

# Lords of War



Lords of War je více než jen hra, je to komunita, společnost, klub. Dokonce i rodina. A tak tedy i vy vítejte do této rodiny – je osklivá, krvavá a bez skrupulí a my si myslíme, že do ní skvěle zapadnete.

Abyste zjistili, proč spolu vaše armády bojují, a k prozkoumání historie v pozadí mnoha velitelských karet a generálů ve vašich balíčcích, prosím navštivte stránky hry, kde také naleznete videonávody, seznamovací videa a mnohem, mnohem více. Každopádně hodně štěstí ve vašich bitvách a nezapomeňte, odvážnému štěstí přeje!

Martin Vaux a Nick Street  
Black Box Games



Lords of War je hra schopností, kuráže a náhody – hra plná taktiky, zrady, akcí a důvtipu. Navíc je umístěna ve svém vlastním světě, s příběhy a popisem světa dostupnými na stránkách [lords-of-war.com](http://lords-of-war.com).

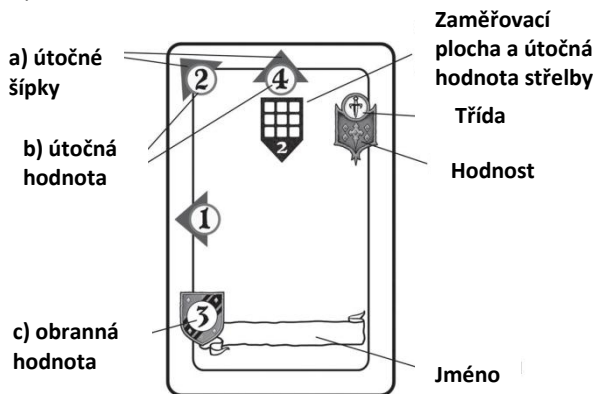
Obsah: Dva základní balíčky armád o 36 kartách a Bojový plán.

Hrací doba: 30-45 minut

## 1) Karty:

Každá karta, v pravidlech nazývaná též jako „jednotka“, má několik prvků jak je ukázáno na kartě níže. Tři nejdůležitější prvky každé karty jsou:

- Útočné šípky – směry, do kterých může jednotka útočit, když je ve hře. Jednotka útočí vždy současně do všech směrů, které udávají její útočné šípky.
- Útočná hodnota – Síla útoku v daném směru.
- Obranná hodnota – Síla útoků, kterou dokáže jednotka vydržet, aniž by byla vyřazena.



## Třídy a hodnosti:

Každá jednotka má symboly, které označují její třídu a hodnost:

### TŘÍDA:

Pěchota		Jízda		Kopiníci	
Střelci		Bersekři			

### HODNOST:

Zelenáč		Četař		Veterán	
Elita		Specialista		Velitel	
Generál					

Většina jednotek může být umístěna přímo do **boje**. Jednotka, která může zahájit souboj, má kolem svého okraje jednu nebo více útočných šipek. Čím více šipek jednotka má, tím flexibilněji ji lze umístit, aby dostala svého bojového potenciálu. Většinou platí, že čím větší hodnoty jednotka na kartě má, tím je lepší.

Střelecká jednotka s hodnotným symbolem má zaměřovací plochu a zranění při střelbě, které na kartě představuje tento symbol .

Tento typ jednotky může střílet na nepřátelské jednotky z dálky a je obecně nejlepší je hrát za své spřátelené jednotky, aby se vyhnuly přímému boji a byl co nejlépe zúžitkován jejich dostřel.

Všechny jednotky kopiníků a střelecké jednotky jsou **podpůrné jednotky**. Podpůrná jednotka nemusí být umístována přímo do bojové situace, ale lze ji umístit i poblíž některé spřátelené jednotky.

Podpůrné jednotky je možné použít na obsazení pozic na Bojovém plánu, aby zde nemohl nasazovat jednotky protivník, nebo umístěny vedle spřátelených jednotek, aby bylo protivníkovi zabráněno útočit z této strany.

Šest **Velitelských karet** znázorňuje velitele armády a jsou ztvárněny hodnotným symbolem na kartách.

Ztráta čtyř z těchto Velitelských karet vyústí v rozpad armády a okamžitou prohru v bitvě. Jedna z těchto karet představuje generála užitím hodnotného symbolu na kartě.

