více hladinových válečných lodí ze stejné aliance v námořní zóně bez nepřátelských hladinových válečných lodí automaticky zablokují všechny nepřátelské zásobovací cesty v této námořní zóně a všechna nepřátelská námořní zařízení přilehlá k této námořní zóně. Pokud námořní zařízení sousedí se dvěma námořními zónami, musí být obě námořní zóny blokovány, aby bylo námořní zařízení blokováno..

Blokování neovlivňuje schopnost provádět bojový pohyb z námořního zařízení. Aby bylo možné pokračovat v pohybu, musí být blokující nepřátelské jednotky eliminovány prověřovací silou. Jednotky mohou být postaveny pouze „v přístavu“ v zablockované loděnici. (Jednotky tedy nelze stavět v blokované Malé loděnici, protože pobyt „v přístavu“ není možný, viz 11.5). Nemůžete blokovat námořní zařízení národa, pokud jste s tímto národem v míru.

9.4.3 Námořní transporty

Námořní transporty mohou před nebo během svého bojového pohybu nabrat pozemní jednotky a zaútočit na pozemní zóny obsazené nepřítelem v rámci obojživelného útoku. To platí i během pobytu v přístavu (viz 11.5). Pozemní jednotky se nesmí před vyzvednutím pohnout.

Při přepravě nemají přepravované jednotky bojovou hodnotu. Pokud je námořní transport zničen, jsou zničeny i jednotky, které převáží. Námořní transport může vyložit své jednotky v jedné nebo více sousedních pozemních zónách, ale po vyložení nesmí pokračovat v pohybu.

9.4.4 Bitevní křižníky jako nájezdníci:

Bitevní křižník může být označen jako "nájezdník" umístěním značky pod něj ve fázi bojového pohybu. Může se pohybovat až do svého plného pohybu v tomtéž tahu hráče. Když operuje jako nájezdník, má několik zvláštních schopností:

- Pokud je nájezdový křižník **útočником**, může proklouznout námořními zónami s nepřátelskými jednotkami, přičemž o úspěšném proklouznutí rozhoduje hod kostkou křižníku. Pokud se to nepodaří, dojde k boji.
- Pokud je nájezdový křižník **obránцем**, mohou ho nepřátelské jednotky při přesunu do jeho námořní zóny nebo přes ni ignorovat, aniž by se musely zapojit do námořního boje. Pokud se nepřátelské jednotky rozhodnou zaútočit na osamělý křižník, který je nájezdníkem, hod kostkou křižníku rozhodne, zda budou útočící jednotky v útoku úspěšné, nebo zda má křižník možnost uniknout. Pokud chce uniknout, zůstává ve stejné námořní zóně.
- Pokud se nájezdový křižník nachází v námořní zóně s dalšími bránícími se jednotkami, je na útočnickovi, zda chce křižník napadnout, nebo ne. Pokud chce útočnick zaútočit, hod kostkou bitevního křižníku rozhodne, zda bude útočnick úspěšný, nebo zda má bitevní křižník možnost vyklouznout. Pokud křižník hod kostkou prohraje, brání se spolu s ostatními jednotkami v námořní zóně v běžném boji. Pokud bitevní křižník hod kostkou vyhraje a rozhodne se vyklouznout, zůstane ve stejné námořní zóně, ale vyhne se následnému boji.
- Bitevní křižník určený jako nájezdník nemůže útočit na soupeřovy námořní jednotky společně s jinými jednotkami.

Hod kostkou na bitevní křižník:

Oba hráči hodí D12 s použitím níže uvedených modifikátorů. Vyhrává ten, kdo má vyšší hodnotu kostky. V případě remízy házejte znovu. Pokud je v zóně více než jeden bitevní křižník označený jako nájezdník, hodte za každý zvlášť.

Modifikátor pro křižník

- +8 pro křižník

Modifikátory pro soupeře (kumulativní)

- +1 za každou válečnou loď v námořní zóně
- +4 za každé letadlo s hodnotou útoku v námořní zóně
- +6 má vyvinutou radarovou technologii

Příklad: Britská flotila složená z jedné bitevní lodi, jedné lehké letadlové lodi se stíhačkou, jednoho těžkého křižníku a dvou torpédoorců útočí na německou flotilu složenou z bitevního křižníku označeného jako nájezdník spolu se dvěma torpédoorci. Britský hráč se rozhodne, že chce zaútočit na bitevní křižník, a hodí "4". S modifikátory je to celkem $4+4+5=13$. Německý hráč hodí "4", celkem tedy $4+8=12$. Protože britský hráč vyhrál hod kostkou, všechny lodě se přesunou na bitevní pole a dojde k námořnímu boji.

Pokud by britský hráč místo toho hodil „2“, německý hráč by vyhrál hod kostkou bitevního křižníku a pokud by německý bitevní křižník chtěl vyklouznout, britská flotila by byla schopna napadnout pouze dva torpédoorce.

Příklad: Bitevní křižník v námořní zóně M2 chce proklouznout kolem těžkého a lehkého křižníku v námořní zóně M4, aby se dostal do námořní zóny M8, která obsahuje dva nechráněné námořní transporty. Křižník se umístí na značku "Raider" a přesune se do námořní zóny M4. Provede se hod

kostkou bitevního křížníku. Pokud nájezdník úspěšně proklouzne, může se přesunout do námořní zóny M8 a zaútočit na námořní transporty.

Na začátku fáze bojového pohybu může být bitevní křížník odstraněn ze svého nájezdního označení, odstraněním žetonu nájezdníka. Může být použit pro jiné účely ve stejném tahu hráče.

9.4.5 Doprovod konvoje:

Hladinové válečné lodě v námořní zóně, kterou prochází konvojová linie patřící národu v rámci jejich Aliance, mohou být určeny jako doprovodné. Před určením se mohou pohybovat až do svého plného pohybu. V kole hráče, kdy jsou určeny, nemohou provádět jiný bojový pohyb.

Doprovodné lodě chrání všechny členy aliance, které spolupracují. Každá doprovodná loď má jeden obranný hod proti útočícím ponorkám v námořní zóně, ve které se nachází (viz [10.9](#)).

Nepřátelské jednotky mohou ignorovat doprovodné lodě, když se pohybují do námořní zóny nebo přes ni, nebo když útočí na jiné jednotky v této námořní zóně. Je na útočícím hráči, aby se rozhodl, zda chce doprovodné lodě napadnout, nebo ne. Pokud se rozhodne doprovodné lodě napadnout, brání se společně s ostatními jednotkami v námořní zóně v běžném boji.

Hladinové válečné lodi může být kdykoli během kola hráče, který ji vlastní, odebráno označení doprovodná loď.

Kapitola 10 – bojová fáze

10.1 Pořadí útoků

Vyřešit boje, které byly vyhlášeny ve fázi bojového pohybu. Útočící hráč rozhoduje, v jakém pořadí budou deklarované boje vyřešeny.

Příklad: Německý hráč vyhlásil dva boje: Útok na západní Ukrajinu a strategické bombardování letecké základny v Kyjevě. Rozhodne se nejdříve vyřešit strategické bombardování, protože chce eliminovat možnost sovětského hráče vypravit stíhačky z Kyjeva do pozemního boje na západní Ukrajině.

Při řešení souboje umístí útočník a obránce své jednotky na příslušné bojové desky na číslo, které odpovídá jejich modifikovaným hodnotám útoku nebo obrany. Hodem čísla útoku nebo nižšího je dosaženo zásahu.

Jednotky, které mají možnost účastnit se více bitev v daném kole hráče (tj. pohotovost, zachycování, doprovod atd.), se mohou účastnit pouze jedné bitvy v jednom kole hráče. Jedinou výjimkou z tohoto pravidla je bleskový útok (viz [10.5.1](#)).

10.2 Zvláštní schopnosti

První kolo boje

První úder: V prvním kole boje si jednotky s prvním úderem hází před ostatními jednotkami a tyto ztráty jsou okamžitě odstraněny bez hodu na obranu (pokud nemají také první úder). Pokud mají jednotky na obou stranách první úder, střílejí všechny tyto jednotky současně.

Letecká převaha: V prvním kole boje musí být všechny ztráty způsobené jednotkami s leteckou převahou přiřazeny nejprve nepřátelským letadlům přítomným v bitvě.

Kobercové bombardování: Strategické bombardéry, které se účastní útoku na pozemní jednotky v pozemní zóně, se zapojí do kobercového bombardování. Účastní se pouze prvního bojového kola. Kobercovým bombardováním lze útočit pouze na pozemní jednotky. Na objekty se útočí strategickým bombardováním (viz [10.6.2](#)). Jediné obranné jednotky, které mohou opětovat palbu na útočící bombardéry, jsou protiletadlové dělostřelectvo a stíhačky. Po vyřešení prvního bojového kola se přeživší útočící bombardéry okamžitě přesunou na vhodné místo přistání.

Protiletadlové dělostřelectvo: Účastní se pouze prvního kola boje. Každé protiletadlové dělostřelectvo dostane 1 výstřel na letadlo, maximálně však 3 výstřely na jednotku protiletadlového dělostřelectva. Počet kostek, které dostanou jednotky protiletadlového dělostřelectva k hodům, najdete v tabulce podle počtu letadel, která jsou k dispozici jako cíle. Přestože jednotky protiletadlového dělostřelectva nemohou v následujících kolech boje střílet, mohou být v každém kole boje brány jako ztráty.

# of Anti-aircraft Artillery units	# of aircraft	# of dice Anti-aircraft Artillery gets to use
1	1	1
1	2	2
1	3 or more	3
2	1	2
2	2	4
2	3 or more	6
3	1	3
3	2	6
3	3 or more	9

Příklad: Japonsko zaútočí na Barmu se 4 letadly. FEC se brání 2 jednotkami protiletadlového dělostřelectva. FEC tedy hodí 6 kostkami. Pokud by FEC měla 4 jednotky protiletadlového dělostřelectva, házela by 12 kostkami.

Všechna kola boje

Výběr cíle: Jednotky, které hodí zásah výběru cíle, přidělují soupeři ztráty, které musí odstranit. Výběr cíle je rozsah kostek omezený na určitou třídu nebo typ jednotky (tj. jednotky třídy vozidel nebo pozemní/námořní jednotky). Například jednotka s útokem "7" a výběrem cíle "1-3" by umožnila hráči, který ji vlastní, vybrat si, jaké ztráty způsobí při hodu "1-3". Při "4-7" by si vybral protihráč. Pokud hráč dosáhne zásahu s výběrem cíle v situaci s dvojnásobnou ztrátou, podléhá výběru cíle pouze jedna jednotka. Pokud nejsou k dispozici žádné jednotky dané třídy, zásah si vybírá soupeř (tj. normální oběť).

10.3 Ústup z boje

Útočící jednotky mohou ustoupit před začátkem svého dalšího bojového kola. Pokračující síly mohou být nuceny ustoupit po prohraném prověřování (viz [9.4.1](#)). Ustupující jednotky se nemohou znovu pohybovat v nebojovém pohybu, s výjimkou vplutí do přístavu (viz [11.5](#)). Hráč, který se rozhodne ustoupit, musí ustoupit se všemi svými jednotkami v dané bitvě. Výjimka: letadla a pozemní jednotky, které útočily ze sousedních pozemních zón, mohou ustoupit, zatímco obojživelně útočící / výsadkové útočící jednotky jsou nuceny zůstat.

Útočící pozemní jednotky: Musí ustoupit do sousedních přátelských zón. Z této zóny musí pocházet alespoň jedna útočící pozemní jednotka. Ustupující jednotky mohou v případě potřeby ustoupit do více než jedné zóny.

Útočící letadla: mohou ustupovat pouze do výše svých zbývajících bodů pohybu. Letadla na MAP mohou ustoupit pouze do svého hlídkového dosahu.

Útočící námořní jednotky: Musí se stáhnout do přilehlých námořních zón. Alespoň jedna útočící loď musí pocházet z této zóny. Ustupující jednotky mohou v případě potřeby ustoupit do více než jedné zóny.

Ponorky při obraně: Po prvním bojovém kole se musí vždy ponořit a zůstat v mořské zóně. Ponoření trvá po zbytek tahu útočícího hráče.

10.4 Pohotovost

- Letecké základny umožňují svému majiteli vyslat až tři stíhače do boje v přilehlých pozemních nebo námořních zónách, kde má alespoň jednu bránící se jednotku nebo bombardované zařízení nebo kde se nachází nepřátelské jednotky pokoušející se o obojživelný útok.
- Základny hydroplánů umožňují svému majiteli vyslat až tři hydroplány do boje v přilehlých námořních zónách, kde má alespoň jednu bránící se jednotku nebo kde se nachází nepřátelské transporty pokoušející se o obojživelný útok.
- Hlavní přístavy, doky a loděnice umožňují svému majiteli vyslat až tři válečné lodě „v přístavu“ (viz [11.5](#)) do boje v přilehlých námořních zónách, kde má alespoň jednu bránící se jednotku nebo kde se nachází nepřátelské transporty pokoušející se o obojživelný útok.
- Ponorkové základny umožňují svému majiteli vyslat až tři ponorky „v přístavu“ do boje v přilehlých námořních zónách, kde má alespoň jednu bránící se jednotku nebo kde se nachází nepřátelské transporty pokoušející se o obojživelný útok.
- Pokud byla vyvinuta radarová technologie, každá těžká letadlová loď umožňuje svému majiteli vyslat až tři stíhače do boje v přilehlých pozemních nebo námořních zónách, kde se nachází alespoň jedna bránící se jednotka nebo zařízení nebo kde se nachází nepřátelské transporty pokoušející se o obojživelný útok. Navíc, pokud byla vyvinuta radarová technologie, mohou základny a hlavní námořní zařízení vyslat neomezený počet pohotovostních jednotek.

Přítomné jednotky národů, které jsou spolupracující s vlastníkem zařízení, mohou být součástí pohotovostních jednotek z tohoto zařízení. Omezení počtu jednotek, které mohou být vyslány v průběhu tahu hráče, určuje vlastník zařízení. Pohotovost se nepočítá jako pohyb, protože k němu dochází v tahu jiného hráče.

Příklad: USA se přesunou do námořní zóny P16 s úmyslem obojživelně zaútočit na Tokio. Japonsko má v námořní zóně P16 3 lodě. Japonsko má rovněž dvě skupiny, každou složenou ze 3 hladinových lodí, jednu skupinu "v přístavu" v hlavním přístavu na Honšú a jednu skupinu "v přístavu" v hlavní loděnici v Tokiu. V Tokiu má Japonsko také 3 letadla. Poté, co USA dokončí svůj bojový přesun, rozdělí své loďstvo na prověřovací síly a pokračující síly. Japonsko vyšle pohotovostní 3 letadla a 6 lodí do námořní zóny P16, aby bojovalo proti prověřovacím silám s již přítomnými japonskými loděmi.

Příklad: Italská flotila v námořní zóně M3 je napadena. V severní Itálii jsou 2 německé stíhačky a 2 italské stíhačky. Itálie nemá vyvinutou radarovou technologii. Němečtí a italští hráči se rozhodnou vyslat jako pohotovost obě německé stíhačky a pouze 1 italskou stíhačku.

Pohotovost není povolena v boji zahrnujícím jedno kolo, kdy se bránící ponorky napadají pohybující se hladinové lodě (viz [9.4](#), [10.8.1](#) a [11.4](#)), ani v boji, který je předmětem japonského překvapivého útoku..

Po skončení bojové fáze se přeživší pohotovost vrací na své původní místo. Pokud původní území již není k dispozici, protože byla zničeno nebo obsazeno, jsou pohotovostní jednotky vyřazeny. Letadla, která se účastní pohotovosti, se nepovažují za let na letecké hlídce „MAP“.

10.5 Pozemní boj

Sekvence pozemního boje:

1. Obránce se rozhodne, zda chce povolát pohotovostní stíhačky ze sousedních zón.
2. Obránce se rozhodne, zda se jeho letadla mají účastnit boje, nebo ne. Pokud s letadly bojovat nechce, ponechá svá letadla na zemi. Když obránce boj prohraje, jsou letadla vyřazena.
3. První úder: Útočící a bránící se jednotky s prvním úderem hází jako první. Ztráty jsou okamžitě odstraněny z bojové desky.
4. Vzdušná převaha: Pokud jsou na obou stranách přítomny stíhačky, musí být ztráty z těchto jednotek odebrány z letadel protivníka (pokud je to možné).
5. Útočník hází na všechny zbývající útočící jednotky. Útočící jednotky, které získají zásah při výběru cíle, vyberou, kterou jednotku musí obránce vzít za oběť.
6. Obránce vybere zbývající oběti a přesune je na stranu (dostanou se do obrany).
7. Obránce hází za všechny zbývající bránící se jednotky. Jakmile obránce provede hod na jednotky, které byly brány jako oběti, odstraní je z bitevní desky. Bránící se jednotky, které dostanou zásah při výběru cíle, vyberou, kterou jednotku musí útočník vzít za oběť.
8. Útočník vybere zbývající oběti a odstraní je z hrací plochy.
9. Ústup: Útočník má možnost ustoupit, pokud je to možné.
10. Opakujte kroky 5-9, dokud bitva neskončí.

