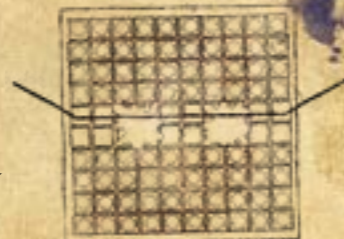




Sprievodca rýchlym štartom

Do stredu herného plánu umiestnite zástenu. Tajne rozmiestnite svoju armádu. 40 figúrok vo zvolenej farbe umiestnite do prvých štyroch rád herného plánu. Červený začína, ďalej sa hráči vo svojich ťahoch striedajú. Hráč na rade musí buď premiestniť jednu zo svojich figúrok alebo zaútočiť na nepriateľa.



Ťah

- Pohnite jednou zo svojich figúrok (behom jedného ťahu smiete pohnúť vždy iba raz figúrkou) o jeden krok dopredu, dozadu, doľava alebo doprava. Prieskumníci (2) tvoria výnimku z tohto pravidla.
- Dve figúrky (ani priateľské) nesmie stáť na rovnakom políčku herného plánu.
- Figúrka sa nesmú pohybovať diagonálne. Tiež sa nesmie pohybovať skrz voľu v strede herného plánu alebo preskakovať cez iné figúrky.
- Vlajka a výbušniny sa nijako nepohybujú.
- Nesmiete pohnúť raz figúrkou tam a späť medzi dvoma rovnakými políčkami viac ako trikrát po sebe.
- Nesmiete ani nepretržite prenasledovať jednu zo súperových figúrok, bez toho, aby ste zaútočili. Ak sa tak stane, musíte okamžite prestať.
- Ak ste s figúrkou urobili krok a položili ju na herný plán, nemôžete vziať tento ťah späť.



Útok

- Vyberte svoju figúrku a dvakrát zaklopte na figúrku nepriateľa, ktorá je priamo pred, za, vľavo alebo napravo od nej. Obaja hráči odhalia hodnotu svojich figúrok.
- Figúrka, ktorá je nižšej hodnoty, prehráva a je odstránená z herného plánu. Špión (1) tvorí výnimku z tohto pravidla.
- Ak majú obe figúrky rovnakú hodnotu, sú obe odstránené z hry.
- Ak vyhrá útočná figúrka, zaujme pozíciu porazených.
- Ak vyhrá obranná figúrka, zostane na svojom mieste.
- Figúrka, ktorá vyhrala, je otočená späť tak, aby opäť nebola vidieť jej hodnota.

Špeciálne jednotky



Každá figúrka, ktorá zaútočí na výbušninu, je stratená. Výnimkou z tohto pravidla je Miner (3).

3



Iba Miner (3) môže zneškodniť výbušninu.

2



Iba prieskumník (2) sa smie pohybovať alebo útočiť v priamkach cez neobmedzený počet prázdnych polí.

1



Ak špión (1) napadne maršala (10), vyhŕáva. Ak je napadnutý, prehráva, a to s akoukoľvek hodnotou, vrátane maršala.



Hru vyhŕáte tým, že získate vlajku nepriateľa, alebo keď váš súper nie je schopný pohnúť žiadnu zo svojich figúrok.

Stratego

MARŠÁL A ŠPIÓN

Jumbodisét

Dino

43. den

„Nebudu chodit okolo horké kaše: Zítřek mi nahání strach. Za rozbřesku začne rozhodující bitva. Svata dobrota! Z jídelního stanu ke mně již doléhá vůně čerstvě upečeného chleba! Přestože vesnice Meerbeeck je od naší pozice vzdálena jen pár set metrů, mám pocit, že je nám vzdálenější, než kdy dříve...“

Naše řady v posledních dnech značně prořídly. Může za to tato prokletá válka, ale také hlad a nemoci. Zůstalo pouze pár desítek mužů! Naším jediným štěstím je fakt, že i naše snahy nepříteli oslabily. I přesto však jsou červenokabátníci silnější, než jsme čekali.