## 2) Příprava hry – Základní hra

Rozhodněte, která armáda připadne kterému hráči. Například hodem mince určete, kdo bude hráčem 1 a kdo hráčem 2, nebo použijte jiný způsob rozhodnutí pořadí.

Položte Bojový plán lícem vzhůru kratší stranou ke každému z hráčů tak, aby číslo 1 na plánu bylo před hráčem 1 (ne vzhůru nohama) a číslo 2 před hráčem 2.

Každý hráč vezme svou kartu Generála (se symbolem ) a umístí ji poblíž tak, aby byla po ruce.

Každý hráč zamíchá balíček karet své armády obrácený lícem dolů a rozdá si 5 karet také lícem dolů. Zbytek karet své armády si hráči znovu umístí tak, aby byly po ruce.

Každý hráč si vezme kartu Generála a 5 rozdaných karet, které budou představovat jeho startovní „ruku“. Karty vždy držte tak, abyste jen vy znali jejich obsah.

## Vítězství ve hře

První hráč, který vyřadí 20 **jakýchkoli** protivnickových jednotek **nebo** 4 protivnickovy jednotky hodnosti Velitel je vítězem.

## 3) Vyhlášení výzvy

1) Hráč 1 si vybere jednu ze svých šesti karet a položí ji lícem nahoru na pole 1 na Bojovém plánu. Jednotku pokládá tak, aby pro něj byly text a hodnoty na kartě čitelné. Poté si hráč dobere kartu (aniž by ji ukázal protivníkovi), aby měl na ruce zase 6 karet.

2) Hráč 2 provede to stejné, jednotku ale položí na číslo 2 tak, aby byl text a hodnoty čitelné pro něj. Také si dobere skrytě kartu, aby měl na ruce 6 karet.

## Bitva může začít...

Počínaje hráčem 1 se nyní hráči střídají v tazích. Tah sestává z těchto 3 fází:

**Fáze 1 – Rozmístování:** Vyložte na plán kartu z ruky zachovávaje „pravidlo kontaktu“ a jeho výjimky.

**Fáze 2 – Vyřazování:** Rozhodněte, zda byla nějaká jednotka vyřazena útokem na blízku, útokem na dálku nebo kombinací obojího.

**Fáze 3 – Posílení:** Doplňte počet karet v ruce do šesti.

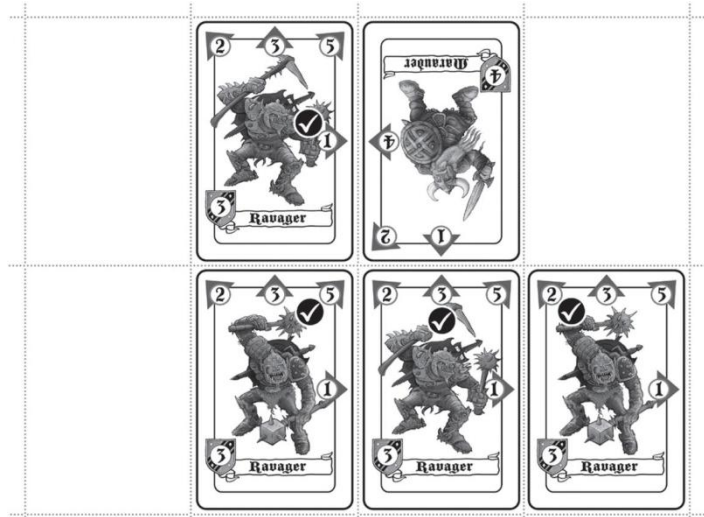
## 4) Fáze 1: Rozmístování

Hráč vybere jednu ze svých šesti karet a umístí ji lícem nahoru na **prázdné pole** Bojového plánu. Karty umísťte tak, aby byly otočeny textem a hodnotami směrem k pokládajícímu hráči (stejně jako jste umísťovali dvě počáteční karty).