Bleskový útok: Jednotky, které se mohou účastnit bleskového útoku, mohou nyní potenciálně pokračovat a zahájit útok na sousední pozemní zóny.

10.5.1 Bleskový útok

Požadavky:

- Boj trvá 2 kola nebo méně a jednotky musí mít dostatek zbývajícího pohybu.
- Vhodné jednotky:
 - Lehký tank
 - Střední tank (včetně sovětských T-34)
 - Těžký tank (včetně německého Tigeru I)
 - Němečtí SS Panzergrenadiers.
- Tank se může spojit s jednou z těchto jednotek v poměru 1:1:
 - Mechanizovaná pěchota
 - Samohybné dělostřelectvo (včetně sovětského raketového dělostřelectva Kařuša)
 - Stíhačky
 - Taktické bombardéry
- Tank se může spojit se dvěma z těchto jednotek v poměru 2:1:
 - Pokročilá mechanizovaná pěchota

Zákazy:

Není možné provádět bleskové útoky:

- Do hor, pouští, džungle, bažin nebo tundrového/ledového terénu nebo z něj.
- Přes hranice chráněné opevněním.
- Po překročení soupeřova opevnění.
- Z města.
- Po obojživelném útoku.

Příklad: Německo obsadí Švýcarsko a zaútočí na Alsasko-Lotrinsko ze Švýcarska i Bavorska. Boj je vyřešen ve 2 bojových kolech. Pozemní jednotky přicházející z Bavorska podléhají Maginotově linii, takže se nemohou účastnit následného bleskového boje. Pozemní jednotky přicházející ze Švýcarska mohou bleskově útočit na přilehlou pozemní zónu, pokud nemusí překročit hranici s opevněním postaveným francouzským hráčem.

Příklad: SSSR zaútočí na Rumunsko v Besarábii z jižní Ukrajiny. I když boj trvá pouze 2 kola nebo méně, nemohou se bleskově dostat dále do středního Rumunska, protože se jedná o horskou oblast.

10.5.2 Střety na hranicích

Zvláštní forma pozemního boje, ke kterému může dojít mezi národy v míru na vybraných hranicích pozemní zóny bez vyhlášení války. Upozorňujeme, že při hraničních střetech se zúčastněné jednotky ve skutečnosti nepřesouvají do soupeřovy pozemní zóny (střetávají se na hranici).

Národ (A)	Národ (B)	Podmínka
Japonsko	SSSR	Kdykoli, kromě případu, kdyby podepsali japonsko-sovětský pakt o neútočení.
Francie (Alsace-Lorraine)	Německo (Bavaria)	Pokud Německo a SSSR podepsaly pakt Molotov-Ribbentrop a Německo napadlo Polsko.

Každá strana může v 1 kole boje zaútočit na jednotky na druhé straně společně držené pozemní hranice. Všechny jednotky musí začínat a končit v hraničních pozemních zónách (letadla nesmí přiletět z jiných zón). Útočící strana nesmí použít milici. Pokud se jednotky účastní pohraničního střetu, nesmí se v následující nebojové fázi pohybu přesouvat. V pohraničních střetech nelze dobývat pozemní zóny.

10.5.3 Opotřebovací útok:

Pokročilé dělostřelectvo může provádět opotřebovací útoky na pozemní zóny, se kterými sousedí od začátku tahu hráče. Boj trvá pouze jedno bojové kolo. opotřebovací útoky nejsou ovlivněny modifikátory terénu. Bránci se jednotky nemohou opětovat palbu. Útočící jednotky se nemohou znovu pohybovat v nebojovém pohybu.

Opevnění redukuje opotřebovací útoky o 1 (viz 13.2.6).

10.6 Letecký boj

Zvláštní pravidla pro hydroplány:

- V případě, že se hydroplány nacházejí v dobyté pozemní zóně, jsou odstraněny.
- Hydroplány mohou zasáhnout pouze ponorky nebo námořní transporty. Protože jsou námořní transporty vždy vybírány jako poslední oběti v boji, zásah hydroplánem se nepočítá, pokud:
 - A. byla přítomna nepřátelská ponorka nebo
 - B. jedinou přeživší nepřátelskou jednotkou byl námořní transport.

Zvláštní pravidla pro leteckou přepravu:

- Letecké transporty musí být posledními jednotkami vybranými jako ztráty, s výjimkou prvního kola boje coby útočník, pokud se účastní výsadku (tj. nesou výsadkovou pěchotu). Letecké transporty, které nenesou výsadkovou pěchotu a jsou vystaveny protiletadlovému dělostřelectvu nebo vzdušné převaze, musí být vybrány jako poslední ztráty.

10.6.1 Výsadkový útok

Transportní letadlo nebo strategický bombardér může do výsadkového útoku přepravit jednu výsadkovou pěchotu. Těžké transportní letadlo může do výsadkového útoku přepravit dva výsadkáře. Jednotka výsadkového útoku nemůže z boje ustoupit.

Bojová sekvence výsadkového útoku:

1. Obránce se rozhodne, zda chce povolat pohotovostní stíhačky ze sousedních zón.
2. Obránce se rozhodne, zda se jeho letadla zúčastní boje, nebo ne. Pokud s letadly bojovat nechce, ponechá svá letadla na zemi. Když obránce boj prohraje, jsou letadla vyřazena.
3. **První úder:** Útočící a bránící se jednotky s prvním úderem hází jako první. Ztráty jsou okamžitě odstraněny z bitevní desky.
4. **Vzdušná převaha:** Pokud jsou na obou stranách přítomny stíhačky, musí být ztráty z těchto jednotek odebrány z letadel protivníka (pokud je to možné).
5. Obránce hází na protiletadlové dělostřelectvo. Útočník vybere oběti a přesune je na stranu (dostanou se do útoku, výjimka: Pokud je v kroku 4 nebo 5 vybráno dopravní letadlo jako oběť, je jeho výsadková pěchota vyřazena dříve, než se může zúčastnit boje; nepočítá se jako oběť "navíc").
6. **Útočník přistane s transporty.**
7. Útočník hází na všechny zbývající útočící jednotky. Jakmile útočící jednotky, které utrpěly ztráty, provedou svůj hod, odstraňte je z bitevní desky. Útočící jednotky, které získají zásah při výběru cíle, vyberou, kterou jednotku musí obránce vzít za oběť.
8. Obránce vybere zbývající oběti a přesune je na stranu (budou se bránit).
9. Obránce hází za všechny zbývající bránící se jednotky. Jakmile obranné jednotky, které byly vzaty jako oběti, provedou svůj hod, odstraňte je z bitevní desky. Bránící jednotky, které dostanou zásah při výběru cíle, vyberou, kterou jednotku musí útočník vzít za oběť.
10. Útočník vybere a odstraní zbývající oběti z hrací plochy.
11. **Ústup:** Útočník má možnost ustoupit s útočícími jednotkami, které nejsou výsadkové nebo obojživelné.
12. Opakujte kroky 7-11, dokud bitva neskončí.

Pokud byl útok proveden na město, Obránce hodí na Protivzdušnou obranu, jedna kostka za útočící letadlo přepravující výsadkáře (neomezeně kostek). Pokud zasáhne, tak letadlo i jeho náklad jsou zničeny před prvním kolem boje. Pokud útočník vyvinul Výsadkovou doktrínu, tak Obránce nemá ve městech Protivzdušnou obranu.

10.6.2 Strategické bombardování

Střední a strategické bombardéry mohou provádět strategické bombardování objektů. Takové bombardování neruší IPP, ale poškozuje zařízení. Poznámka: Poškozená zařízení mají snížené schopnosti nebo mohou být dokonce zcela nepoužitelná (viz kapitola [13.2](#)).

Bojové sekvence strategického bombardování:

1. Útočník se rozhodne, zda s bombardéry vyšle i doprovodné stíhačky.
2. Obránce se rozhodne, zda chce vyslat pohotovostní stíhačky (viz [10.6.3](#)).
3. Pokud se obránce rozhodne vyslat pohotovostní stíhačky, proběhne jedno kolo záchytného boje s použitím hodnot záchyty pro záchytné stíhačky, doprovodné stíhačky a bombardéry. Ztráty jsou z bitevní desky odstraněny.
4. Útočník hází na poškození pro přeživší bombardéry. Poškozené zařízení je označeno.

5. Obránce hází na protiletadlové dělostřelectvo, jednou kostkou za každý útočící bombardér, a to až do neomezeného počtu (ne do 3 jako běžná jednotka protiletadlového dělostřelectva). Jednotky protiletadlového dělostřelectva v pozemní zóně se nebrání proti strategickému bombardování.
6. Útočník vybírá a odstraňuje oběti.
7. Útočník přistane se svým letadlem.

Strategické rakety lze použít i ke strategickému bombardování, ale nelze je zachytit. Pokud má obránce vyvinutou technologii radaru, hází na vlastní zařízení Protiletadlového dělostřelectva jednou kostkou za každou útočící strategickou raketu, a to až do neomezeného počtu. Pokud je strategická raketa zasažena, strategické bombardování selže a nedojde k žádnému poškození. Útočník hodí 1D6 poškození za každou přeživší strategickou raketu. Poškození objektu je označeno. Strategické rakety jsou po jednom použití zničeny.

Zařízení mají maximální hodnotu poškození, po jejímž překročení je nelze dále poškozovat (viz [13.2](#)).

Zvláštní pravidla pro strategické bombardování železnic:

Železnice nemají vlastní protiletadlové dělostřelectvo. Po hodu na strategické poškození si útočník vybere jednu z hranic cílové pozemní zóny, na kterou bude poškození aplikováno. Zasaženy jsou všechny železnice na této hranici. Terén na hranici, na které se železnice nachází, určuje maximální hodnotu poškození (viz [13.2.8](#)). Útočník musí být ve válce s vlastníkem napadené pozemní zóny.

10.6.3 Zachycení boje

Hráči, na které se vztahuje strategické bombardování, mohou proti útočícím jednotkám vyslat záchytne stíhačky.

Vhodné obranné jednotky:

- Stíhačky až do neomezeného počtu v pozemní zóně obsahující strategicky bombardovaný objekt.
- Stíhačky v pozemní zóně sousedící se strategicky bombardovaným objektem s leteckou základnou. Platí stejná omezení jako u pohotovosti.
- Stíhačky na těžkých letadlových lodí v přilehlé námořní zóně, který je strategicky bombardován (pokud je vyvinuta radarová technologie).

Boj trvá pouze jedno bojové kolo, kterého se účastní všechna letadla se sníženými hodnotami. Všechny ztráty jsou odstraněny na konci boje. Pokud obránce ztratí pozemní zónu, ze které stíhači vzletly k záchytu, jsou vyřazeni.

10.6.4 Útoky na přístav

Stíhačky, hydroplány, taktické bombardéry a střední bombardéry mohou bombardovat nepřátelské lodě v přístavu. Boj trvá jedno kolo. Vhodná letadla útočí/brání se v normálních hodnotách. Všimněte si zvláštních podmínek pro hydroplány (viz kapitola [10.6](#)). Útočící letadla musí být schopna dosáhnout pozemní zóny, kde se nachází zařízení, aby mohla provést útok na přístav. Při provádění přístavního útoku proti ponorkové základně nemusí být letadla na MAP, aby mohla zasáhnout ponorky.

Bojová sekvence útoku na přístav:

1. Obránce se rozhodne, zda chce povolát pohotovostní stíhačky ze sousedních zón.
2. Obránce se rozhodne, zda se jeho stíhačky zúčastní boje, nebo ne.
3. K boji dochází mezi útočícími letadly a bránícími se stíhači a loděmi v přístavu (lodě se brání na "0").

4. Vzdušná převaha: Pokud jsou na obou stranách přítomni stíhači, musí být ztráty z těchto jednotek odebrány letadlům protivníka (pokud je to možné).
5. Útočník hází na všechny zbývající útočící jednotky. Útočící jednotky, které získají zásah při výběru cíle, vyberou, kterou jednotku musí obránce vzít za oběť.
6. Obránce vybere zbývající oběti a přesune je na stranu (dostanou obrané hody).
7. Obránce hází na vlastní zařízení protiletadlového dělostřelectva, jednu kostku na útočící letadlo, až do neomezeného počtu (ne do 3 jako normální protiletadlové dělostřelectvo). Jednotky protiletadlového dělostřelectva v pozemní zóně se nebrání proti útokům na přístav.
8. Útočník vybírá a odstraňuje ztráty.
9. Útočník přistane se svými letadly.

10.6.5 Kobercové bombardování

Strategické bombardéry, které se účastní útoku na pozemní zónu, provádějí kobercové bombardování. Účastní se pouze prvního bojového kola. Útočit mohou pouze na pozemní jednotky. Jediné bránící se jednotky, které mohou zasáhnout útočící bombardéry, jsou protiletadlové dělostřelectvo a stíhačky. Pohotovostní stíhačky se mohou také účastnit.

Stíhači používají své běžné hodnoty obrany. Pokud se strategické bombardéry účastní kobercového bombardování ve stejné pozemní zóně jako jiné jednotky, které vedou normální pozemní boj, je kobercové bombardování součástí tohoto pozemního boje (ale pouze v prvním kole).

Po vyřešení prvního kola boje se přeživší útočící bombardéry okamžitě přesunou na vhodné místo přistání.

10.7 Námořní boj

Některé námořní jednotky mají zvláštní pravidla.

Zvláštní pravidla pro ponorky:

- Ponorky mají schopnost prvního úderu, pokud nepřítel nemá torpédoborec.
- Ponorky mají výběr cíle proti hladinovým lodím na "1", včetně námořních transportérů.
- Ponorky nikdy nemohou zasáhnout letadlo.
- Bránící se ponorky mohou odmítnout boj a zůstat nepotopené v námořní zóně, pokud útočník nemá letadla na MAP nebo pokud nejsou v přístavu (viz [11.5](#)).
- Letadla na MAP mohou být spárována 1:1 s torpédoborci, když útočí na ponorky.
- Bránící se ponorky si mohou vybrat pouze ztráty ze zásahů letadel na MAP, stejně jako potenciálních spárovaných torpédoborců, pokud ponorky nezahájily boj nebo když byly v přístavu (viz [11.5](#)).
- Po prvním bojovém kole se bránící ponorky musí ponořit.

Příklad: Útočník provede prověřovací boj bez letadla na MAP. Obránce má ponorky. Ponorky odmítnou boj a zůstanou nepotopené v mořské zóně. Jakékoli pokračující síly pak budou při průjezdu vystaveny možnému útoku ponorek. Jednotky provádějící prověřování se jí nezúčastní (viz [9.4](#)).

Příklad: Flotila s 1 stíhačkou na MAP spárována s torpédoborcem zaútočí na nepřátelskou flotilu, která obsahuje jak hladinové lodě, tak ponorky. Stíhačka útočnicka dosáhne zásahu, ale spárovaný torpédoborec v prvním kole boje mine. Záleží na obránci, zda chce vzít ponorku jako oběť. Obránce poté hodí za všechny válečné lodě včetně ponorek a zbývající bránící se ponorky se ponoří. Ve 2. kole boje se bránící ponorky již neúčastní boje a nemohou být brány jako oběti

Zvláštní pravidla pro bránící se bitevní křižníky, kteří jsou nájezdníci:

- Musí být odhaleni, aby na ně mohlo být útočeno (viz 9.4.3).
- Boj trvá pouze jedno kolo. Pokud není vyřešen, zúčastněné lodě zůstávají v dané zóně.
- Pokud bojový křižník zasáhne, získá Výběr cíle proti lodím.

Zvláštní pravidla pro námořní transporty:

- Námořní transporty jsou vybírány jako poslední cíl, pokud
 - nejsou jedinými možnými cíli pro ponorky (tj. jsou tam jen letadla a námořní transporty)
nebo
 - útočník je nevolí jako ztrátu proti Pobřežnímu dělu při obojživelném útoku
nebo
 - nejsou předmětem výběru cíle.
- Pokud je vyřazen námořní transport, je vyřazen i jeho náklad.