Obávám se, že to může být naposledy, kdy přemýšlím o rozmístění našich jednotek. Včerejší útok z pravého boku nám mnoho úspěchů nepřinesl. Naš levý bok zůstal naprosto nechráněný! Jen o vlasek se červenokabátníci nezmočnili naši vlajky. Téměř bylo po všem...

Ale... nikdy nepodceňujte armádu modrokabátníků!



Royal Jumbo.
Stratego® is
a registered
trademark owned by
Royal Jumbo B.V.

Průvodce rychlým startem

Do středu herního plánu umístěte zástěnu. Tajně rozmístěte svou armádu. 40 figurek ve zvolené barvě umístěte na první čtyři řady herního plánu. Červený začíná, dále se hráči ve svých tazích střídají. Hráč na řadě musí buď táhnout jednou ze svých figurek, nebo zaútočit na nepřítele.

Tah

- Pohněte jednou ze svých figurek (během jednoho tahu smíte pohnout vždy jen jednou figurkou) o jeden krok dopředu, dozadu, doleva nebo doprava. Průzkumníci (2) tvoří výjimku z tohoto pravidla.
- Dvě figurky (ani přátelské) nesmí stát na stejném políčku herního plánu.
- Figurka se nesmí pohybovat diagonálně. Také se nesmí pohybovat skrze vodu ve středu herního plánu nebo přeskakovat přes jiné figurky.
- Vlajka a výbušniny se nijak nepohybují.
- Nesmíte pohnout jednou figurkou tam a zpět mezi dvěma stejnými políčky více než třikrát po sobě.
- Také nesmíte nepřetržitě pronásledovat jednu ze soupeřových figurek, aniž byste zaútočili. Pokud se tak stane, musíte okamžitě přestat.
- Pokud jste s figurkou udělali krok a položili ji na herní plán, nemůžete vzít tento tah zpět.

Útok

- Vyberte svou figurku a poklepejte na figurku nepřítele, která je přímo před, za, vlevo nebo napravo od ní. Oba hráči odhalí hodnoty svých figurek.
- Figurka, která je nižší hodnoty, prohrává a je odstraněna z herního plánu. Špión (1) tvoří výjimku z tohoto pravidla.
- Pokud mají obě figurky stejnou hodnotu, jsou obě odstraněny ze hry.
- Pokud vyhraje útočná figurka, zaujme pozici poražené.
- Pokud vyhraje obranná figurka, zůstane na svém místě.
- Figurka, která vyhrála, je otočena zpět tak, aby opět nebyla vidět její hodnota.

Speciální jednotky



Každá figurka, která zaútočí na výbušninu, je ztracena. Výjimkou z tohoto pravidla je minér (3).



Pouze minér (3) může zneškodnit výbušninu.



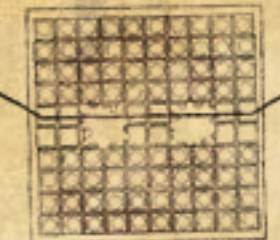
Pouze průzkumník (2) se smí pohybovat nebo útočit v přímkách přes neomezený počet prázdných polí.



Pokud špión (1) napadne maršála (10), vyhrává. Pokud je napaden, prohrává, a to s jakoukoli hodnotou, včetně maršála.



Hru vyhrávejte tím, že získáte vlajku nepřítele, nebo když váš soupeř není schopen pohnout žádnou ze svých figurek.





V první řadě máme **maršála**: Baron Chaussee má nejvyšší hodnost. Je prvním maršálem, kterého přímo jmenoval císař. Má za sebou nesčetně bitev. Vážně doufám, že si maršál zítra zachová chladnou hlavu! Před pár dny jsem v jeho stanu náhodou narazil na milostný dopis, který poslala **mademoiselle Nathalie**. Pochází z Korsiky, stejně jako náš císař... ale přesto ji nevěřím. Zoufale si přeje opět se setkat s naším maršálem – zrovna zítra! Uprostřed bitvy!

Doufám, že **generál** bude mít oči otevřené. Generál Lauréat má tuhý kořínek. Mám ho rád. Všichni ho respektují, dokonce i ti **dva polští plukovníci**, kterým nikdo nerozumí. To je celkem výzva pro **tři majory**, kteří se mají řídit jejich rozkazy!