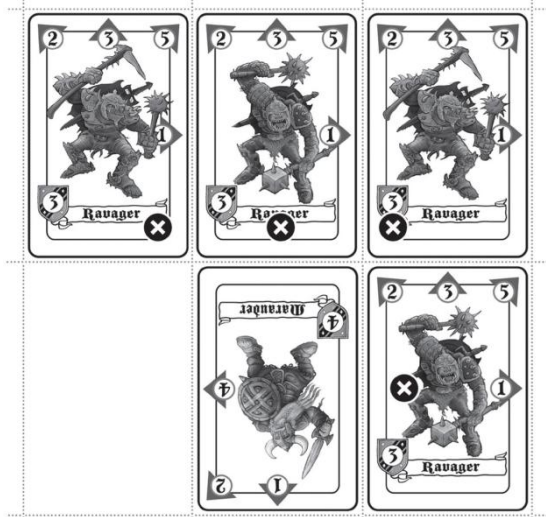
**Jednotka musí být umístěna na některé pole na Bojovém plánu tak, aby alespoň jedna z útočných šipek pokládáné jednotky mířila na roh nebo stranu alespoň jedné již umístěné jednotky protivníka na Bojovém plánu.** Toto pravidlo je známé jako „pravidlo kontaktu“.

Poznámka: Pokládáná kontaktní jednotka nemusí sousedit stranou ani rohem s některou vaší spřátelenou jednotkou na Bojovém plánu.

Příklad rozmístování: Hráč ovládající armádu trpaslíků má na Bojovém plánu jednotku Nájezdník a na řadě je hráč ovládající armádu orků. Ten se rozhodne vyložit Plenitele. Musí být umístěn dle „pravidla kontaktu“ a tedy ho lze umístit na některou z následujících pozic:



Jak je naznačeno níže, orkský Plenitel **nemůže** být umístěn za trpasličího Nájezdníka, nebo vpravo od něj, protože tím poruší „pravidlo kontaktu“. Žádná z jeho útočných šipek by totiž nesměřovala na trpasličího Nájezdníka.



Pro „pravidlo kontaktu“ existují dvě výjimky:

a) Rozmístování podpůrných jednotek. Podpůrná jednotka (střelecká nebo jednotka kopiníků) může být umístěna dle pravidla kontaktu, **nebo** ji místo toho lze umístit tak, aby sousedila s některou spřátelenou jednotkou (rohem nebo stranou karty). Takto umístěná jednotka nemusí vůči spřátelené jednotce splňovat pravidlo kontaktu ani již umístěná spřátelená jednotka vůči ní.

Poznámka: Podpůrná jednotka neposkytuje spřáteleným jednotkám žádné výhody do útoku nebo obrany.

b) Pokud z nějakého důvodu není na Bojovém plánu na začátku kola žádná jednotka protivníka, může hráč umístit ze své ruky jakoukoli jednotku na některé ze sousedních polí již vyložené spřátelené jednotky na Bojovém plánu.

Pokud na začátku kola nejsou na Bojovém plánu žádné jednotky, může být jednotka umístěna na libovolné pole Bojového plánu.

Poznámka: Pokud během svého tahu nemůžete položit jednotku a dodržet pravidlo kontaktu nebo jeho výjimky, musíte vyložit kartu jednotky na některé sousední pole některé protivnickovy jednotky a poté ukázat protivníkovi obsah své ruky, aby bylo vidět, že jste nemohli pravidlo kontaktu dodržet.

## 5) Fáze 2: Vyřazování

Jakmile hráči umístí jednotku na Bojový plán, vyhodnotí, jestli jedna nebo více jednotek nebyla tímto umístěním vyřazena ze souboje za použití boje na blízku, na dálku nebo jejich kombinací.

Souboj je souběžný proces a všechny jednotky na Bojovém plánu útočí najednou do všech směrů, které udávají jejich útočné šípky. To znamená, že ať už jednotku umísťoval kterýkoliv hráč, všechny jednotky na Bojovém plánu se zúčastní boje, což může vyústit ve vyřazení jednotek obou stran. Jakmile je tedy na Bojový plán umístěna jednotka, zkontrolujte hodnoty útoku a obrany všech jednotek na Bojovém plánu včetně střeleckých jednotek hráče, který je na tahu, abyste rozhodli, zdali byla některá jednotka vyřazena.

Pokud je celková hodnota útoku menší nebo rovna hodnotě obrany protivníka, zůstává jednotka na Bojovém plánu beze změny.