Námořní bojová sekvence:

1. Obránce se rozhodne, zda chce vyslat pohotovostní jednotky.
2. První úder: Útočící a bránící se jednotky s prvním úderem hází jako první. Ztráty jsou okamžitě odstraněny z bitevní desky.
3. Vzdušná převaha: Pokud jsou na obou stranách přítomni stíhači, musí být ztráty těchto jednotek přiděleny letadlům protivníka (pokud je to možné).
4. Útočník hází na všechny zbývající útočící jednotky. Útočící jednotky, které získají zásah při výběru cíle, vyberou, kterou jednotku musí obránce vzít za oběť.
5. Obránce vybere zbývající oběti a přesune je na stranu (dostanou hod na obranu).
6. Obránce hází za všechny zbývající bránící se jednotky. Jakmile obranné jednotky, které byly vybrány jako oběti, provedou svůj hod, odstraňte je z bitevní desky. Bránící jednotky, které dostanou zásah při výběru cíle, vyberou, kterou jednotku musí útočník vzít za oběť.
7. Útočník vybere zbývající oběti a odstraní je z hrací plochy.
8. Ústup: Útočník má možnost ustoupit, pokud je to možné.
9. Přeživší bránící se ponorky se musí ponořit.
10. Kroky 4-8 opakujte, dokud bitva neskončí.

Pokud obránce ztratil letadlové lodě, na kterých byly letadla, mají tato letadla pohyb 1, aby se okamžitě přesunula na vhodné místo přistání. Pokud se jim to nepodaří, jsou vyřazeny.

Pokud námořní jednotky tvořily prověřovací síly a zvítězily (viz 9.4.1), mohou pokračující síly provést obojživelný útok (včetně pobřežního bombardování) nebo se přesunout do přílehlé námořní zóny. Pokud jsou přítomny jakékoli nepřátelské námořní jednotky, dojde k boji (viz 9.4).

10.8 Obojživelný útok

Obojživelný útok se obvykle skládá z několika fází:

1. Námořní boj pomocí prověřovacích sil
2. Bombardování pobřeží a obranné pobřežní dělostřelectvo
3. Obojživelný útok

10.8.1 Námořní boj pomocí prověřovacích sil

Všechny nepřátelské hladinové lodě a letadla (kromě letadel na MAP, která odmítla boj) v námořní zóně, ze které je zahájen obojživelný útok, musí být nejprve zlikvidovány. Bránící se hráči mohou

povolat pohotovostní jednotky v přístavu (viz [11.5](#)). Nepřátelské ponorky mohou být stále přítomny v námořní zóně a všechny zbývající nepotopené nepřátelské ponorky mohou po dobu jednoho kola útočit na pokračující síly (viz [9.4](#)).

10.8.2 Bombardování pobřeží / obranné pobřežní dělostřelectvo

Útočící lodě, které se v tomto tahu neúčastnily námořních bojů, mohou provádět pobřežní bombardování na podporu obojživelného útoku. Maximální počet lodí provádějících pobřežní bombardování se rovná počtu pozemních jednotek provádějících obojživelný útok.

Obranné pobřežní dělostřelectvo umístěné na hranici mezi pevninou a mořem se může bránit proti pobřežním bombardovacím lodím a námořním transportérům s vylodujícími jednotkami.

Každé pobřežní dělostřelectvo dostane jeden hod na obranu s hodnotou "3" za každou útočící loď bombardující pobřeží a/nebo vykládající jednotky v rámci obojživelného útoku, a to až do maximálního počtu tří výstřelů.

Díky prvnímu úderu jsou ztráty z pobřežního bombardování i pobřežního dělostřelectva okamžitě odstraněny.

10.8.3 Obojživelný útok

V prvním bojovém kole:

- Na straně útočníka se mohou účastnit pouze letadla a jednotky pěchoty. (Výjimka: Všechny pozemní jednotky se mohou účastnit obojživelného útoku od prvního bojového kola při vylodění po výzkumu útočného námořního transportu.) Jakékoli jiné pozemní jednotky útočící obojživelným způsobem musí s útokem počkat do druhého kola boje.
- Obojživelné pozemní jednotky útočící na pevninu utrpí dvojnásobné ztráty, pokud se nejedná o námořní pěchotu (nebo jakékoli pěchotní jednotky, jakmile útočník vyvine technologii obojživelné doktríny).
- Aby se nepřechotní jednotky mohly zúčastnit druhého kola boje, musí první kolo boje přežít alespoň jedna pozemní jednotka.
- Útočící letadla mohou být vybrána jako oběti.

V každém bojovém kole:

Pokud útočí výsadkové jednotky nebo pozemní jednotky ze sousedních pozemních zón současně s obojživelně útočícími jednotkami, musí být obojživelně útočící jednotky vybrány jako oběti před těmito pozemními jednotkami. Všechny bránící se jednotky se účastní normálně.

Bojová sekvence obojživelného útoku:

1. Obránce se rozhodne, zda chce povolat pohotovostní jednotky.
2. První úder: Útočící a bránící se jednotky s prvním úderem hází jako první. Ztráty jsou okamžitě odstraněny z bitevní desky.
3. Vzdušná převaha: Pokud jsou na obou stranách přítomni stíhači, musí být ztráty těchto jednotek přiděleny letadlům protivníka (pokud je to možné).
4. Útočník hází na všechny zbývající útočící jednotky. Útočící jednotky, které získají zásah při výběru cíle, vyberou, kterou jednotku musí obránce vzít za oběť.
5. Obránce vybere zbývající oběti a přesune je na stranu (dostanou hodiny na obranu obrany).
6. Obránce hází za všechny zbývající bránící se jednotky. Jakmile obranné jednotky, které byly vzaty jako oběti, provedou svůj hod, odstraňte je z bitevní desky. Bránící

jednotky, které dostanou zásah při výběru cíle, vyberou, kterou jednotku musí útočník vzít za oběť.

7. Útočník vybere a odstraní zbývající oběti z hrací plochy.
8. Ústup: Útočník má možnost ustoupit s útočícími jednotkami, které nejsou výsadkové nebo obojživelné.
9. Opakujte kroky 4-8, dokud bitva neskončí.

Pozemní jednotky nemohou při obojživelném útoku ustoupit, ani provést bleskový útok. Letadla a jednotky útočící z přilehlých pozemních zón mohou bleskově zaútočit nebo ustoupit.

Po vyřešení boje mohou lodě, které se podílely na pobřežním bombardování nebo vykládání pozemních jednotek, vplout do přístavu (viz [11.5](#)) pouze v námořním zařízení v dobyté pozemní zóně. Aby mohly lodě vplout do přístavu, mohou být použity pouze k obojživelnému útoku proti jedné pozemní zóně.

Příklad: *Japonsko zaútočí na britskou Malajsii obojživelně i ze Siamu. Japonský hráč hodí špatně a rozhodne se ustoupit. Je schopen ustoupit pouze se svými pozemními jednotkami pocházejícími ze Siamu a se svými letadly. Jeho obojživelně útočící pozemní jednotky musí pokračovat v útoku až do vyřešení boje.*

10.9 Přepadení konvoje:

Hráči se mohou pokusit přepadnout konvoj na otevřených konvojových linkách pomocí těchto jednotek: Bitevní křižníky, ponorky a letadla na MAP. Lodě se mohou před přepadem přesunout až do svého plného pohybu. Pokud na linii útočí více jednotek, házejte hody na útočící i bránící konvoj zvlášť pro každou útočící jednotku. Pokud má námořní zóna více než jednu konvojovou linii, útočník může provést přepad až do výše kombinované hodnoty všech konvojových linií. Pokud námořní zóna obsahuje více konvojových linek, útočník rozhodne, ze kterých konvojových linek bude ztráta IPP odebrána.

Národ nesmí ztratit více, než je maximální hodnota IPP každé konvojové linie **za kole hráče**. Použijte značky poškození jako ukazatele ztrát IPP, abyste zajistili, že toto maximum nebude překročeno pro žádnou konkrétní linii konvoje v **kole hráče**. Na konci každého kola hráče odstraňte značky ztrát IPP na konvojových linkách.

Postup přepadení:

Útočník i obránce hází hodem D6 na konvoj s použitím níže uvedených modifikátorů:

Modifikátory pro útočníka (kumulativní)

- +1, pokud se jedná o pobřežní ponorku nebo letadlo
- +1, pokud je v mořské zóně více než jedna útočná ponorka a má pokročilou technologii ponorek
- +1 má technologii Radar
- +2 ponorka nebo bitevní křižník
- +4 pokročilá ponorka

Modifikátory pro obránce (kumulativní)

- +1 na doprovodnou loď v námořní zóně
- +1 má technologii ASW
- +1 má technologii Letadla dlouhého doletu
- +1 má technologii Radar
- +2 za každé letadlo na MAP v námořní zóně

Pokud je modifikovaný hod útočníka větší než modifikovaný hod obránce, určete rozdíl. Obránce ztrácí tento počet IPP ve prospěch banky.

Příklad: Námořní zóna A44 má tři konvojové linky Britského společenství národů s celkovým počtem 15 IPP. Přepadová německá pokročilá ponorka hodí "6" a s modifikátorem +4 má její hod na konvoj hodnotu 10. Britský hráč hodí "1" a bez modifikátoru se jeho hod na konvoj rovná 1. Britský hráč tak ztrácí 9 IPP. Britský hráč se rozhodne, ze kterých řad konvojů ztrátu IPP odečte.

Přepadení konvoje ponorkami:

Doprovodné lodě mají jeden obranný hod proti ponorkám, které přepadají konvoj. Ponorky v tomto případě nemají právo opěťovat palbu (používají svůj útok na přepadení konvoje). Poznámka: Pokud má obránce vyvinutou technologii ASW, dostane proti útočícím ponorkám obranný hod na "2".

Příklad: Velká Británie vyvinula technologii ASW. Německá ponorka zaútočí na britský konvoj s torpédoborcem určeným jako doprovod konvoje. Německý hráč hodí "3" a s jeho modifikátorem +2 je jeho hod na konvoj roven 5. Britský hráč hodí "2" a s modifikátorem +2 má jeho hod na konvoj hodnotu 4. Britský hráč tak ztrácí 1 IPP ve prospěch banky. Britský hráč pak získá dva obranné hody, jeden za torpédoborec s hodnotou "4" a jeden za rozvinutý ASW s hodnotou "2". Pokud některý z nich dosáhne zásahu, je ponorka zničena.

Příklad: Tři ponorky provádějí přepad na konvoj v mořské zóně, kde je torpédoborec určený jako doprovod. Doprovod poskytne modifikátor +1 pro každý ze tří samostatných hodů na přepad, ale proti přepadovým ponorkám získá pouze jeden obranný hod na "4".

Přepadení konvoje bitevními křižníky:

Útočící bitevní křižníky se mohou zapojit do přepadů konvojů bez ohledu na to, zda jsou označeny jako nájezdníci (viz [9.4.4](#)). Doprovodné lodě nemají proti přepadajícím bitevním křižníkům obranné hody.

Přepadení konvoje letadly:

Taktické bombardéry, střední bombardéry a hydroplány na MAP se mohou zapojit do přepadu konvoje, pokud v námořní zóně není žádné bránící se letadlo na MAP. Pokud jsou v námořní zóně přítomny doprovodné lodě, mohou tyto lodě střílet na přepadová letadla s jedním obranným hodem za každou doprovodnou loď.

10.10 Následky boje

Letadla vracějící se z boje musí použít zbývající body pohybu k návratu na vhodné místo přistání. Letadla mohou v tomto tahu hráče přelétat nad právě dobytými pozemními zónami, ale nesmí tam přistát. Letadla, která nejsou schopna dosáhnout vhodného místa přistání, jsou vyřazena.

Příklad: Velká Británie je ve válce s Německem, ale je neutrální vůči Itálii. V Gibraltaru je britský taktický bombardér, v námořní zóně M3 německý torpédoborec a v námořní zóně M2 italská stíhačka. Je na tahu Velká Británie a taktický bombardér letí dvě políčka od Gibraltarů a úspěšně zaútočí na německý torpédoborec v námořní zóně M3. V tomto okamžiku Itálie vyhláší válku Velké Británii. Protože taktický bombardér nemůže najít vhodné místo pro přistání, je vyřazen.

Po vyřešení boje v pozemní zóně, pokud má útočník jednu nebo více přeživších pozemních jednotek, obsadí pozemní zónu a získá ji do vlastnictví umístěním své identifikační značky (nebo odstraněním nepřátelské značky, pokud osvobozuje původně obsazenou pozemní zónu). Upravte tabulku bodů průmyslové výroby o hodnotu IPP dobyté pozemní zóny. Pokud pozemní zónu dobude více jednotek Britského společenství národů dohromady, Velká Británie se ujme vlastnictví. Existují výjimky, kdy útočník přebírá vlastnictví (viz [10.10.1](#) a [10.10.2](#)).

10.10.1 Osvobození

Pokud národ obsadí/osvobodí pozemní zónu, která původně patřila jiné velmoci jeho aliance, musí ji okamžitě vrátit původnímu majiteli. (Výjimka: Pokud se původní vlastník vzdal).

***Příklad:** Pokud USA osvobodí Skotsko obsazené Německem, bude okamžitě vráceno Velké Británii. Pokud by USA osvobodily Němci ovládanou Akvitánii, USA by si ji ponechaly, protože Svobodná Francie není velmocí. Jakmile by byla osvobozena Paříž a Svobodná Francie by se stala Francií (velmocí), Akvitánie by byla okamžitě vrácena Francii.*

Velmoc, která obsadí pozemní zónu v Čínské domovské zemi, kterou původně nevlastnila, se musí okamžitě po dobytí rozhodnout: 1) **ponechat si ji** nebo 2) **předat ji jedné z Čínských frakcí**. To vyžaduje, aby byly oba národy spolupracující nebo aby se dobývající jednotky mohly v následující nebojové fázi pohybu přesunout do spřátelené pozemní zóny nebo námořní dopravy.

Jiné případy navrácení pozemní zóny jinému národu nejsou povoleny.

10.10.2 Obsazení nepřátelského hlavního města

Pokud národ ztratí své hlavní město, do banky jsou odevzdány všechny jeho IPP. Bez hlavního města nemůže národ pobírat příjem (všimněte si, že ANZAC a FEC jsou výjimky, viz jejich národní referenční list). CCP a KMT nemají hlavní město, dokud se nevyvinou na velmoc, ale jsou výjimkou z tohoto pravidla a mohou inkasovat příjmy, aniž by vlastnili hlavní město.

Když se Francie poprvé ve hře vzdá mocnosti Osy, vítězný hráč si ponechá všechna francouzská IPP jako válečnou kořist.

10.10.3 Přemístění hlavního města

Velká Británie, Francie, Svobodná Francie, USA a SSSR musí přemístit své hlavní město, pokud je obsazeno. Mohou jej kdykoli přesunout zpět na původní místo, pokud již není v nepřátelské moci. Když je hlavní město je přemístěno, nové místo je považováno za domovskou zemi.

Kapitola 11 – nebojová fáze pohybu

11.1 Omezení:

Během nebojové fáze pohybu můžete přesunout své jednotky, které se nepohybovaly během bojového pohybu. Nesmíte se pohybovat do pozemních zón nebo přes kanály, které byly v tomto kole hráče obsazeny.

Milice může zahájit a ukončit nebojový pohyb pouze v domovské zemi.

11.2 Strategický železniční pohyb:

Pozemní, letecké a raketové jednotky se mohou přesouvat na libovolnou vzdálenost po železnici. Abyste se mohli strategicky přesunout po železnici, musíte vlastnit pozemní zónu od začátku tahu hráče.

Regiony na mapě mají různou kapacitu železnice definovanou jako počet jednotek, které může každý hráč strategicky přesunout po železnici v každém tahu. Přesun jednotky přes hranici regionu

spotřebovává kapacitu Železnice v obou regionech.

Region	Capacity	Region	Capacity
North America	4	Africa	1
South America	1	Middle East	1
Europe	4	Asia	1
Soviet Union	2		



Spolupracující národy si mohou navzájem povolit strategický přesun jednotek po Železnici do svých pozemních zón.

Pro strategický Železniční přesun lze použít i řeka, ale takové použití se započítává do regionální železniční kapacity pro daný tah hráče. Je možné kombinovat železnice a řeka do jednoho strategického železničního pohybu. Pokud řeka prochází mezi dvěma pozemními zónami, nesmí být jedna strana v nepřátelské moci.

11.2.1 Rozchod kolejí

Existují dva typy železničních kolejí – úzký a široký rozchod. Jednotka nemůže strategickou železnici přesunout přes změnu rozchodu bez vylepšené logistické technologie.