Jedno je jasné: nevyplatí se zahrávat si se **čtyřmi kapitány** o hodnost výše, než jsem já. Jeden z nich, takový malý chlapík, nás neustále sekýruje. Samozřejmě, že je náš nadřizený, ale vše má své hranice! Například včera nás...

... Teď možná není ta správná chvíle se rozčilovat. Nejdříve musím rozhodnout o našem rozmístění.

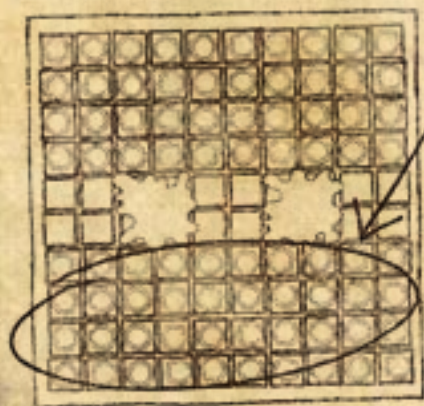
Čtyři nadporučíci na koních, včetně mě, přímo velí **čtyřem seržantům** a pěti odborníkům na zneškodňování výbušnin; tato skupina odvážných **minérů** pochází z mé části země. Odvaha těchto chlapců zbavovat se všech těch **výbušnin** je neuvěřitelná! Nebáli by se ani samotného ďábla!

A konečně je zde naše pečota: **osm pěších průzkumníků**, samí vysloužilci. To je vše, co zbylo z naší velké armády. Ach! Málem bych zapomněl na naši tajnou zbraň: **mademoiselle Joséphine**, **naš špión**! Zítra bude riskovat vše, aby převezla maršála červenokabátníků, pokud mi rozumíte...!



ROZMÍSTĚNÍ

Naše formace bude zítra stejná jako nepřítelova: **čtyři řady po deseti**. Rozmístění budeme následovně:



- 32 mužů + 1 špión + 6 výbušnin + vlajka = 40 modrokabátníků.
- Zde budou rozmístěni červenokabátníci.
- Seřadíme se do čtyř řad vzadu.
- Nepřítel nevidí, kdo jsme, a ani my nevidíme jeho formaci, protože muži k sobě stojí zády!
- Během rozmístění armád umístíme doprostřed bitevního pole mezi armády dočasnou zástěnu, abychom zajistili naprosté utajení.

První krok je na červenokabátnících. Vždy říkám: „Pokud červená začíná, modrá se nevzdál!“

10



CÍL

Bitvu vyhrájeme, pokud:

A. Získáme vlajku nepřítele nebo

B. Náš nepřítel nemůže při svém tahu pohnout žádnými jednotkami.

Můžeme **táhnout** či **útočit**, jakmile jsme na řadě. **Rozdíl** hned vysvětlím...

KODEX CHOVÁNÍ

V armádě dodržujeme přísný kodex chování. Těmito pravidly se musíme neustále řídit... a nepřítel také! Jak praví známé armádní přísloví: „Jakmile voják provede svůj tah, nelze jej vrátit.“ Tím se všichni řídíme! Navíc vždy říkám svým mužům, že se nemohou přemístit více než třikrát tam a zpět mezi dvěma stejnými místy. V armádě netrpíme nedisciplinovaným chováním! Například nehoníme donekonečna stejného nepřítele, pokud se rozhodl utéci.

TAH

Nejdříve **táhneme**. To se provádí následovně: Jeden z nás provede krok - dopředu, dozadu, doleva nebo doprava. **Diagonálně postupovat nemůžeme!** Nemůžeme ani přeskakovat jednotky či plavat ve vodě. Postoupíme pouze o jeden krok na pole, na kterém nikdo jiný nestojí. V **ŽÁDNÉM** případě nepřesouváme vlajku ani výbušniny... to je velmi nebezpečné! Pak je na řadě nepřítel.



Nepostupujeme diagonálně!



Neplaveme ani neskáčíme;
musíme jít okolo.