Vyřazené jednotky nejsou odebrány, dokud nebyly ověřeny všechny bojové situace na Bojovém plánu. Protivnickovy vyřazené jednotky umísťte na odhazovací balíček po jedné straně Bojového plánu, abyste mohli sledovat počet zabitých jednotek pro potřeby vítězství.

Poznámka: Spřátelené jednotky nikdy nepůsobí zranění sobě navzájem i kdyby byli ve vzájemném kontaktu díky útočným šípkám.

## Příklad souboje jeden na jednoho:

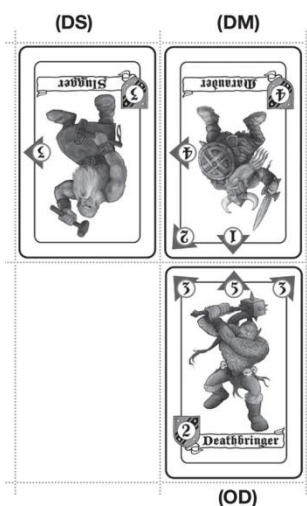
Hráč armády orků právě umístil orského Smrtonoše (OD) do kontaktu s trpasličím Nájezdníkem (DM) a Rváčem (DS).

Smrtonoš vyřadil Nájezdníka, protože na něj útočí se silou 5, což je více, než je obranná hodnota 4 trpasličího Nájezdníka.

Smrtonoš nevyřadil Rváče, protože na něj na něj útočí se silou 3, což není více, než je obranná hodnota 3 trpasličího Rváče.

Smrtonoš se svou obrannou hodnotou 2 nebyl vyřazen, protože je napadán jen Nájezdníkem s hodnotou útoku 1.

Trpasličí Nájezdník je odebrán z Bojového plánu a umístěn do odhazovací hromádky orského hráče.



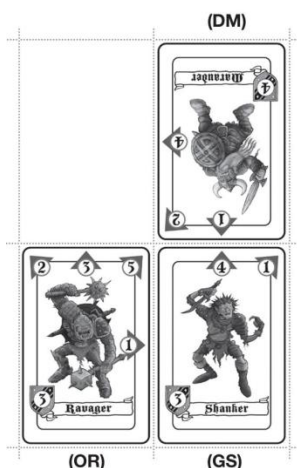
## Příklad souboje dva na jednoho:

Hráč armády orků právě umístil orkského Plenitele (OR) do kontaktu s trpasličím Nájezdníkem (DM).

Orkský Plenitel a goblinní Bérec (GS) společně vyřadili Nájezdníka. Bércova útočná hodnota 4 se přičte k Plenitelově útočné hodnotě 5 pro společnou útočnou hodnotu 9, což je více, než obranná hodnota 4 trpasličího Nájezdníka.

Plenitel s obrannou hodnotou 3 nebyl vyřazen Nájezdníkovou hodnotou útoku 2 a ani Bérec není s obrannou hodnotou 3 vyřazen Nájezdníkovou útočnou hodnotou 1.

Trpasličí nájezdník je odebrán z Bojového plánu a umístěn do odhazovací hromádky orkského hráče.




## Vyřazovací situace

Někdy může umístění na Bojový plán zapříčinit jednu nebo více z následujících situací, které se všechny považují za povolené tahy:

- vyřazení více než jedné jednotky protivníka, ať už samostatně nebo za pomoci ostatních spřátelených jednotek již přítomných na Bojovém plánu.
- umístěna jednotka a libovolné další množství jednotek protivníka je vyřazeno z Bojového plánu; tomuto tahu se říká sebevražda.
- umístěna jednotka je vyřazena a přitom není vyřazena žádná jednotka protivníka.

Hráč, který vyřadil ze hry protivníkovu Generála, okamžitě získá tah navíc, jakmile si doplní počet karet na ruce, jak udává Fáze 3. Toto je jediný případ, kdy je narušeno běžné pořadí tahů. Pokud jsou oba Generálové vyřazeni současně, žádný hráč nedostane tah navíc.

## 6) Vyřazení, na kterém se podílí střelecké jednotky

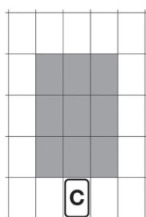
Všechny střelecké jednotky , jako například vyobrazený orkský katapult mají na kartě zaměřovací plochu s útočnou hodnotou střelby. Zaměřovací plocha ukazuje, která pole na Bojovém plánu může jednotka při umístění zaměřit. Orkský katapult (karta C) může, podle své zaměřovací plochy, útočit na dálku na kterékoli z 9 zvýrazněných polí před sebou ukázaných na obrázku 1.