Příklad: Německo chce strategickou železnici přesunout 4 jednotky do SSSR co nejbližší Kyjevu. Kvůli snížené kapacitě železnice v SSSR a změně rozchodu kolejí musí všechny jednotky zastavit ve východním Polsku. Pokud by německý hráč vyvinul technologii vylepšené logistiky, mohl by všechny čtyři jednotky strategicky přesunout po železnici do Kyjeva.

11.3 Nebojový letecký pohyb:

Letadla mohou přelétat nad nepřátelskými pozemními a námořními zónami, ve kterých se nacházejí nepřátelské jednotky, pokud se v dané zóně nenacházejí nepřátelské **stíhačky**. Letadla nesmějí přelétat nad národy, s nimiž nejsou ve válečném stavu nebo s nimiž nejsou ve spolupráci, s výjimkou přeletu přes kanály nebo úžiny.

Letadla se pohybují nezávisle na letadlových lodích během nebojové fáze pohybu (letadla tedy nejsou "nesena" letadlovou lodí tři námořní zóny a pak letí další čtyři zóny nebo naopak).

Letadla mají -2 k pohybu, pokud startují z poškozené letadlové lodi.

Letadlo na MAP se může rozhodnout pro návrat do pozemní zóny nebo na letadlovou loď s využitím svého dosahu MAP během nebojové fáze pohybu..

11.3.1 Letecká přeprava nákladu:

Letecký transport může přepravovat pozemní jednotky (viz [13.1.5](#)). Pokud je letecký transport zničen při přepravě jednotek, jsou zničeny i jednotky, které přepravuje. Mohou si vyzvednout svůj náklad před nebo během nebojového pohybu a pokračovat v pohybu až do výše svých bodů pohybu poté, co vyloží svůj náklad ve spřátelené pozemní zóně.

Pomocí leteckých transportérů můžete přepravovat členy aliančních sil. Tyto jednotky se naloží v kole spoluhráče, přesunou se ve vašem kole a vyloží se v dalším kole spoluhráče.

11.4 Námořní nebojový pohyb:

Lodě mohou při přesunu do námořní zóny volně ignorovat ponořené nepřátelské ponorky. Hladinové lodě se nesmí pohybovat do námořní zóny, ve které se nacházejí nepřátelské hladinové válečné lodě nebo nepřátelská letadla na MAP.

Pokud se hladinové lodě přesunou do mořské zóny, ve které se nacházejí nepotopené nepřátelské ponorky, mohou se bránící ponorky rozhodnout napadnout všechny jednotky útočícího hráče v této mořské zóně. Okamžitě proběhne jedno kolo boje. Jednotky útočícího hráče mohou použít své hodnoty útoku a ponorky bránícího se hráče mohou použít své hodnoty obrany. Po tomto jediném kole boje mohou přeživší lodě pokračovat v pohybu. Jejich rozsah pohybu a schopnosti nejsou ovlivněny.

Pokud se jedna nebo více ponorek (bez doprovodných hladinových lodí) pohybuje do námořní zóny s nepřátelskými loděmi (bez letadla na mapě MAP), mohou ponorky tyto lodě ignorovat a pokračovat v pohybu.

Při přesunu jedné nebo více ponorek do námořní zóny s nepřátelskými letadly na MAP se letadla mohou rozhodnout, že s ponorkami provedou jedno kolo boje. Nepřátelské torpédoborce se mohou spárovat s letadly na MAP do boje s ponorkami (výjimka: pokročilé ponorky). Přeživší ponorky mohou pokračovat v pohybu, jejich rozsah pohybu a schopnosti nejsou ovlivněny.

11.4.1 Námořní přeprava nákladu:

Námořní transporty mohou přepravovat pozemní jednotky a strategické rakety. Námořní transporty mohou vyzvedávat jednotky před nebo během jejich nebojového pohybu. To se týká i doby, kdy jsou v přístavu (viz [11.5](#)). Jednotky se před vyzvednutím nesmí pohybovat. Námořní transport může vyložit své jednotky v jedné nebo více sousedních pozemních zónách, ale po vyložení nesmí pokračovat v pohybu. Přepravované jednotky se po vylodění nesmí dále pohybovat. Pokud je námořní transport zničen, jsou zničeny i jednotky, které převáží.

Na svých námořních transportérech můžete přepravovat členy aliančních sil. Tyto jednotky se naloží v tahu hráče, přesunou se ve vašem tahu a vyloží se v dalším tahu hráče.

11.4.2 Strategický námořní pohyb

Každý národ může přesunout určitý počet jednotek pomocí Strategického námořního pohybu. Jednotky, které lze přesouvat pomocí strategického námořního pohybu, jsou námořní transportéry volitelně naložené pozemními jednotkami a strategickými raketami.

Kapacita strategického námořního pohybu národa je celkový počet jednotek, které lze přesunout. Každá pozemní, námořní jednotka nebo strategická raketa se počítá jako jedna (takže námořní transport přepravující dvě jednotky jsou 3 strategické námořní pohyby).

Nation	No. of Moves	Nation	No. of Moves
British Commonwealth	2 (+1*)	Italy	2
France	2	Japan	2 (+1**)
Free French	0	USSR	2 (+1**)
USA	3 (+1*)	All others	0
Germany	2		

* Britské společenství národů i USA začínají hru s dokončeným strategickým cílem, který jim dává jeden další strategický námořní pohyb.

** Splnění strategického cíle Přístup ke zdrojům dává Japonsku jeden strategický námořní pohyb navíc.

Dosah strategického námořního pohybu závisí na počátečním námořním zařízení. Nesmí proplout uzavřenými kanály, úžinami ani zónou, ve které se nacházejí nepřátelské hladinové válečné lodě, nepotopené ponorky nebo letadla na MAP. Strategický námořní přesun nemůže začít z námořní zóny obsazené nepřítelem.

Počáteční zařízení	Dosah
Malé přístavy, loděnice, doky	3
Velké přístavy, loděnice, doky	5

Jednotky musí začínat a končit svůj pohyb v menším nebo větším spřáteleném přístavu, loděnici nebo doku. Jednotky mohou být po cestě naloženy, pokud se rovněž nacházejí ve spřáteleném přístavu, loděnici nebo doku. Jednotky mohou být vyloženy pouze v zařízení, kde končí Strategický námořní pohyb. Po Strategickém námořním pohybu se mohou transporty pouze přesunout Do přístavu v místě, kde skončili Strategický námořní pohyb.

Všimněte si, že strategický námořní pohyb má mnoho výjimek ze standardních pravidel pro ostatní pohyb:

- Jednotky, které se pohybují prostřednictvím strategického námořního pohybu, se nemohou volně pohybovat z námořní zóny obsahující nepřátelské jednotky.
- Jednotky pohybující se prostřednictvím strategického námořního pohybu se mohou během nebojového pohybu pohybovat do námořních zón s jednotkami jiných aliancí, s nimiž jsou v míru.
- Národy, které jsou v míru, nemohou vyhlásit válku jiné velmoci, aby zabránily strategickému námořnímu pohybu.
- Transporty převážející spojenecké jednotky nemohou být strategicky námořně přesunuty.

11.5 V přístavu

Námořní jednotky mohou být označeny jako "v přístavu". K označení v přístavu dochází na konci nebojové fáze pohybu, po ukončení pohybu (výjimky: lodě postavené ve velkých loděnicích (viz 12.1) a jednotky, které jsou půjčeny (viz 12.4)). Jednotka může být označena v přístavu bez ohledu na pohyb nebo boj provedený v tomto tahu hráče. (Všimněte si výjimky po obojživelném útoku, viz 10.8.3). Když je jednotka v přístavu, umístěte pod ni značku v přístavu. Hladinové válečné lodě musí být zbaveny označení pro doprovod (viz 9.4.5) a bitevní křižníky musí být zbaveny označení pro nájezd (viz 9.4.4), aby byly označeny v přístavu.

Pokud byla pozemní zóna dobyta při obojživelném útoku, mohou být jednotky, které se účastnily pobřežního bombardování nebo vylodění pozemních jednotek, určeny v přístavu pouze v námořním zařízení v této dobyté pozemní zóně (viz 10.8.3).

Povrchové lodě:

Pokud se nachází v blízkosti nepoškozeného spřáteleného velkého přístavu, velkého doku nebo velké loděnice, mohou být povrchové lodě označeny jako v přístavu. Letadlové lodě mohou vplout do přístavu pouze bez letadel. Námořní transportéry mohou vplout do přístavu s nákladem nebo bez nákladu. (O vyložení nákladu se rozhoduje při vplutí do přístavu. Pokud je náklad v přístavu vyložen, nemůže se po zbytek kalendářního kola pohybovat. Poznámka: Pokud vezou spojenecké jednotky, musí tyto počkat s vykládkou do svého dalšího hráčského tahu.

Ponorky:

Pokud ponorky sousedí s nepoškozenou spřátelenou ponorkovou základnou, mohou být označeny jako v přístavu.

Příklad: Německo provede úspěšný obojživelný útok na severní Norsko s nepoškozeným hlavním přístavem. Všechny hladinové lodě, které se zúčastnily pobřežního bombardování / obojživelného útoku, mohou ve fázi nebojového pohybu vplout do přístavu pouze do hlavního přístavu v severním Norsku. Hladinové lodě, které se účastnily prověřovacích sil v námořních bojích v námořní zóně A8, mohou vplout do přístavu do jakéhokoliv vhodného zařízení.

Během pobytu v přístavu:

- Přestože se lodě nacházejí v pozemní zóně, pro účely sledování pohybu a dosahu se má za to, že lodě začínají svůj pohyb v jakékoli přilehlé námořní zóně (tj. pohyb z přístavu se nepočítá jako pohyb). Pokud je zařízení blokováno (viz [9.4.2](#)), musí být blokující lodě zničeny pomocí prověřovacích sil (viz [9.4.1](#)), než je možný další pohyb.
- Může být napaden pouze letadly provádějící útok na přístav (viz [10.6.4](#)). Útok na přístav probíhá mezi útočícími letadly a bránícími se stíhači a loděmi v přístavu (lodě se brání na „0“).
- Přístavy jsou chráněny vlastním protiletadlovým dělostřelectvem (pokud přístav utrpěl maximální poškození, jeho vlastní protiletadlové dělostřelectvo ochranu neposkytuje).
- Pokud je zařízení poškozeno, může obránce okamžitě rozhodnout o přesunu až 3 lodí ze zařízení do přilehlé námořní zóny. K boji dojde, pokud má útočník přítomné hladinové válečné lodě. Lodě, které se rozhodnou zůstat v poškozeném objektu, se nemohou přesunout, dokud není objekt opraven.
- Obránce může vyslat pohotovostní lodě v přístavu do boje v přilehlých námořních zónách, které mají alespoň jednu bránící se jednotku nebo obsahují nepřátelské transporty pokoušející se o obojživelný útok (viz [10.4](#)).
- Pokud je napadena pozemní zóna s námořním zařízením, každý těžký křižník, bitevní křižník, letadlová loď a bitevní loď (né loď duchů) dočasně poskytne jednu milici pro pozemní boj, bez ohledu na to, zda počet milic přesahuje limit, který může mít velmoc v zóně. Pokud je taková milice vzata jako oběť, musí loď zůstat v přístavu po celé kolo hráče, než ji bude možné použít. Umístěte pod ni značku "loď duchů". Loď duchů se nesmí pohybovat, bojovat ani provádět žádné jiné akce až do konce svého dalšího kola hráče, s výjimkou pohybu po vyřešení Vichy (viz [4.11.2](#)). Na konci tohoto kola hráče je loď bez jakýchkoli nákladů posílena. Odstraňte značku loď duchů.
- Pokud je obsazena pozemní zóna s námořním zařízením, hodte D12 za každou loď ve fázi Umístění jednotek (viz kapitola [12.6](#)).

Příklad: Italská flotila je v přístavu v severní Itálii. Italský hráč si přeje zaútočit na britskou flotilu u Gibraltaru v M2 a bojově se přesune přes M3 do M2, aby zaútočil. Italský hráč se po prvním bojovém kole stáhne zpět do M3 a ve fázi nebojového pohybu se vrátí do přístavu v severní Itálii. **Poznámka:** Pokud by britská flotila byla v námořní zóně M3, italská flotila by se nemohla stáhnout a vrátit se do přístavu v severní Itálii.

Kapitola 12 – fáze umístění jednotek

12.1 Umístění jednotek a zařízení:

Umístěte jednotky a zařízení z pole pro umístění na výrobním diagramu. Umístěte zařízení tam, kde byla zahájena (tj. tam, kde je značka Ve výstavbě). Pokud nemůžete jednotku nebo zařízení z jakéhokoli důvodu umístit, zůstane v poli umístěných jednotek až do dalšího kola hráče. Při umísťování jednotek a zařízení platí následující pravidla:

- Pozemní nebo letecké jednotky musí být umístěny v továrně na zásobovací cestě s dostupnou kapacitou (viz [13.2.1](#)), kterou vlastníte od začátku kola. (Mohou být zakázány, viz [12.5](#)).
- Námořní jednotky musí být umístěny v loděnici na zásobovací trase s dostupnou kapacitou, kterou vlastníte od začátku tahu hráče. Hlavní lodě musí být umístěny v hlavní loděnici na zásobovací trase s dostupnou kapacitou, kterou vlastníte od začátku tahu.
- Zařízení musí být umístěno v pozemní zóně, kterou vlastníte od začátku tahu.
- Nově vylepšená továrna může svou zvýšenou kapacitu využít až v dalším kole.
- Hladinové lodě postavené ve velkých loděnicích mohou být umístěny „v přístavu“ (viz [11.5](#)).
- Milice se nevyrábí prostřednictvím továren. Počet milic, kterou můžete umístit do pozemní zóny, se rovná hodnotě IPP pozemní zóny, minimálně však jedné (i když pozemní zóna nemá žádnou hodnotu IPP). Toto omezení se nevztahuje na náborové hody (viz kapitola [12.7](#)). Do pozemních zón, které nejsou v původním vlastnictví, můžete umístit maximálně 1 za kolo. Pozemní zónu musíte vlastnit od začátku kola. Upozorňujeme, že mimo domovskou zemi se maximální počet milic, které může mít velmoc v pozemní zóně, rovná hodnotě IPP dané zóny, minimálně však jedné. V domovské zemi není tento limit stanoven.
- Koloniální pěchota se nevyrábí v továrnách. Koloniální pěchota musí být umístěna v pozemních zónách s hodnotou IPP mimo domovskou zemi v původním vlastnictví. Maximální počet, který může být postaven v jednom kole v pozemní zóně, se rovná hodnotě IPP pozemní zóny. Pozemní zónu musíte vlastnit od začátku kola. Upozorňujeme, že koloniální pěchota, stejně jako ostatní specializovaná pěchota, je omezena na maximálně dva zakoupené kusy za kolo hráče.

Některé národy (např. CCP, Svobodná Francie a KMT) mají zvláštní schopnost: "Decentralizovaná výroba", viz jejich referenční listy.

Příklad: Hlavní továrna má 3 poškození. Majitel zaplatil za kompletní opravu ve výrobní fázi. Ve fázi Umístění jednotek může majitel do této továrny umístit pouze 2 jednotky.

12.2 Opravy:

Z opravených zařízení odstraňte značky poškození.

Poškozené hlavní lodě, které se od začátku kola nacházejí ve spřátelených loděnicích, jsou nyní opraveny (až do výše dostupné kapacity oprav (viz [13.2.4](#) a [13.2.5](#))).

Lodě, které byly od začátku hráčského tahu v přístavu jako loď duchů, jsou nyní opět posíleny.

12.3 Vylepšení:

Vylepšení vyžaduje zásobovací cestu do pozemní zóny, ve které se nachází jednotka nebo zařízení, které má být vylepšeno. Jednotka, která se přesunula/zaútočila, může být vylepšena ve stejném tahu hráče. Pokud se vylepšení nemůže dostat k vhodné jednotce (z důvodu ztrát nebo přesunu jednotek

mimo zásobovací cestu), zůstává vylepšení na výrobním diagramu, dokud nebude existovat zásobovací cesta k vhodné jednotce v budoucí fázi umístování jednotek.

- Milici lze za 2 IPP vylepšit na běžnou pěchotu, maximálně však dvě jednotky za kolo hráče.
- Běžná pěchota a pěchota Africa Corps může být vylepšena na motorizovanou pěchotu za 1 IPP, maximálně dvě jednotky za kolo hráče.