Pouze **průzkumníci** se mohou pohybovat dopředu, dozadu či do stran přes neomezené množství polí – pokud jim nikdo nestojí v cestě. Je přece jejich úkolem být napřed a prozkoumat okolí. Nepřítel může ihned bez problému poznat naše průzkumníky podle jejich pohybu. Aby však zmátli nepřítel, mohou se pohybovat pouze o jedno pole!



2



Naši průzkumníci se mohou pohybovat či útočit přes neomezené množství prázdných polí v rámci jednoho tahu.



ÚTOK

Stojí vedle mne, za mnou či přede mnou červenokabátník? Ano?
Potom **zaútočím!** To se provádí následovně:

5



Nadporučík

4



Seržant

Vítězím nad seržantem,
protože má nižší hodnost!



Poklepu na nepřítele a sdělím mu svou hodnost, v mém případě: Nadporučík; pátá hodnost.

- Pokud mám štěstí, má nepřítel nižší hodnost; seržant (4), minér (3), průzkumník (2) nebo špión (1). Tyto muže bez problému porazím! Odstráním je z bitevního pole a zaujmu jejich místo.
- Pokud však štěstí nemám, nepřítel má vyšší hodnost: maršál (10), generál (9), plukovník (8), major (7) nebo kapitán (6). Ti mne jednoduše porazí a musím opustit bitevní pole. Protivník zůstává na svém místě.
- Pokud má nepřítel stejnou hodnost, v mém případě nadporučík, musíme bitevní pole opustit oba.
- Pokud narazím na výbušninu... Aaaaaah. Nepřežiji! Výbuch mne smete z bitevního pole!
- Narazil jsem na vlajku? Pak my modrokabátníci vyhráváme!

Jak vidíte, je velmi nebezpečné zaútočit na nepřítele. Proto se musíme pečlivě rozhodnout, zda útočit či nikoli, když jsme na řadě.



Když mluvíme o **výbušninách**: jsou to ničivé trhaviny! Během bitvy zůstávají na stejném místě a pokaždé, když se jich někdo dotkne, znovu vybuchnou.



Pouze **minér** může výbušninu zneškodnit tím, že na ni poklepe. Odstraní ji z bitevního pole a zaujme její místo. Tito muži jsou neuvěřitelně odvážní!



A nezapomínejme na naše neohrožené **průzkumníky**. Na bojišti jsou před našimi muži. Na tahu může průzkumník přejít několik prázdných polí a rovnou zaútočit na nepřítele.

TAKTIKA

Nižší hodnosti musí bránit naše **dva plukovníky, generála a maršála**. Pokud o tyto muže přijdeme, je bitva v podstatě prohraná. Ledaže bychom na poslední chvíli ukořistili červenou vlajku...

10



Jak jsem již zmiňoval dříve: **maršál** má nejvyšší hodnost... ale není nepremožitelný! Může narazit na výbušninu stejně jako kdokoli z nás. A maršál červenokabátníků čelí ještě většímu nebezpečí...

1



... Protože jsme najali špióna, ha-ha! A ona má jediný úkol: zlikvidovat maršála nepřítele! Dosáhne toho poklepaním na něj stejně jako u běžného útoku. Ale pokud on (nebo kdokoli jiný) napadne ji, je naše mademoiselle Joséphine ztracena.



GENERÁLOVY ROZKAZY

Právě mne navštívil generál. Generál Lauréat nám přikazuje před zítřejší bitvou provést malé cvičení. Generál věří, že s malou armádou toho dokážeme více. Za využití překvapivého útoku, dalo by se říci. Generál Lauréat se obává, že nepřítel vyzkouší stejnou taktiku, ale za zkoušku to stojí. Generál mi právě předal zapečetěnou obálku obsahující tajnou tréninkovou misi: „Dnes v noci rozdělíme malou armádu do čtyř vnějších řad našeho území na okraji Meerbeecku. Při této tajné misi bude naše armáda sestávat z vlajky, maršála, mne, dvou minérů, dvou průzkumníků, dvou výbušnin a našeho špióna, jehož nebudu jmenovat. Přestože je tato tréninková mise přísně tajná, jsem si jistý, že červenokabátníci zvolí stejnou taktiku.“



Uf, tréninkovou misi proti nepříteli jsme přežili. To znamená, že jsme připraveni na zítřejší opravdovou bitvu!