Útočná hodnota střelby je zranění způsobené zvolené jednotce vždy, když střelecká jednotka střílí. Orkský katapult způsobuje 4 zranění, jak udává jeho útočná hodnota střelby.

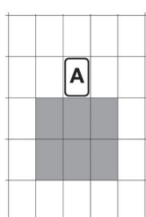
Trpasličí Vrahač seker je střelecká jednotka útočící dozadu. Vrahač seker (karta A) může, podle své zaměřovací plochy, útočit na dálku na kterékoli z 6 zvýrazněných polí za sebou ukázaných na obrázku 2. Vrahač seker způsobuje 5 zranění, jak udává jeho útočná hodnota střelby.

Zaměřovací plocha

Útočná hodnota střelby



Obr. 1

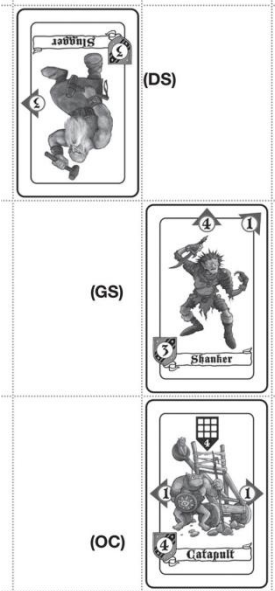


Obr. 2

## Příklad střeleckého boje:

Hráč armády orků právě umístil orkský katapult (OC) (podpůrnou jednotku) vedle (za) svého goblinního Bérce (GS).

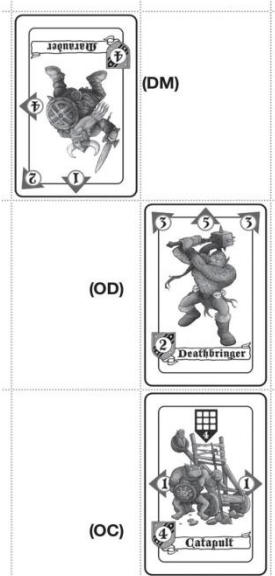
- Bérec není v kontaktu s trpasličím Rváčem (DS) žádnou svou útočnou šipkou.
- Rváč není v kontaktu s Bércem žádnou svou útočnou šipkou.
- Katapult vyřadil Rváče, protože mu způsobuje 4 zranění svým střeleckým útokem, což je více než Rváčova obranná hodnota 3.
- Rváč je odebrán z Bojového plánu a umístěn do odhazovací hromádky orkského hráče.



## Kombinovaný příklad souboje na dálku i na blízku:

Hráč armády orků právě umístil orkský katapult (OC) (podpůrnou jednotku) vedle (za) svého orkského Smrtonoše (OD).

- Smrtonoš a katapult společně vyřadili trpasličího Nájezdníka (DM). Smrtonoš na něj útočí hodnotou 3 a společně se zraněním 4 způsobeným katapultem se jedná o útočnou hodnotu 7, což je více, než obranná hodnota 3 Nájezdníka.
- Nájezdník není v kontaktu se Smrtonošem žádnou svou útočnou šipkou.
- Nájezdník je odebrán z Bojového plánu a umístěn do odhazovací hromádky orkského hráče.



## Situace ve střeleckém souboji:

Střelecké jednotky mohou přispět svým útokem v tahu, kdy vstoupí do hry a jakmile jsou položeny na Bojový plán, mohou útočit **každé kolo** tahu hráče, který je ovládá.

Střelecké jednotky mohou střílet přes ostatní jednotky a nepotřebují k zamýšlenému cíli volnou palebnou linii.

Střelecké jednotky **nemohou** střílet, pokud jsou v kontaktu s nepřátelskou jednotkou, tedy když na ní míří některá útočná šipka nepřátelské jednotky.

Střelecká jednotka **může** střílet, pokud má jednu nebo více útočných šipek ve směru některé sousední jednotky protivníka, ale ta nemá útočnou šipku ve směru střelecké jednotky (není s ní v kontaktu).