12.4 Půjčka:

Půjčka musí být zahájena v domovské zemi. (FEC nemá domovskou zemi. O tom, jak doručit půjčku naleznete v referenčním listě). Půjčka se poté pošle podél Zásobovací cesty (viz 1.11) do pozemní zóny v domovské zemi přijímajícího národa, s patřičným zařízením, kterou příjemce vlastní od začátku Tahu hráče. Doručované jednotky nemají žádnou bojovou hodnotu během doručování. V době přesunu vlastní jednotku posílající mocnost. Půjčka končí v první pozemní domovské zóně přijímajícího hráče. Po doručení se nahradí miniatura správnou miniaturou přijímaného národa. Půjčka základny a vylepšení milice jsou přesunuty do pole pro umístění jednotek na výrobním diagramu, který je může umístit kdekoli ve své domovské zemi v příští fázi umístování jednotek. Půjčka námořní jednotky probíhá pouze po vodě.

Zákazy:

Pokud trasa prochází námořní zónou s jednotkami Zakazujícími, může být půjčka případně vyřazena (viz 12.5).

Blokáda:

Blokované námořní zařízení nemůže odeslat ani přijmout půjčku (viz 9.4.5).

Nedodání půjčky:

Půjčka, kterou nelze doručit, musí počkat do dalšího kola hráče. V příštím kole hráč může:

- Zkusit znovu poslat
nebo
- přesunout během produkční fáze, tak aby byla umístěna ve fázi umístování jednotek národa, který půjčku vyrobil.

12.5 Zákaz:

Zásobovací cesty a půjčky mohou být zakázány, pokud procházejí námořní zónou, která obsahuje:

- Nepotopená ponorka,
- bitevní křižník určený jako nájezdník,
- letadlo na MAP.

Mohou být také zakázány, pokud projdou skrze Úzký přechod s nepřátelským Pobřežním dělem.

Nepřátelské jednotky zakazují automaticky, neutrální oprávněné jednotky mohou volit zakázat.

Diplomatické vztahy pro zakazující národy:

	V míru s posílajícím národem	Ve válce s posílajícím národem
Předpoklady	Na plné produkci nebo zapojen v občanské válce s přijímajícím národem	Žádné
Pokud úspěšné	Posílající národ dostane D6 zvýšení produkce (až do výše plného příjmu)	Žádné

V každé námořní zóně, kde je dodávka zakázána, se provede hod kostkou na zákaz. Neexistují žádné modifikátory kostek. Pokud hráč zasáhne, je dodávka zničena.

Zařízení/jednotka, která zakazuje hodí D12 na svůj bojový hod. Pokud má zakazující hráč technologii Pokročilých ponorek, tak zakazující ponorky mají dvojnásobné útočné hody (tedy běžná ponorka skóruje na "6" a méně).

***Příklad:** Německo a Velká Británie jsou ve válce. Je zde Německá nepotopená ponorka na Zásobovací cestě pro malou továrnu Velké Británie v Kapském městě. Pokud se Brit rozhodne dodat jednotky do této továrny a dodávka je zakázána, pak je daná dodávka eliminována.*

***Příklad:** Španělští republikáni chtějí zakázat Německou Půjčku pro Španělské nacionalisty dodávané do Galicie a Leónu. Přesunou pobřežní ponorku do zóny A28 a v dalším tahu úspěšně zakážou Německou půjčku. Německý příjem je na Plně produkci, tedy Německu se příjem nezvýší.*

12.6 Lodě zajaté v přístavu:

Pokud obsadíte pozemní zónu, ve které se nachází námořní zařízení s loděmi v přístavu, hodte D12 za každou loď:

- 1-9 odstraňte ze hry
- 10-12 zajmout útočícím hráčem

Loď je zajata ve svém aktuálním stavu, pokud jde o poškození a/nebo loď duchů.

12.7 Náborové hody:

Kontrolované menší mocnosti (např. Habeš, Mongolsko, nacionalistické Španělsko, republikánské Španělsko, Siam a vichistická Francie) nedostávají příjmy z IPP, ale provádějí náborové hody. Náborový hod je D12. Při výsledku, který je stejný nebo menší, než počet pozemních zón, které kontrolováný národ vlastní*, získáte buď:

- 1 pěchotu nebo 2 milice které umístíte do pozemních zón, které tento kontrolováný národ vlastní od začátku kola.
nebo
- Posun 1 loď na výrobním diagramu kontrolováného národa.
nebo
- 1 oprava celého zařízení

Zámořské pozemní zóny se do počtu pozemních zón nezapočítávají, s výjimkou Korsiky (Vichy) a frakci během probíhající španělské občanské války.

Vichy si může vybrat 1 cizineckou legii, kterou umístí do pozemní zóny s hodnotou IPP, kterou má od začátku kola hráče.

12.8 Hody vlivu:

Některé národy si házejí na vliv (tj. "šíření vlivu", viz [15.2](#)).

12.9 Výběr příjmů:

Poslední věc, kterou hráč udělá před ukončením svého tahu, je výběr produkčního příjmů. Všimněte si, že některé národy (Britské společenství národů, Francie, USA a SSSR) začínají s nižším příjmem, který se může postupně zvyšovat prostřednictvím zvyšování příjmů (viz [5.2](#)).

Národy Osy začínají s plným produkčním příjmem a jejich příjem se nezvyšuje. Jakmile je národ ve válce, začíná také pobírat válečný bonusový příjem (viz [5.3](#)).

12.10 Konec tahu hráče

Odeber ukazatele ztrát IPP na konvojových linkách Útočícího hráče.

12.11 Konec kalendářního kola:

Jakmile hráč USA vybere příjem, kolo končí. Pokud je v platnosti pakt Molotov-Ribbentrop, Německo obdrží 5 IPP a SSSR obdrží 3 IPP a 1 technologický hod, a to současně (viz [6.4](#)). Počínaje červencem 1944 se provádí hod kostkou na konci hry (viz [3.4](#)). Pokud hra pokračuje, přesuňte značku kalendáře v horní části tabulky sledování IPP na další kalendářní kolo.

Kapitola 13 – jednotky a zařízení

13.1. Jednotky:

13.1.1 Jednotky třídy pěchota:

Jednotka třídy pěchoty může být spárována s jednotkou třídy dělostřelectva v poměru 1:1, čímž získá spárovaná jednotka třídy pěchoty bonus +1 k útoku. Při obraně ve městě získávají jednotky třídy pěchota bonus +1 k obraně ve všech kolech boje a výběr cíle na "1" proti jednotkám třídy vozidla. Opevnění přidává všem jednotkám třídy pěchota bonus +2 k obraně v prvním kole boje (viz [13.2.6](#)). Jednotky třídy pěchota se mohou účastnit prvního kola obojživelného útoku (viz [10.8.3](#)). Jednotky třídy pěchota se mohou nebojově přesouvat přes úzké přechody (s určitými omezeními, viz [1.9](#)).

	A	D	M	IPP	Informace
Milice	1	2	(1)	2	Nejsou vyráběny v továrnách. Maximální počet, který může být umístěn do pozemní zóny za kolo hráče, se rovná hodnotě IPP pozemní zóny, minimálně však 1 (i když pozemní zóna nemá žádnou hodnotu IPP). Maximálně 1 za kolo hráče v pozemních zónách, které nejsou v původním vlastnictví. Pozemní zónu musíte vlastnit od začátku svého kola. Upozorňujeme, že maximální počet milic, které může mít hlavní mocnost v pozemkové zóně, která je mimo domovskou zemi, se rovná hodnotě IPP zóny, přičemž minimální hodnota je 1. V domovské zemi není žádný limit. Pohyb o 1 v domovské zemi hlavní mocnosti. (Pohyb musí začít a skončit v domovské zemi). Může být vylepšena na pěchotu za 2 IPP (maximálně 2 vylepšení za tah hráče, vyžaduje zásobovací cestu).
Pěchota	2	4	1	3	Lze vylepšit na motorizovanou pěchotu za 1 IPP (maximálně 2 vylepšení za tah hráče, vyžaduje se Zásobovací cesta).
Výsadkáři	2*	2	1	3	Nákup maximálně 2 jednotky na kolo hráče. Může provést výsadkový útok buď ze strategického bombardéru, nebo z dopravního letadla (viz 10.6.1).

					<i>* Pokud provádíte výsadkový útok, útočí výsadkáři na "3"v prvním kole.</i>
Elitní výsadkáři	3	3	1	3	Nahradit výsadkovou pěchotu po vývoji technologie výsadkové doktríny. Zakoupit maximálně 2 jednotky na kolo hráče. Fungují jako výsadková pěchota. Může provést výsadkový útok buď ze strategického bombardéru, nebo z dopravního letadla (viz 10.6.1)
Mariňáci	2	4	1	4	Nákup maximálně 2 jednotky na kolo hráče. Neutrpi dvojnásobné ztráty v prvním kole boje jako útočník při obojživelném útoku (viz 10.8.3). Netrpi postihem -1 v prvním kole při útoku přes řeku (viz 1.7.6). Může se bojově pohybovat přes úzké přechody (s určitými omezeními, viz 1.9). Získává bonus +1 k útoku při útoku z útočných námořních transportérů.
Horská pěchota	2	4	1	4	Nákup maximálně 2 jednotky na kolo hráče. Poskytuje bonus +1 k obraně v horách. Nemají útočný postih v horách.
Koloniální pěchota	2	4	1	4	K dispozici následujícím velmocem: ANZAC, FEC, Francie, Velká Británie a Itálie. Nákup maximálně 2 jednotky na kolo hráče. Nejsou vyráběny prostřednictvím továren. Musí být umístěny v původně vlastněných pozemních zónách s hodnotou IPP mimo domovskou zemi. Maximální počet, který lze postavit za kolo hráče v pozemní zóně, se rovná hodnotě IPP dané pozemní zóny. Pokud pozemní zóna nemá hodnotu IPP, nesmí být postavena žádná.
Cizinecká legie	2	4	1	4	K dispozici pro Francii, Svobodnou Francii a Vichy. Nákup maximálně 2 jednotky na kolo hráče. Musí být umístěny do zóny s IPP, kterou vlastníš od začátku tahu. Fungují jako horská pěchota, ale pouštní terén na ně nemá vliv. Mají bonus +1 k útoku v poušti.
Gurkha	2	4	1	4	K dispozici FEC, pokud je Nepál neutrální nebo ho FEC vlastní. Nákup maximálně 2 jednotky na kolo hráče. Nejsou postaveny prostřednictvím továren. Musí být umístěny v pozemních zónách ovládaných FEC, které hraničí s oblastí Himálaje. Fungují jako horská pěchota a mají bonus +1 k útoku v džungli.

13.1.2 Jednotky třídy vozidel:

Všechny jednotky třídy vozidel mají v džunglích a bažinách postih -2 k útoku/obraně.

	A	D	M	IPP	Informace
Jízda	3	2	2	3	Nemají postih pohybu v horách. Není k dispozici pro nákup velmocem po červenci 1939.
Motorizovaná pěchota	2	4	2	4	Může táhnout dělostřelectvo a protiletadlové dělostřelectvo při spárování v poměru 1:1.
Mechanizovaná pěchota	3	4	2	4	K dispozici Německu v červenci 1938. Všem ostatním velmocím k dispozici v lednu 1940.

					Může se spárovat s tanky pro bleskový útok v poměru 1:1 (viz 10.5.1).
Pokročilá mechanizovaná pěchota	4	5	2	4	K dispozici po vývoji technologie pokročilé mechanizované pěchoty. Funguje jako mechanizovaná pěchota, ale může se spojit s tanky pro bleskový útok v poměru 2:1 (viz 10.5.1).
SS - Panzer-grenadiéry	4	5	2	4	K dispozici Německu po vývoji technologie pokročilé mechanizované pěchoty. Nákup maximálně 2 jednotky na kolo hráče. Musí být umístěny v německé domovské zemi. Mohou bleskově útočit samostatně bez spárování s tanky (viz 10.5.1).
Stíhač tanků	3[3]	4[3]	2	4	K dispozici Německu v červenci 1938. Všem ostatním velmocem k dispozici v lednu 1940. Nákup maximálně 2 jednotky na kolo hráče. Výběr cíle na "1-3" (oproti třídě vozidel).
Lehký tank	3	1	2	4	Může bleskově útočit
Střední tank	6	5	2	6	K dispozici Německu v červenci 1938. Všem ostatním velmocem k dispozici v lednu 1940. Může bleskově útočit.
T-34	6[1]	5[1]	2	5	K dispozici SSSR po vývoji technologie vylepšené továrny. Nákup maximálně 2 jednotky na kolo hráče. Musí být umístěny v domovské zemi SSSR. Můžou bleskově útočit. Fungují jako střední tanky, ale s výběrem cíle na "1" (proti třídě vozidel).
Těžký tank	8[1]	7[1]	2	7	K dispozici po vyvinutí technologie těžké tanky. Může bleskově útočit. Výběr cíle na "1" (proti třídě vozidel).
Tiger 1	8[3]	7[3]	2	7	K dispozici Německu po vývoji technologie těžké tanky. Nákup maximálně 2 jednotky za kolo hráče. Musí být umístěny v německé domovské zemi. Může bleskově útočit. Funguje jako těžký tank, ale s výběrem cíle na "1-3" (oproti třídě vozidel)

[x] výběr cíle.

13.1.3 Jednotky dělostřelecké třídy:

Dělostřelecké jednotky mají schopnost prvního úderu v prvním kole boje (viz [10.2](#)). Jednotka třídy dělostřelectvo se může spárovat s jednotkou třídy pěchota v poměru 1:1, čímž získá spárovaná jednotka třídy pěchota bonus +1 k útoku. Jednotky třídy dělostřelectvo nemají v prvním kole boje postih -1 k útoku při útoku přes řeku (viz [1.7.6](#)).

	A	D	M	IPP	Informace
Dělo	3	3	1	4	Pohyb 2 při spárování 1:1 s motorizovanou pěchotou.
Samohybné dělo	3	3	2	5	Může se spárovat s tankem 1:1 (viz 10.5.1).
Pokročilé dělo	4(2)	4	1	4	K dispozici po vývoji pokročilé dělostřelecké technologie.

					Funguje jako dělo, ale s útokem na přilehlou pozemní zónu na "2" (viz 10.2). Pohyb o 2 při spárování 1:1 s motorizovanou pěchotou.
Pokročilé samohybné dělo	4(2)	4	2	5	K dispozici po vývoji pokročilé dělostřelecké technologie. Funguje jako samohybné dělo, ale s útokem na přilehlou pozemní zónu na "2" (viz 10.2). Může se spárovat s tankem v poměru 1:1 (viz 10.5.1).
Kat'uška	5(2)	4	2	5	K dispozici SSSR po vývoji pokročilé dělostřelecké technologie. Nákup maximálně 2 jednotky za kolo hráče. Musí být umístěno v domovské zemi SSSR. Funguje jako samohybné dělo, s možností výstřelu na sousední pozemní zónu na "2" (viz 10.2). Může se spárovat s tankem v poměru 1:1 (viz 10.5.1).

13.1.4 Protiletadlové dělostřelecké jednotky:

	A	D	M	IPP	Informace
Protiletadlové dělo	3	3	1	4	Poskytněte 1 výstřel na letadlo pouze v prvním bojovém kole, maximálně 3 výstřely. Pohyb 2 při spárování 1:1 s motorizovanou pěchotou.

13.1.5 Letecké jednotky:

Letecké jednotky nepodléhají terénním vlivům, kromě případů, kdy se brání v obklíčeném městě (né pohotovostní stíhačky) (viz [1.7.7](#)). Letecké jednotky musí být vybrány jako první ztráty, pokud nepřátelská letadla se schopností vzdušné převahy způsobí ztráty v prvním kole boje. Některá letadla mohou být přiřazena na MAP, ale mají snížený dosah (viz [9.3.1](#)).

	A	D	M	IPP	Informace
Stíhačka	6 (3*)	6 (3*)	4 /1/	10	Mají schopnost vzdušné převahy (viz 10.2). Také schopnost záchytu při snížených bojových hodnotách (viz 10.6.3). Může se spárovat s tankem v poměru 1:1 (viz 10.5.1). Může se zapojit do útoků na přístav (viz 10.6.4).
Proudová stíhačka	8 (5*)	8 (5*)	4 /1/	12	K dispozici po vývoji technologie proudová stíhačka. Fungují jako stíhačky. Mají schopnost vzdušné převahy (viz 10.2). Také schopnost zachytu při snížených bojových hodnotách (viz 10.6.3). Mohou se spojit s tankem v poměru 1:1 (viz 10.5.1). Může se zapojit do útoků na přístav (viz 10.6.4).
Taktický bombardér	7[3]	5[3]	4 /1/	11	Výběr cíle na "1-3" ("proti pozemním/námořním jednotkám"). Může se spárovat s tankem v poměru 1:1 (viz 10.5.1). Může se zapojit do útoků na přístav (viz 10.6.4). Může se zapojit do přepadů konvojů s modifikátorem +1 (viz 10.9)
Střední bombardér	7 (1)	4 (1)	5 /1/	11	Může se zapojit do strategického bombardování objektů (viz 10.6.2) a způsobit poškození 1D6. Může se zapojit do útoků na přístavy (viz 10.6.4). Získá +1 dolet MAP, pokud majitel vyvinul technologii letadel dlouhého doletu. Může se zapojit do přepadávání konvojů s modifikátorem +1 (viz 10.9).

Strategický bombardér	3@2 (1)	2 (1)	6**	12	K dispozici Německu v červenci 1938. Všem ostatním velmocím k dispozici v lednu 1940. Může nést 1 výsadek pěchoty k provedení výsadečového útoku (viz 10.6.1). Může se zapojit do strategického bombardování zařízení (viz 10.6.2) a způsobit poškození 2D6. Při provádění strategického bombardování může být terčem jednoho kola záchytného boje se sníženými bojovými hodnotami (viz 10.6.3). Může provádět kobercové bombardování pozemních jednotek (viz 10.6.5), 3D12 na "2".
Těžký strategický bombardér	5@2 (2)	3 (2)	6**	13	K dispozici po vývoji technologie těžkých strategických bombardérů. Fungují jako strategické bombardéry. Mohou nést 1 výsadek pěchoty k provedení výsadečového útoku (viz 10.6.1). Mohou se zapojit do strategického bombardování zařízení (viz 10.6.2) a způsobit poškození 3D6. Při provádění strategického bombardování může být terčem jednoho kola záchytného boje se sníženými bojovými hodnotami (viz 10.6.3). Může provádět kobercové bombardování pozemních jednotek. (viz 10.6.5), 5D12 na "2".
Hydroplán	3	3	6 /2/	7	Může zasáhnout pouze ponorky a námořní transporty. Může se zapojit do útoků na přístavy (viz 10.6.4). Získá +2 útok na MAP proti ponorkám, pokud majitel vyvinul technologii protiponorkového boje. Získá +1 k dosahu MAP, pokud má majitel vyvinutou technologii letadel s dlouhým doletem a pokud startuje ze základny hydroplánů. Může se zapojit do přeřadů konvojů s modifikátorem +1 (viz 10.9).
Letecký transport	-	-	6	8	Může nést 1 výsadečovou pěchotu k provedení vzdušného útoku (viz 10.6.1). Může nést 1 jednotku třídy pěchoty v nebojovém pohybu. Musí být posledními jednotkami vybranými jako oběti, s výjimkou prvního kola boje jako útočník při účasti na výsadečovém útoku.
Těžký letecký transport	-	-	6	10	K dispozici po vývoji technologie výsadečové doktríny. Fungují jako vzdušné transportéry, ale mohou nést 2 výsadečové pěchoty k provedení jednoho výsadečového útoku (viz 10.6.1). Může nést 1 dělostřelectvo, 1 protiletadlové dělostřelectvo nebo 1 jednotku třídy pěchoty v nebojovém pohybu. Musí být posledními jednotkami vybranými jako oběti, s výjimkou prvního kola boje jako útočník při účasti na výsadečovém útoku.

(X) = bojová hodnota zachycení

[X] = Výběr cíle

/X/ = Rozsah MAP

* V případě vývoje radarové technologie: +1 zachycení.

** Pokud je vyvinuta technologie letadel s dlouhým doletem: +2 pohyb.

13.1.6 Námořní jednotky:

Námořní jednotky mohou být označeny jako jednotky „v přístavu“, což umožňuje pohotovost (viz [11.5](#)). Hladinové válečné lodě v námořní zóně s konvojovou linií mohou být označeny jako doprovodné (viz [9.4.5](#)). Tři nebo více hladinových válečných lodí v námořní zóně bez nepřátelských jednotek automaticky zablokuje všechny nepřátelské zásobovací a půjčovací cesty v této námořní zóně a všechna námořní zařízení sousedící s touto námořní zónou (viz [9.4.2](#)).

	A	D	M	IPP	Informace
Torpédový člun	2	2	2	-	Nelze vyrobit.
Torpédoborec	4	4	3	7	Může zasáhnout ponorky (ale ne pokročilé ponorky), pokud jsou spárovány 1:1 s letadlem na MAP (viz 9.3.1). Ruší první úder ponorek.
Pobřežní obranná loď	4 (2)	6	1	-	Nelze vyrobit. Může provádět pobřežní bombardování s prvním úderem při obojživelném útoku (viz 10.8.2).
Lehký křižník	5 [3]	5 [3]	3	9	Výběr cíle na "1-3" ("proti letadlům").
Těžký křižník	6 (2)	6	3	5/5	Může provádět pobřežní bombardování s prvním úderem při obojživelném útoku (viz 10.8.2). Pokud je pozemní zóna obsahující kotvící loď v přístavu v námořním zařízení napadena, poskytněte jednu milici pro pozemní boj (viz 11.5).
Bitevní křižník	7 (3)	7	3	7/7	Může provádět pobřežní bombardování s prvním úderem při obojživelném útoku (viz 10.8.2). Mohou být určeny jako nájezdníci se schopností proklouznout, a provádět přepady konvoju s modifikátorem +2 (viz 9.4.4). Pokud je pozemní zóna obsahující kotvící loď v přístavu v námořním zařízení napadena, poskytněte jednu milici pro pozemní boj (viz 11.5).
Bitevní loď	8 (4)	8	2	6/6/6	Hlavní loď. K potopení je třeba 2 zásahy. Trvalé poškození snižuje bojovou účinnost (viz bojová tabulka). Poškození lze opravit ve spřátelených loděnicích a docích (viz 8.6). Při obojživelném útoku může poskytnout pobřežní bombardování s prvním úderem (viz 10.8.2). Pokud je pozemní zóna obsahující kotvící loď v přístavu v námořním zařízení napadena, poskytněte jednu milici pro pozemní boj (viz 11.5).
Těžká bitevní loď	10 (5)	10	3	7/7/7	K dispozici po vyvinutí technologie velkých lodí. Hlavní loď. K potopení vyžadují 3 zásahy. Trvalé poškození snižuje bojovou účinnost (viz bojová tabule). Poškození lze opravit u spřátelené docích nebo loděnicích (viz 8.6). Při obojživelném útoku může poskytnout pobřežní bombardování s prvním úderem (viz 10.8.2). Pokud je pozemní zóna obsahující kotvící loď v přístavu v námořním zařízení napadena, poskytněte jednu milici pro pozemní boj (viz 11.5).
Lehká letadlová loď	-	1	3	4/4	Může nést 1 stíhačku/taktický bombardér. Nesené letadlo se vždy chová jako by bylo na MAP (viz 9.3.1). Pokud je pozemní zóna obsahující kotvící loď v přístavu v námořním zařízení napadena, poskytněte jednu milici pro pozemní boj (viz 11.5).

Letadlová loď	-	2	3	5/5/5	Hlavní loď. K potopení je třeba 2 zásahy. V případě poškození mají nesená letadla pohyb -2. Poškození lze opravit ve spřátelených loděnicích nebo docích (viz 8.6). Nese 2 stíhačky/taktické bombardéry. Nesená letadla se jako obránce vždy chovají, jako by byla na MAP (viz 9.3.1). Pokud je pozemní zóna obsahující kotvící loď v přístavu v námořním zařízení napadena, poskytněte jednu milici pro pozemní boj (viz 11.5).
Těžká letadlová loď	-	2	3	6/6/6	K dispozici po vývoji technologie stavby velkých lodí. Hlavní loď vyžadují k potopení 2 zásahy. Při poškození mají nesená letadla pohyb -2. Poškození lze opravit ve spřátelené loděnici nebo docích (viz 8.6). Nese 3 stíhačky/taktické bombardéry nebo střední bombardér a (stíhačku nebo taktický bombardér) . Stíhačky mohou mít záchyt/pohotovost, pokud je vyvinuta radarová technologie. Nesená letadla mohou vždy jednat, jako by byla na MAP (viz 9.3.1). Pokud je pozemní zóna obsahující kotvící loď v přístavu v námořním zařízení napadena, poskytněte jednu milici pro pozemní boj (viz 11.5).
Pobřežní ponorka	2[1]	2[1]	1	-	Nelze vyrobit. Výběr cíle proti hladinovým lodím na "1". Mají první úder, pokud nepřítel nemá torpédoborec. Může se ponořit (viz 10.3). Může se zapojit do přeпадů konvojů s modifikátorem +1 (viz 10.9). Může být napaden pouze během bojové fáze útočníka letadlem na MAP (případně s párovaným torpédoborcem, viz 10.7) nebo v přístavu (viz 11.5). Pokud nepřátelské hladinové loď vstoupí do jeho námořní zóny, může se rozhodnout zaútočit na pohybující se flotilu na jedno kolo boje (viz 9.1). Nikdy nesmí způsobit zásah letadla. Může se pohybovat uzavřenými úžinami, ale ne uzavřenými kanály.
Ponorka	3[1]	3[1]	3	6	Výběr cíle proti hladinovým lodím na "1". První úder, pokud nepřítel nemá torpédoborec. Může se ponořit (viz 10.3). Může se zapojit do přeпадů konvojů s modifikátorem +2 (viz 10.9). Může být napaden pouze během bojové fáze útočníka letadlem na MAP (případně s párovaným torpédoborcem, viz 10.7) nebo v přístavu (viz 11.5). Pokud nepřátelské hladinové loď vstoupí do jeho námořní zóny, může se rozhodnout zaútočit na pohybující se flotilu na jedno kolo boje (viz 9.1). Nikdy nesmí způsobit zásah letadla. Může se pohybovat uzavřenými úžinami, ale ne uzavřenými kanály.
Pokročilá ponorka	4[1]	4[1]	3	7	K dispozici po vývoji technologie pokročilých ponorek. Stejně jako ponorky. Výběr cíle proti hladinovým lodím na "1". Mají právo prvního úderu, pokud nepřítel nemá torpédoborec. Mohou se ponořit (viz 10.3). Mohou se zapojit do přeпадů konvojů s

					modifikátorem +4 (viz 10.9). Může být napaden pouze během bojové fáze útočnicka letadlem na MAP (viz 10.7) nebo v přístavu (viz 11.5). Pokud nepřátelské hladinové lodě vstoupí do jeho námořní zóny, může se rozhodnout zaútočit na pohybující se flotilu na jedno kolo boje (viz 9.1). Nikdy nesmí způsobit zásah letadla. Může se pohybovat uzavřenými úžinami, ale ne uzavřenými kanály.
Námořní transport	-	-	2	7	Může převést 2 jednotky třídy pěchoty nebo 1 jednotku třídy pěchoty + jiný typ pozemní jednotky nebo strategickou raketu.
Útočný námořní transport	-	1	2	7	K dispozici po vývoji technologie obojživelná doktrína. Fungují jako námořní transportéry, ale mariňáci získávají +1 útok a všechny pozemní jednotky se mohou účastnit obojživelného útoku od prvního bojového kola.

(X) = Pobřežní bombardování

[X] = Výběr cíle

13.1.7 Raketové jednotky:

Rakety se nemohou pohybovat a střílet ve stejném tahu.

	A	D	M	IPP	Informace
Strategická raketa			1	3	K dispozici po vývoji technologie strategických raket. Vyrobit maximálně 2 kusy na kolo hráče. Může se zapojit do strategického bombardování objektů (viz 10.6.2) a způsobit poškození 1D6 na vzdálenost 3. Po jednom použití se zničí. Nelze je zachytit. Nelze zaměřit protiletadlovým dělostřelectvem, pokud obránce nemá vyvinutou technologii radaru. Nemůže být považována za ztrátu.

13.2 Zařízení:

Zařízení mohou poskytnout bonus k pohybu +1 v závislosti na tom, kde jednotky začnou svůj pohyb:

- Letadla (né hydroplány): ve stejné pozemní zóně jako letecká základna.
- Hydroplány: ve stejné pozemní zóně jako základna hydroplánů a pouze v případě, že první námořní zóna, do které vstoupíte, sousedí s touto základnou.
- Ponorky: v námořní zóně přiléhající k základně ponorek.
- Hladinové lodě: v námořní zóně přiléhající k hlavnímu námořnímu zařízení.

13.2.1 Továrny:

Továrny představují kapacitu průmyslové výroby pozemní zóny. Existují tři typy továren: Malé továrny, Střední továrny a Velké továrny. Všechny mají vlastní protiletadlové dělostřelectvo, které brání strategickému bombardování. Vlastní protiletadlové dělostřelectvo továren není nikdy eliminováno nebo považováno za ztrátu. Továrny nemají vlastní protiletadlové dělostřelectvo během výstavby.

	Malá továrna	Střední továrna	Velká továrna
Cena	8	7/7	6/6/6
Cena za vylepšení	Ne střední: 7	Na velkou: 6	-
Kde umístit	Jakákoli pozemní zóna	Pouze na domovském území	

Výrobní kapacita	1 jednotka	3 jednotky	5 jednotek
Vylepšená kapacita	2 jednotky	5 jednotek	8 jednotek
Při poškození	Nemůže vyrábět	Nemůže vyrábět	Může produkovat o 1 jednotku méně na jedno poškození.
Maximum poškození	5	10	20
Vývoj technologií	ne	ne	ano
Cena za opravu	1 IPP za bod poškození		

Menší továrna mimo domovskou zemi potřebuje zásobovací cestu do domovské země. Pokud je tato zásobovací cesta zablokována (viz [9.4.2](#)) nebo zakázána (viz [12.5](#)), nemůže menší továrna vyrábět žádné jednotky, dokud nebude obnovena.

Zóna může obsahovat více než jednu továrnu. V kole, kdy je továrna postavena/obsazena, nemůže nic vyrábět. V tahu hráče, kdy je továrna vylepšena nebo opravena, je její produkce omezena na výrobní kapacitu, kterou měla na začátku tahu hráče. V případě dobytí jsou střední a velké továrny degradovány na menší továrnu. Továrna je zajata ve svém aktuálním stavu, pokud jde o poškození, a v této konkrétní situaci je maximální poškození, které může továrna utrpět, závislé na původní úrovni továrny. Pokud je továrna osvobozena, vrací se na svou původní úroveň v aktuálním stavu poškození.

13.2.2 Základny:

Existují tři typy základen: Letecké základny, základny pro hydroplány a základny pro ponorky.

Tyto základny mají některé společné rysy:

Použití: Můžete ji použít, pokud ji vlastníte od začátku svého kola nebo pokud spolupracujete s národem, který ji vlastní.

Protiletadlová obrana: Všechny mají vlastní protiletadlové dělostřelectvo, které se brání proti strategickému bombardování. Vlastní protiletadlové dělostřelectvo základen není nikdy vyřazeno ani bráno jako ztráty. Rozestavěla továrna nemá vlastní protiletadlové dělostřelectvo.

Bez kumulativního bonusu k pohybu: Mít více základen stejného typu neposkytuje kumulativní bonus k pohybu.

	Letiště	Letiště hydroplánu	Ponorková základna
Cena	3/3	3	3
Vylepšení	Nelze vylepšit		
Kde umístit	Jakákoli pozemní zóna	Jakákoli vlastněná pozemní zóna hraničící s jednou nebo více mořskými zónami	
Základen na zónu	max 1	neomezeně	
Bonus k pohybu	Letadlům +1 (kromě Hydroplány)	Hydroplány +1 Hydroplány MAP+1 Po výzkumu technologie letadel dlou. doletu	Ponorkám +1
Pohotovost	Až 3 stíhačky	Až 3 hydroplány	Až 3 ponorky
Pohotovost s radarem	Neomezeně stíhaček	Neomezeně hydroplá.	Neomezeně ponorek
Možnost být „v přístavu“	Ne	Ne	Pouze ponorky
Odeslat / přijmout půjčku	Ne		
Použití při poškození	Při poškození nepoužitelné		
Maximální poškození	3	3	3
Cena za opravu	1 IPP za bod poškození		

13.2.3 Přístavy:

Existují dva typy přístavů: Malý a velký

Použití: Můžete ji použít, pokud ji vlastníte od začátku svého kola nebo pokud spolupracujete s národem, který ji vlastní.

Protiletadlová obrana: Všechny mají vlastní protiletadlové dělostřelectvo, které se brání proti strategickému bombardování. Vlastní protiletadlové dělostřelectvo základen není nikdy vyřazeno ani bráno jako ztráty. Rozestavěla továrna nemá vlastní protiletadlové dělostřelectvo.

Bez kumulativního bonusu k pohybu: Mít více základen stejného typu neposkytuje kumulativní bonus k pohybu.

	Malý přístav	Velký přístav
Cena	3	3/3
Cena za vylepšení	Na velký: 4	-
Kam umístit	Jakákoli vlastněná pevninská zóna hraničící s jednou nebo více mořskými zónami	
Bonus pohybu	Ne	Hladinové lodě +1
Pohotovost	Ne	AŽ 3 hladinové lodě
Pohotovost s radarem	Ne	Neomezeně hladinových lodí
Možnost být „v přístavu“	Ne	Pouze hladinové lodě
Strategický námořní pohyb	3	5
Dosah zásobovací cesty	3	5
Použití při poškození	Při poškození nepoužitelné	
Maximální poškození	3	5
Cena za opravu	1 IPP za bod poškození	

13.2.4 Doky:

Existují dva typy doků: Malý dok a velký dok.

Použití: Můžete ji použít, pokud ji vlastníte od začátku svého kola nebo pokud spolupracujete s národem, který ji vlastní.

Protiletadlová obrana: Všechny mají vlastní protiletadlové dělostřelectvo, které se brání proti strategickému bombardování. Vlastní protiletadlové dělostřelectvo základen není nikdy vyřazeno ani bráno jako ztráty. Rozestavěla továrna nemá vlastní protiletadlové dělostřelectvo.

Bez kumulativního bonusu k pohybu: Mít více základen stejného typu neposkytuje kumulativní bonus k pohybu.

	Malý dok	Velký dok
Cena	2/2	4/4
Cena za vylepšení	Na velký: 5	-
Kde umístit	Jakákoli vlastněná pevninská zóna hraničící s jednou nebo více mořskými zónami	Vlastněná pozemní zóna v domovské zemi hraničící s jednou nebo více mořských zón
Opravné sloty	1 poškození za kolo hráče	5 poškození za kolo hráče
Opravné sloty po výzkumu vylepšených továren	2 poškození za kolo hráče	8 poškození za kolo hráče
Bonus pohybu	Ne	Hladinové lodě +1
Pohotovost	Ne	AŽ 3 hladinové lodě
Pohotovost s radarem	Ne	Neomezeně hladinových lodí
Možnost být „v přístavu“	Ne	Pouze hladinové lodě
Strategický námořní pohyb	3	5

Dosah zásobovací cesty	3	5
Použití při poškození	Při poškození nepoužitelné	
Maximální poškození	3	5
Cena za opravu	1 IPP za bod poškození	

Doky vyžadují zásobovací cestu do domovské země. Pokud je tato zásobovací cesta zablokována (viz [9.4.2](#)) nebo zakázána (viz [12.5](#)), nemůže se v doku opravovat, dokud není obnovena. V kole hráče, kdy je dok vylepšen nebo opraven, je jeho produkce omezena na výrobní kapacitu, kterou měl na začátku kola hráče.

13.2.5 Loděnice:

Existují dva typy loděnic: Malá loděnice a velká loděnice.

Použití: Můžete ji použít, pokud ji vlastníte od začátku svého hráčského kola. Pokud spolupracujete s národem, který ji vlastní, můžete ji použít pouze pro bonus k pohybu, v přístavu, při opravách a pohotovosti.

Protiletadlová obrana: Všechny mají vlastní protiletadlové dělostřelectvo, které se brání proti strategickému bombardování. Vlastní protiletadlové dělostřelectvo základen není nikdy vyřazeno ani bráno jako ztráty. Rozestavěla továrna nemá vlastní protiletadlové dělostřelectvo.

Bez kumulativního bonusu k pohybu: Mít více základen stejného typu neposkytuje kumulativní bonus k pohybu.

	Malá loděnice	Velká loděnice
Cena	3/3	5/5
Cena za vylepšení	Na velkou: 5	
Kde umístit	Jakákoli vlastněná pevninská zóna hraničící s jednou nebo více mořskými zónami	Vlastněná pozemní zóna v domovské zemi hraničící s jednou nebo více mořských zón
Výrobní / opravný slot	1 za kolo hráče	5 za kolo hráče
Výrobní / Opravné sloty po výzkumu vylepšených továren	2 za kolo hráče	8 za kolo hráče
Výroba hlavních lodí	Ne	Ano
Bonus k pohybu	Ne	Hladinové lodě +1
Pohotovost	Ne	Až 3 hladinové lodě
Pohotovost s radarem	Ne	Neomezeně hladinových lodí
Možnost být „v přístavu“	Ne	Pouze hladinové lodě
Strategický námořní pohyb	3	5
Dosah zásobovací cesty	3	5
Použití při poškození	Při poškození nepoužitelné	
Maximální poškození	3	5
Cena za opravu	1 IPP za bod poškození	

Loděnice vyžadují zásobovací cestu vedoucí do domovské země. Pokud je tato zásobovací cesta zablokována (viz [9.4.2](#)) nebo zakázána (viz [12.5](#)), loděnice nemůže vyrábět ani opravovat, dokud není obnovena. V kole hráče, kdy je loděnice vylepšena nebo opravena, je její produkce omezena na výrobní kapacitu, kterou měla na začátku kola hráče.

13.2.6 Opevnění:

Opevnění představuje hlavní obranné stavby zřízené za účelem zabránění invaze.

Opevnění se umísťuje na hranici pozemní zóny a chrání před útoky přes tuto hranici ze strany nepřátelských pozemních jednotek, včetně hraničních střetů (viz [10.5.2](#)), obojživelných útoků (viz [10.8](#)) a také leteckých výsadek (viz [10.6.1](#)).

	Opevnění
Cena	5/5
Kde umístit	Hranice jakékoli vlastněné pozemkové zóny. Na každé hranici lze postavit pouze 1 opevnění. Limit 1 na hranici zahrnuje také opevnění z plnění strategických cílů.

Opevnění se v prvním kole boje brání na "5" se dvěma hody na první úder. Všem jednotkám třídy pěchota v zóně přidávají v prvním kole boje bonus +2 k obraně.

Opevnění snižují hodnotu hodů kostkou pro pobřežní bombardování o 1. Bitevní loď, která normálně získá zásah při pobřežním bombardování na 1-4, tak získá zásah na 1-3.

Opevnění se odstraní, pokud je zóna dobytá. Opevnění nesmí být strategicky bombardováno ani vybráno jako oběť.

Pozemní jednotky nemohou bleskově vstoupit na hranici pozemní zóny, která obsahuje nepřátelské opevnění.

Francie má v Alsasku-Lotrinsku na hranicích s Bavorskem zvláštní opevnění – Maginotovu linii. Chrání před útoky nepřátelských pozemních jednotek přes tuto hranici. Brání se v prvním kole boje na "6" se dvěma hody na první úder. V prvním kole boje přidává bonus +3 k obraně všem jednotkám třídy pěchota. Všechny útočící pozemní jednotky utrpí ve všech bojových kolech dvojnásobné ztráty.

13.2.7 Pobřežní dělostřelectvo:

Pobřežní dělostřelectvo představuje dělostřelecká stanoviště podél hranice pozemní a námořní zóny, která slouží k obraně proti obojživelným útokům.

	Pobřežní dělostřelectvo
Cena	6
Kam umístit	Jakákoli vlastněná pevninská zóna hraničící s jednou nebo více mořskými zónami. Na stejné hranici může být postaveno více pobřežních dělostřeleckých děl.

Každé pobřežní dělostřelectvo dostane jeden hod na obranu prvním úderem s hodnotou "3" za každou útočící loď, která bombarduje a/nebo vykládá jednotky v rámci obojživelného útoku, a to až do maximálního počtu tří výstřelů. Hráč provádějící obojživelný útok si vybírá ztráty.

Pobřežní dělostřelectvo umístěné na úzkých přechodech může střílet na každou nepřátelskou hladinovou loď s hodnotou "3", která proplouvá úzkým přechodem (maximálně tři výstřely za kolo hráče). To se týká i případů, kdy vyplouvá pohotovost z námořního zařízení (viz [10.4](#)) nebo vplouvají do přístavu (viz [11.5](#)).

Pobřežní dělo může za Tah hráče vždy vystřelit maximálně třikrát.

Pobřežní dělostřelectvo je odstraněno, pokud je zóna obsazena. Nesmí být strategicky bombardováno ani vybráno jako oběť.

13.2.8 Železnice:

Železnice se umísťují na hranice pozemní zóny. Pokud má pozemní zóna železnici, považuje se celá zóna za "pokrytou" železnicí.

Použití: Můžete ji použít, pokud ji vlastníte od začátku svého hráčského kola nebo pokud vám vlastník železnice dá svolení k jejímu použití.

Protiletadlová obrana: Železnice nemají vlastní protiletadlové dělostřelectvo.

Železnice lze strategicky bombardovat (viz [10.6.2](#)). Pokud SSSR používá ke zničení železnic svou speciální schopnost "Spálená země", děje se tak na hranicích mezi pozemními zónami.

	Normální terén	Poušť, džungle, mokřad, hory, tundra
Cena	2	4
Kde umístit	Hranice kterékoli vlastněné pozemní zóny (s výjimkou neprostupného terénu, viz bod 1.7). Pokud chcete postavit železnici na hranici směrem k jinému národu, musíte k tomu získat povolení od příslušného hráče. Neutrální národy, které nejsou pod kontrolou, nepovolují stavbu železnic do svých pozemních zón.	
Použití při poškození	Při poškození nepoužitelné	
Maximální poškození	1	2
Cena za opravu	1 IPP za bod poškození	

Při stavbě nových železnic rozhoduje o typu budovaného rozchodu (úzký nebo široký) územní zóna:

Pozemní zóna	Typ rozchodu
Brazil, Spain, Finland, Mongolia, Tannu Tuva & SSSR	Široký
Zbytek světa	Úzký (normální)

Určete terén podle nejpřímější linie od identifikační značky výchozí pozemní zóny ke značce cílové pozemní zóny (viz [1.7](#)). Terén na hranici určuje typ terénu, a tedy i cenu. Nové železnice jsou umístěny na hranici jedné pozemní zóny a spojují tyto dvě pozemní zóny prostřednictvím železnice.

Příklad: hranice Súdánu a Belgického Konga je normální a džunglový terén, takže náklady jsou 4 IPP.

Kapitola 14 – historické události

14.1 Španělská občanská válka

Bojující jednotky	Španělští nacionalisté pod kontrolou Německa versus Španělští republikáni pod kontrolou SSSR
Zapojení	Španělské frakce jsou kontrolovány menší mocností. Mohou se pohybovat/útočit pouze v rámci Španělska a v námořních zónách sousedících se Španělskem. Dokud probíhá občanská válka, nesmí žádné cizí národy zasahovat/útočit na španělské jednotky nebo pozemní zóny. Příslušné národy mohou posílat půjčky.
Podpora OSY	Německo i Itálie mohou nacionalistům posílat půjčky.
Podpora SSSR	SSSR může poslat republikánům půjčky
Podpora Spojenců	Spojenci mohou posílat vylepšení milice jako půjčku oběma frakcím. V jednom kalendářním kole může půjčku poslat pouze jedna spojenecká velmoc.
Příjmy	Republikáni a nacionalisté nevybírají ani neutrácejí příjmy, ale házejí náborové hody (viz 12.7). Upozorňujeme, že obě frakce používají pro účely náborových hodů všechny pozemní zóny.
Vítězství a usnesení	Konec války, když jedna z frakcí získá všech 6 španělských kontinentálních zón. Po vyřešení španělské občanské války poražená frakce přestává existovat a vítěz frakce se stává neutrální (viz 4.10).
Následky	Odstraňte všechny zbývající jednotky poražené frakce.

14.2 Italské tažení v Habeši:

Bojující jednotky	Itálie versus Habeš kontrolovaná Francií.
--------------------------	---

Zapojení	Itálie a Habeš bojují podle běžných pravidel. Habeš může zaútočit na Itálii pouze v Eritreji. Ostatní národy nesmí zasáhnout bez vyhlášení války. Obě strany začínají ve válce (nedochází ke zvýšení příjmů). Příslušné národy mohou poslat půjčku (viz 8.7).
Příjmy a výroba	Habeš příjmy nevybírání ani neutrácí. Místo toho provádí náborový hod (viz 12.7).
Vítězství	Itálie vítězí, pokud obsadí Habeš. Habeš vítězí, pokud obsadí Eritreu. Pokud Habeš vyhraje, Habeš se spojí s Francií, jakmile bude Francie ve válce s velmocí. Pokud je Francie následně poražena, Habeš se stává Svobodnou Francií.
Doba trvání	I po vítězství Habeše nebo Itálie mohou Itálie a Francie (nebo Svobodná Francie) pokračovat ve vzájemných útocích v Habeši a Eritreji bez vyhlášení války po zbytek hry.

14.3 Čínská občanská válka

Frakce	Nacionalisté (KMT) versus komunisté (CCP).
Zapojení	CCP a KMT bojují podle běžných pravidel. Ostatní národy nesmějí vstoupit do žádné původně ovládané zóny KMT, CCP nebo vojevůdců bez vyhlášení války (viz 4.9), a to ani v případě, že je tato zóna přátelská. Příslušné národy mohou posílat půjčky (viz 8.7).
Příměří	Když velmoc vyhlásí Číně válku, CCP a KMT se mohou dohodnout na příměří (viz 6.6).
Dobrá trvání	Konec, když jedna z frakcí již nemá žádné přeživší jednotky.

14.3.1 Čína jako velmoc:

CCP a KMT s nikým nespolupracují, dokud se nevyvinou na velmoc. Mohou se pohybovat/útočit pouze v rámci čínské domovské země a v námořních zónách sousedících s čínskou domovskou zemí.

Vývoj na velmoc:

CCP a KMT se vyvinou na velmoc, jakmile hodnoty IPP v jejich pozemních zónách dosáhnou 13 IPP. Po vývoji si vyberou hlavní město a mohou do něj umístit 1 továrnu bez jakýchkoliv nákladů:

- Hlavní Továrnu, pokud umístění je zvoleno do městské pozemní zóny.
- Střední továrnu, pokud je umístěna do jakékoli jiné pozemní zóny.

Následně mohou budovat zařízení, posílat půjčky, vyvíjet technologie a přesouvat se/útočit mimo čínskou domovskou zemi.

Jako hlavní mocnost nedostává CCP nábor, ani hody vlivu. Kromě toho již nemá zvláštní schopnost "Decentralizovaná výroba" (viz [15.2](#)).

Jako hlavní mocnost již KMT nemá zvláštní schopnosti "Decentralizovaná výroba" ani "Nízká morálka" (viz [15.7](#)).

Kapitola 15 – speciální schopnosti národa

Každý národ má některé zvláštní schopnosti, které jsou pro něj jedinečné. Zvláštní schopnosti mají v případě konfliktu přednost před běžnými pravidly (např. "Decentralizovaná výroba").

15.1. Německo

<p>Legie Kondor</p>	<p>Německo má +1 dosah zásobovací cesty, když poskytuje půjčku Španělským nacionalistům a při přesunu Kondor Legie do Španělska a zpět.</p> <p>Jednou za hru, když probíhá Španělská občanská válka, může být Legie Kondor vytvořena ve fázi výroby tím, že se německá stíhačka z plánu, na zásobovací cestě, přesune na poslední pole Výrobního diagramu. Náklady na provedení: 5 IPP.</p> <p>Během fáze umístění jednotek je Legie Kondor přesunuta do zóny Španělských nacionalistů prostřednictvím zásobovací cesty. Tento přesun nevyžaduje strategický železniční nebo námořní pohyb. Podléhá zákazu (viz 12.5). Španělským republikánům je poskytnut další náborový hod v kole hráče, ve kterém je Legie Kondor vytvořena.</p> <p>Když je v Španělsku, je Legie Kondor jednotkou španělských nacionalistů.</p> <p>Legie Kondor může být odvolána zpět do Německa, pokud španělští nacionalisté vyhrají Španělskou občanskou válku. Vyžaduje zásobovací cestu. Podléhá zákazu (viz 12.5).</p>
<p>Blesková válka</p>	<p>Jednou za hru a před červencem 1941 mohou všechny německé pozemní a letecké jednotky provést dodatečnou sekvenci bojového pohybu, bojového (včetně bleskového) a nebojového pohybu. Druhá sekvence útoků se uskuteční ihned po skončení prvního nebojového pohybu. Všem zúčastněným pozemním a leteckým jednotkám se po první sekvenci vynuluje přiděl pohybu. Ve druhé sekvenci se pozemní jednotky nesmí bojově ani nebojově pohybovat přes právě dobyté pozemní zóny. Jednotky s bleskovým pohybem mohou tuto schopnost využít v obou sekvencích, pokud je to možné.</p> <p>Útočící vozidla netrpí -2 při útoku do města. Během tahu, kde se použije Blitzkrieg, Strategický železniční pohyb se užije pouze ve druhé sekvenci nebojových pohybů.</p> <p><i>Příklad: Německo zaútočí na Belgii a bleskově vpadne do Pikardie v první sekvenci. Ve druhé sekvenci chce německý hráč zaútočit na Paříž. Jednotky v Belgii s pohybem "2" se nemohou zúčastnit.</i></p>
<p>Operace Barbarossa</p>	<p>Pokud Německo vyhlásí válku SSSR, dostanou v následující německé bojové fázi všechny německé pozemní a letecké jednotky +1 útok a všechny sovětské jednotky -1 obranu ve všech kolech boje a následných bleskových útocích. SSSR nesmí ve svém následujícím kole hráče zaútočit na více než jednu pozemní zónu ovládanou Německem. (Poznámka: Německo nemůže tuto zvláštní schopnost použít, pokud SSSR vyhlásí válku jako první).</p>
<p>Deutsches Afrika Korps (DAK)</p>	<p>Podmínka: Itálie je ve válce s některou ze spojeneckých velmocí.</p> <p>Jednou za hru lze DAK vytvořit ve výrobní fázi přesunutím německých jednotek, které již jsou na hracím plánu, na políčko „umístění jednotek“ (výrobní diagram).</p> <p>DAK se může skládat až ze 3 jednotek pěchoty, až z 1 jednotky motorizované pěchoty, až ze 2 jednotek dělostřelecké třídy a až ze 2 jednotky lehkých tanků (nebo 1 lehký a 1 střední). Náklady na zavedení: 1</p>

	<p>IPP na jednotku, maximálně 5 IPP bez ohledu na počet vytvořených jednotek DAK.</p> <p>Během fáze umisťování jednotek jsou jednotky DAK přesunuty do spřátelené, původně italské, severoafrické zóny prostřednictvím zásobovací cesty. Tento přesun nevyžaduje strategický železniční ani strategický námořní pohyb. Platí klasická pravidla pro Zásobovací cesty. Na jednotky DAK nemají vliv pravidla pro pouštní terén.</p> <p>Pokud je DAK eliminován, může Němec poslat v dalších Produkční fázích náhradu stejného typu. Cena je 1 IPP za jednotku. Stejná pravidla dodání.</p> <p>Jednotky DAK mohou být odvolány zpět do německé domovské země, pokud se nacházejí na zásobovací trase.</p>
Technologická převaha	Od července 1938 může nakupovat střední tanky, mechanizovanou pěchotu, strategické bombardéry a stíhače tanků dříve než ostatní země.

15.2. CCP

Decentralizovaná výroba	CCP může umístit jednotky pěchoty a jezdeckva do kterékoli Čínské zóny, kterou vlastní od začátku tahu hráče. Není vyžadována žádná továrna.
Nábor	Během fáze umisťování jednotek může CCP provést jeden hod na nábor. Pokud je hod menší nebo roven celkovému počtu pozemních zón, které CCP vlastní, může CCP umístit jednu pěchotu nebo dvě milice do kterékoliv z těchto pozemních zón (podle pravidel pro "Decentralizovanou výrobu" výše).
Šíření vlivu	Během fáze umisťování jednotek může CCP provést jeden hod vlivu na vojevůdce, který sousedí s pozemní zónou, kterou CCP vlastní. Pokud je hod menší nebo roven celkovému počtu přilehlých pozemních zón, které CCP vlastní, všechny zbývající pozemní zóny a vojenské jednotky tohoto vojevůdce se připojí k CCP. Před hodem může CCP utratit IPP až do výše svého původního hodu vlivu, aby zvýšila šanci na úspěch. Každé vynaložené IPP odečítá 1 od hodu na vliv. Bez ohledu na to, kolik IPP je vynaloženo, "Šíření vlivu" se při hodnotě "12" nepovede a způsobí, že se válečník místo toho spojí s KMT.
Bratři z Kominterny	Pokud ve výrobní fázi existuje železnice spojující pozemní zónu ovládanou CCP s pozemní zónou ovládanou Sověty, může zakoupit jednotky dělostřelectva a protiletadlového dělostřelectva. Ty musí být umístěny v pozemní zóně s touto železnicí.

15.3. SSSR

Neefektivita	Zabrané pozemní zóny nezvyšují sovětský příjem, dokud SSSR nedosáhne svého plného výrobního příjmu prostřednictvím hodů na zvýšení příjmu. Poznámka: SSSR vybírá příjem z anektovaných pozemních zón.
Přesun továrny	Jakmile je SSSR ve válce s velmocí, může použít 1 strategický železniční pohyb k přesunu menší nebo střední továrny a 2 strategické železniční pohyby k přesunu velké továrny. Továrna nemůže v tahu, kdy se přesouvá, vyrábět žádné jednotky ani technologie. Pohybuje se v jakémkoli stavu poškození, které utrpěla. Musí zůstat uvnitř sovětské domovské země.
	Pokud SSSR získá "Přístup ke Středomoří" strategický cíl, pak může přesunout jednu malou továrnu i mimo domovskou zemi, bez ohledu na rozpětí kolejí.

Severní mořská cesta	SSSR může v každém tahu hráče přesunout jednu námořní jednotku mezi námořními zónami A9 a P1 (v obou směrech). Jednotka musí začít svůj pohyb buď v námořní zóně A9, nebo P1 a na svůj pohyb vynaloží celý svůj pohyb (včetně případných bonusů). SSSR může dát ostatním národům povolení k použití této trasy.
Za vlast!	V první výrobní fázi poté, co je SSSR ve válce s velmocí, stojí všechny jednotky třídy pěchoty -1 IPP.
Spálená země	SSSR může zničit svá vlastní zařízení během bojové fáze svého tahu. Pozemní zóna musí být v držení sovětského hráče od začátku tahu hráče. Není vyžadována žádná pozemní jednotka. Zničené objekty nelze opravit.
Mezinárodní rudá pomoc	<p><u>CCP:</u> Během fáze umístění jednotek může jeden letecký transport na zásobovací cestě, který se toto kolo nepohnul, půjčit vylepšení milice CCP. Letecký transport využívá svůj dolet, aby doletěl na území CCP; může přes území vojevůdců a musí skončit svůj let na Sovětském území po dodávce.</p> <p><u>Španělské republikáni:</u> Pokud je Turecko nekontrolovaná neutrální mocnost, může SSSR trasovat zásobovací cestu skrz Turecké úžiny k odeslání půjčky Španělským republikánům. I tehdy, je-li ve válce s mocností.</p>

15.4. Japonsko

Vláda Dadao	<p>Během fáze Umístění jednotek může Japonsko učinit jeden hod na vliv na Čínského vojevůdce sousedícího s japonskou zónou. Pokud je hod méně nebo rovno, než celkový počet sousedních japonských zón, pak všechna zbylá území a milice tohoto vojevůdce se Přikloní a stanou se Japonskem kontrolovanou menší mocností Osy: Vláda Dadao. Před hodem Japonsko může použít IPP až do množství svého původního hodu na vliv, aby zvýšila míru úspěchu. Každé IPP sníží hodnotu hodu o jedna. Nehledě na to, kolik je spotřebováno, hod na vliv "12" způsobí, že se vojevůdce Přikloní ke KMT.</p> <p>Dokud je kontrolován, dostává Vláda Dadao náborový hod a může obdržet půjčku od Japonska. Může zaútočit na Čínská území, aniž se zbytek Číny přikloní ke KMT nebo CCP.</p> <p>Pokud je na ni zaútočeno KMT nebo CCP, pak se Nepřipojí k Japonsku. Pokud Japonsko vyhlásí válku Číně a zároveň je ve válce s velmocí, přikloní se k Japonsku.</p>
Překvapivý útok	<p>Japonsko může v rámci vyhlášení války provést jeden překvapivý útok na jednu pozemní nebo námořní zónu (nebo na jednu námořní zónu následovaný obojživelným útokem na přilehlou pozemní zónu, přičemž pro obě zóny platí "Překvapivý útok"), když poprvé vyhlásí válku spojenecké velmocí. V této zóně získávají všechna japonská letadla první úder. Všechny nepřátelské jednotky obdrží v prvním kole boje obranu -1. Nevzlétají pohotovostní síly (viz 10.4). Pokud je překvapivý útok použit při útoku na přístav (viz 10.6.4), vlastní protiletadlová obrana přístavu nestřílí. Při útoku na město není boj omezen na tři bojová kola.</p> <p>Japonská letadla na letadlových lodích a lodě získávají bonus +1 k bojovému pohybu, aby dosáhly této zóny. Tento bonus za pohyb se sčítá s ostatními bonusy za pohyb.</p>

	Příklad: <i>Lod's pohybem 3 v blízkosti hlavního přístavu bude mít celkový pohyb 5.</i>
Kamikaze	Když USA dosáhnou válečného příjmu, může Japonsko provést až 2 kamikadze útoky za kalendářní kolo do celkového počtu 6. Tyto útoky se provádějí při útoku 7 proti hladinovým lodím s prvním úderem a výběrem cíle "1-3". K těmto útokům není potřeba žádný stíhač ani se na ně nevynakládají žádné prostředky. Útoky kamikadze lze provádět z japonské domovské země a mají dosah 4 námořní zóny. Tyto námořní zóny jsou na mapě znázorněny malým symbolem "Kamikaze". Kamikadze nelze použít při útocích na přístavy. Kamikadze mohou být také použity, pokud je Japonsko obráncem v námořní zóně přiléhající k japonské domovské zemi nebo během fáze pobřežního bombardování při obojživelném útoku na japonskou domovskou zemi.
Tunelová obrana	Japonská pěchota brání se v domovské zemi získávají bonus +1 k obraně.
Transportní torpédoborec	Může přepravovat mariňáky na svých torpédoborcích, jeden na loď. Ti mohou obojživelně útočit z torpédoborce. Při přepravě mariňáků mají torpédoborce postih -1 k útoku/obraně. Po vyložení nesmí pokračovat v pohybu.

15.5. Velká Británie

Operace Katapult	Velká Británie může podnikat útoky na lodě Vichy v přístavech (viz 10.6.4) bez vyhlášení války (tj. Vichy se nepřikloní k Německu).
Volání do zbraně	Když velmoc Osy poprvé vyhlásí válku Britskému společenství, v následující britské výrobní fázi stojí koloniální pěchota Velké Británie -1 IPP a není omezena na 2 za tah hráče.
Kanadská průmyslová kapacita	Velká Británie může v Kanadě získat půjčku od USA. Velká Británie může v Kanadě stavět velké doky, velké loděnice a střední a velké továrny.

15.6. Francie

Demilitarizovaná hranice	Francie nesmí postavit opevnění na hranicích s Belgií, dokud je Belgie neutrální.
Pomalá mobilizace	Francouzské pozemní jednotky nemohou zaútočit na německou nebo italskou domovskou zemi, dokud není ve válce po dobu jednoho tahu hráče (tj. nezačala a neskončila tah hráče ve válce). Výjimka: Hraniční střety (viz 10.5.2).

15.7. KMT

Decentralizovaná výroba	KMT může umístit jednotky pěchoty a jezdeckva do libovolné Čínské zóny, kterou vlastní od začátku tahu hráče. Není vyžadována žádná továrna.
Cesty Barma a Ledo	Umožňuje trasování zásobovací trasy skrze jinak nepřekonatelné Himaláje pro účely půjčky. Nelze ji strategicky bombardovat. Pro její otevření jsou nutné následující čtyři podmínky: <ol style="list-style-type: none"> 1. Musí být červenec 1938 nebo později. 2. Japonsko a KMT jsou ve válce. 3. KMT má v držení Yunnan. 4. Spojenci mají v držení Burmu.

	<p>Dokud je Barmská cesta otevřená, může KMT nakupovat dělostřelectvo a protiletadlové dělostřelectvo v Yunnanu.</p> <p>Cesta Ledo prodlužuje barmskou cestu do Bengálska. Stejný podmínky a pravidla, ale Spojenci musí také vlastnit Bengálsko.</p>
Nízká morálka	<p>Při útoku se každá běžná pěchota a jízda KMT, která hodí 10 nebo více, stáhne z útoku do zóny, ze které útočila. Tyto jednotky musí hodit kostkami, i když v zóně, na kterou útočí, nejsou žádné bránící se jednotky. Jednotky, které jsou nuceny ustoupit, nesmí být brány jako ztráty.</p> <p>Pokud se KMT vyvinula na velmoc, netrpí již touto slabinou.</p>

15.8. USA

Chci tě!	<p>Jakmile jste ve válce s velmocí, stojí jednotky třídy pěchoty v následující výrobní fázi USA -1 IPP.</p>
Monroeová doktrína	<p>"Monroeova doktrína" umožňuje USA zaútočit na jednotky Kominterny, které hraničí se severoamerickými nebo jihoamerickými pozemními zónami, bez ohledu na výši vlastního příjmu, omezení pohybu a bez vyhlášení války. USA mají rovněž povoleno útočit na pozemní zóny okupované Kominternou v Severní a Jižní Americe. Porušení "Monroeovy doktríny" Kominternou nevyvolává zvýšení příjmů USA.</p> <p>Pokud velmoc Osy zaútočí na pozemní zónu v Severní nebo Jižní Americe nebo pokud její hladinová loď ukončí svůj pohyb do 3 námořních zón od domovské země USA, USA to považují za vyhlášení války. Námořní zóny, kterých se to týká, jsou na mapě znázorněny malým symbolem "Monroe".</p>
Operace Overlord	<p>Jednou za hru, v lednu 1943 nebo později, mohou jednotky USA a britské jednotky Commonwealthu během tahu hráče USA společně obojživelně zaútočit na pozemní zónu ovládanou Německem, která hraničí s námořní zónou Atlantského oceánu (A##). Oba národy mohou vzájemně využívat své námořní a letecké transporty. Útoku se mohou účastnit letadla a výsadkové útočné jednotky. Zúčastněné jednotky Britského společenství národů se nesmí během tahu hráče Britského společenství národů přesunout nebo umístit. USA přebírají držení dobyté pozemní zóny.</p>
Omezení komunismu	<p>USA mohou na jakékoliv úrovni příjmů poslat KMT půjčku, pokud SSSR v daném kalendářním kole poslalo půjčku CCP (Výjimka: Mezinárodní rudá pomoc).</p> <p>USA může užít FEC nebo Francouzské zařízení k dodání této půjčky.</p>

Kapitola 16 – poznámky návrháře

Realismus vs. hratelnost:

Globální válka nemá být realistická. Má to být zábavná, vyvážená hra, která hráče zavede do let před druhou světovou válkou, aby si zahráli svou "alternativní verzi" války. Proto si všimnete mnoha historických prvků, které byly v zájmu zlepšení hratelnosti změněny tak, aby byly nehistorické.

Vyváženost:

Pro hru, jako je Global War, je nejdůležitější vyváženost. Bez správného vyvážení není hra zábavná. Kladli jsme velký důraz na vyladění vyváženosti jednotlivých komponent, čímž jsme celkově zlepšili celou hru. Nebereme-li v úvahu nadprůměrné štěstí a schopnosti hráčů, herní testy ukázaly, že každá aliance vyhrává zhruba ve 1/3 případů.

Důležitým prvkem je čas. Na začátku až ve střední fázi hry by měla být Osa ohromně silná. V polovině a v závěru hry se rovnováha začne měnit směrem k vítězství Spojenců. Kominternu, jako třetí aliance, je Žolíkem v mixu. Má stejnou možnost vyhrát jako ostatní dvě aliance. Nový variabilní závěrečný hod kostkou zajišťuje vzrušení až do poslední chvíle a eliminuje triky hráčů v pozdní fázi hry, jejichž cílem je získat vítězné body.

Dlouhá životnost:

Změny, které byly provedeny ve verzi 4, pomáhají zajistit, že globální válka bude zábavná i po mnoho dalších let. Testování ukázalo, že hráči pokračují ve vývoji svých strategií i po odehrání desítek her. Jakmile se objeví "vítězná strategie", hráči se rychle dokážou přizpůsobit pomocí protistrategií.

Vytvořit úzkou herní skupinu oddaných lidí je snem mnoha hráčů. Historical Board Gaming doufá, že mnohá vylepšení, která byla provedena pro verzi 4, rozšíří komunitu hráčů a umožní v budoucnu tento sen uskutečnit více lidem.