Nyní se odeberu do svého stanu. Alespoň pár hodin spánku, než se nad bojištěm rozezní válečné rohy. Meerbeecku, přicházíme. Za císaře a za naši vlast!

Podepsán

Nadporučík Jacques Cavalier

Nadporučík
Cavalier

43. deň



„Nebudem chodiť okolo horúcej kaše: Zajtrašok mi naháňa strach. Za svítania sa začne rozhodujúca bitka. Svätá dobrota! Z jedálenského stanu ku mne už dolieha vôňa čerstvo upečeného chleba! Napriek tomu, že dedina Meerbeeck je od našej pozície vzdialená len pár stoviek metrov, mám pocit, že je nám vzdialenejšia, než kedykoľvek predtým...

Naše rady v posledných dňoch značne preriedli. Môže za to táto prekliata vojna, ale tiež hlad a choroby. Zostalo iba pár desiatok mužov! Naším jediným šťastím je fakt, že i naše snahy nepriateľa oslabili. I napriek tomu sú červenokabátnici silnejší, než sme čakali.

Obávam sa, že to môže byť naposledy, keď premýšľam o rozmiestnení našich jednotiek. Včerajší útok z pravého boku nám mnoho úspechov nepriniesol. Naš ľavý bok zostal úplne nechránený! Len o vlások sa červenokabátnici nezmocnili našej vlajky. Takmer bolo po všetkom...

Ale... nikdy nepodceňujte armádu modrokabátnikov!





V prvom rade máme **maršala**: Barón Chaussee má najvyššiu hodnosť. Je prvým maršalom, ktorého priamo menoval cisár. Má za sebou množstvo bitiek. Vážne dúfam, že si maršal zajtra zachová chladnú hlavu! Pred pár dňami som v jeho stane náhodou narazil na milostný list, ktorý poslala **mademoiselle Natalie**. Pochádza z Korziky, rovnako ako náš cisár... ale napriek tomu jej neverím. Zúfalo si praje opäť sa stretnúť s našim maršalom – práve zajtra! Uprostred bitky!

Dúfam, že **generál** bude mať oči otvorené. Generál Lauréat má tuhý korienok. Mám ho rád. Všetci ho rešpektujú, dokonca i tí **dvaja** poľskí **plukovníci**, ktorým nikto nerozumie. To je celkom výzva pre **troch majorov**, ktorí sa majú riadiť ich rozkazmi!

Jedno je jasné: nevyplatí sa zahrávať sa so **štyrmi kapitánmi** o hodnosť vyššie, než som ja. Jeden z nich, taký malý chlapík, nás neustále sekuruje. Samozrejme, že je náš nadriadený, ale všetko má svoje hranice! Napríklad včera nás...

... teraz možno nie je tá správna chvíľa sa rozčulovať. Najskôr musím rozhodnúť o našom rozmiestnení.

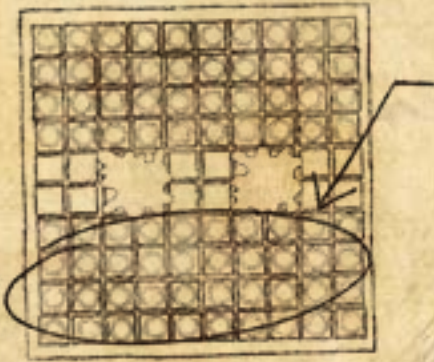
Štyria nadporučíci na koňoch, vrátane mňa, priamo velia **štyrom seržantom** a piatim odborníkom na zneškodňovanie výbušnín; táto skupina odvážnych **minerov** pochádza z mojej časti krajiny. Odvaha týchto chlapcov zभावovať sa všetkých tých **výbušnín** je neuveriteľná! Nebáli by sa ani samotného diabla!

A konečne je tu naša pechota: **osem** peších **prieskumníkov**, samí vyslúžilci. To je všetko, čo zostalo z našej veľkej armády. Ach! Skoro by som zabudol na našu tajnú zbraň: **mademoiselle Joséphine**, **naš špión**! Zajtra bude riskovať všetko, aby oklamala maršala červenokabátnikov, pokiaľ mi rozumiete...!



ROZMIESTNENIE

Naša formácia bude zajtra rovnaká ako nepriateľova: **štyri rady po desiatich**. Rozmiestnenie bude nasledovné:



- 32 mužov + 1 špión + 6 výbušnín + vlajka = 40 modrokabátnikov.
- Tu budú rozmiestnení červenokabátnici.
- Zoradíme sa do štyroch radov vzadu.
- Nepriateľ nevidí, kto sme, a ani my nevidíme jeho formáciu, pretože muži k sebe stoja chrbtom!
- Počas rozmiestnenia armád umiestnime doprostred bojového poľa medzi armádami dočasnú zástenu, aby sme zaistili úplné utajenie.

Prvý krok je na červenokabátnikoch. Vždy vravím: „Pokiaľ červená začína, modrá sa nevzdá!“

10



CIEĽ

Bitku vyhráme, ak:

- A. Získame vlajku nepriateľa alebo
- B. Naš nepriateľ nemôže pri svojom ťahu pohnúť žiadnymi jednotkami.

Môžeme **ťahat' či útočiť**, hneď ako sme na rade. **Rozdiel** hneď vysvetlím...

KÓDEX CHOVANIA

V armáde dodržiavame prísny kodex chovania. Týmto pravidlami sa musíme neustále riadiť... a nepriateľ tiež! Ako hovorí známe armádne príslovie: „Hneď ako vojak urobí svoj ťah, nemožno ho vrátiť.“ Tým sa všetci riadime! Navyše vždy vravím svojim mužom, že sa nemôžu premiestniť viac než trikrát tam a späť medzi dvoma rovnakými miestami. V armáde netrpíme nedisciplinované chovanie! Napríklad neprenasledujeme donekonečna rovnakého nepriateľa, pokiaľ sa rozhodol utiecť.

ŤAH

Najskôr **ťaháme**. To sa robí nasledovne: Jeden z nás urobí krok - dopredu, dozadu, doľava alebo doprava. Diagonálne postupovať nemôžeme! Nemôžeme ani preskakovať jednotky či plávať vo vode. Postúpime iba o jeden krok na pole, na ktorom nikto iný nestojí. V ŽIADNOM prípade nepresievame vlnku ani výbušniny... to je veľmi nebezpečné! Potom je na rade nepriateľ.



Nepostupujeme diagonálne!



Neplávame ani neskáčeme;
musíme ísť okolo.

Iba **prieskumníci** sa môžu pohybovať dopredu, dozadu či do strán cez neobmedzené množstvo polí – pokiaľ nikto nestojí v ceste. Je predsa ich úlohou byť napred a preskúmať okolie.

Nepriateľ bez problémov ihneď spozná našich prieskumníkov. Aby zmiatli nepriateľa, môžu sa naši muži pohybovať iba o jedno pole!



2



Naši prieskumníci sa môžu pohybovať či útočiť cez neobmedzené množstvo prázdnych polí v rámci jedného ťahu.

ÚTOK

Stojí vedľa mňa, za mnou či predo mnou červenokabátnik? Áno?

Potom **zaútočím!** To sa robí nasledovne:

5



Nadporučík

4



Seržant

Vitázim nad seržantom,
pretože má nižšiu hodnotu!



Poklepem na nepriateľa a oznámim mu svoju hodnotu, v tomto prípade: Nadporučík; piata hodnota.

- Pokiaľ mám šťastie, má nepriateľ nižšiu hodnotu; seržant (4), minér (3), prieskumník (2) alebo špión (1). Týchto mužov bez problémov porazím! Odstránim ich z bojového poľa a zaujmem ich miesto.
- Pokiaľ však šťastie nemám, má nepriateľ vyššiu hodnotu: maršal (10), generál (9), plukovník (8), major (7) alebo kapitán (6). Tí ma jednoducho porazia a musím opustiť bojové pole. Protivník zostáva na svojom mieste.
- Pokiaľ má nepriateľ rovnakú hodnotu, v mojom prípade nadporučík, musíme bojové pole opustiť obaja.
- Pokiaľ narazím na výbušninu... Aaaaaah. Neprežijem! Výbuch ma zmetie z bojového poľa!
- Narazil som na vlajku? Potom my modrokabátnici vyhrávame!

Ako vidíte, je veľmi nebezpečné zaútočiť na nepriateľa. Preto sa sami musíme rozhodnúť, či útočiť či nie, keď sme na rade.



Keď hovoríme o **výbušninách**: sú to ničivé trhaviny! Počas bitky zostávajú na rovnakom mieste a zakaždým, keď sa ich niekto dotkne, znovu vybuchnú.



Iba **minér** môže výbušninu zneškodniť tým, že na ňu poklepe. Odstráni výbušninu z bojového poľa a zaujme jej miesto. Títo muži sú neuveriteľne odvážni!



A nezabúdajme na našich neohrozených **prieskumníkov**. Na bojisku sú pred našimi mužmi. Na ťahu môže prieskumník prejsť niekoľko prázdnych polí a rovno zaútočiť na nepriateľa.

TAKTIKA

Nižšie hodnoty musia brániť našich **dvoch plukovníkov, generála a maršala**. Pokiaľ o týchto mužov prideme, je bitka v podstate prehraná. Iba že by sme na poslednú chvíľu ukoristili červenú vlajku...

10



Ako som sa už zmieňoval predtým: **maršal** má najvyššiu hodnosť... ale nie je nepremoziteľný! Môže naraziť na výbušninu rovnako ako ktokoľvek z nás. A maršal červenokabátnikov čelí ešte väčšiemu nebezpečenstvu...

1



... Pretože sme najali špióna, ha-ha! A ona má jedinú úlohu: zlikvidovať nepriateľovho maršala! Dosiahne to poklepaním na neho rovnako ako pri bežnom útoku. Ale pokiaľ on (alebo ktokoľvek iný) napadne ju, je naša mademoiselle Joséphine stratená.



GENERÁLOVE ROZKAZY

Práve ma navštívil generál. Generál Lauréat nám prikazuje pred zajtrajšou bitkou vykonať malé cvičenie. Generál verí, že s malou armádou toho dokážeme viac. Dalo by sa povedať: využitím prekvapivého útoku. Generál Lauréat sa obáva, že nepriateľ vyskúša rovnakú taktiku, ale za skúšku to stojí. Generál mi práve odovzdal zapečatenú obálku obsahujúcu tajnú tréningovú misiu: „Dnes v noci rozdelíme malú armádu do štyroch vonkajších radov nášho územia na okraji Meerbeecku. Pri tejto tajnej misii bude naša armáda pozostávať z vlajky, maršala, mňa, dvoch minerov, dvoch prieskumníkov, dvoch výbušnín a nášho špióna, ktorého nebudem menovať. Napriek tomu, že je táto tréningová misia prísne tajná, som si istý, že červenokabátnici zvolia rovnakú taktiku.“



Uf, tréningovú misiu proti nepriateľovi sme prežili. To znamená, že sme pripravení na zajtrajšiu skutočnú bitku!

Teraz sa odoberiem do svojho stanu. Aspoň pár hodín spánku, než sa nad bojiskom rozoznejú vojnové rohy. Meerbeeck, prichádzame. Za cisára a za našu vlasť!

Podpísaný
Nadporučík Jacques Cavalier

Nadporučík
Cavalier

Mohlo by vás zajímat



Farao

Zábavná česká rodinná hra z archeologického prostředí pro 2–6 hráčů. Najděte v útrobách pyramidy tajné nápisy a odhalte tajemství Imhotepovy hrobky. Pozor však na nástrahy, které vás po cestě čekají. Různorodý herní plán, 2 herní náročnosti.