Pokud má střelecká jednotka příležitost střílet i útočit na blízku, musí se rozhodnout jen pro jednu z těchto možností.

Střelecká jednotka nikdy nemůže zacílit spřátelenou jednotku.

Střelecká jednotka může vždy střílet jen na **jedinou** jednotku protivníka, ale více střeleckých jednotek se může rozhodnout střílet na stejnou jednotku.



## 7) Fáze 3: Posílení

Po vyložení jednotky na Bojový plán a vyhodnocení vyřazování v rámci soubojů na blízkou a na dálku, hráč zakončí svůj tah doplněním karet na ruce do počtu šest.

Může tak učinit dvěma způsoby. Buď si skrytě vezme horní kartu svého balíčku armády a přidá ji ke zbylým kartám, nebo se rozhodne „přivolat“ jednotku na Bojovém plánu zpět do ruky.

Aby bylo možné jednotku „přivolat“, nesmí jednotka:

být napadena jednotkou protivníka (nesmí na ní mířit útočné šipky jednotek protivníka).

být položena ve stejném kole, kdy je přivolávána.

být přítomna v tomto kole v souboji, který vyřadil některou jednotku protivníka (střeleckém nebo na blízkou).

Pokud jednotka všechny podmínky splňuje, je možné ji stáhnout z Bojového plánu do ruky a tím si dobrat šestou kartu.

### Až do hořkého konce:

Jakmile hráč 1 dokončil své 3 fáze tahu, začíná tah hráče 2, který také probíhá ve stejných 3 fázích. Hráči se střídají v tazích, dokud jeden z hráčů nesplní podmínky vítězství.

Pro videoinstruktáž pravidel popsaných výše navštivte [www.lords-of-war.com](http://www.lords-of-war.com)

#### TAKTICKÉ TIPY

Umísťujte střelecké jednotky tak, aby byly kryty před útoky jednotek protivníka a využívejte dosahu jejich útoku.

Nehrajte slabé jednotky pro nic za nic, mohou být snadno vyřazeny.

Umísťujte slabé jednotky do kontaktu se silnějšími jednotkami protivníka, ze směru, kde vám nehrozí vyřazení. To protivníkovi zabráni jednotku povolát zpět do ruky a učiní ji to náchylnější k vyřazení.

Slabší jednotky mohou být také použity k tomu, aby zasadily finální úder a vyřadily tak silnější jednotky. I využity sebevražedným způsobem k vyřazení silnější jednotky, jako například Velitelské jednotky, je tato výměna hodnotná.

## CO VÍCE?

### A) Bitvy bez zábran:







Hrajte hru stejným způsobem, ale neomezujte se limity Bojového plánu, nebo přímo začněte hrát bez něj. Tento způsob představuje nové příležitosti a výzvu pro pokročilé hráče.

### B) Délka hry:

Ke zkrácení nebo prodloužení hry je možné se domluvit na počtu jednotek, které je nutné vyřadit k vítězství.

### C) Přizpůsobení armády:

Každý základní armádní balíček má tento počet jednotek dané hodnoty:

6 velitelů		4 specialisté		4 elity	
6 veteránů		6 četařů		8 zelenáčů	

Pro přizpůsobení armády můžete kteroukoli kartu ze svého balíčku armády nahradit jinou kartou stejné hodnoty z jiného balíčku.

Příklad: Ve své armádě orků bych chtěl více palebné síly, proto vyjmu 2 Plenitele (Veteráni) a nahradím je dvěma katapulty (Veteráni).

Přizpůsobení armády může být provedeno s libovolným počtem jednotek.

Vytvoření armády tímto způsobem umožní hráčům vyzkoušet různorodé kombinace v boji s protivníky a vytvořit armádu, která sedí jejich hernímu stylu.

### D) Vytvoření armády žoldáků:

Vadí vám hrát jen za jednu rasu? Za použití výměny hodnotností můžete přizpůsobit svou armádu i nahrazením jednotek stejné hodnotnosti ale jiné rasy.

Příklad: Ve své armádě orků bych chtěl více střelců než mé gobliny lukostřelce, proto vyměním dvě orkská bojová prasata (Elita) a vyměním je za dva ještěrácké foukače (Elita).

Další návrhy armád jsou dostupné na webových stránkách.

Přeloženo pro: