

ŠTVAŇICE

PRAVIDLA HRY

.....

OBSAH

CÍL HRY.....	2	TAH BRITSKÉHO HRÁČE.....	10
HERNÍ MATERIÁL.....	3	1. FÁZE OBCHODNÍCH LODÍ..	10
PŘÍPRAVA HRY.....	4	2. FÁZE HRANÍ KARET.....	11
POPIS KARTY.....	5	A. PŘESUN.....	11
HRANÍ KARET.....	6	B. PÁTRÁNÍ A ÚTOK.....	11
VÍTĚZNÉ PODMÍNKY.....	7	C. BRITSKÉ ZPRAVODAJSTVÍ	12
PRŮBĚH TAHU.....	7	D. BRITSKÁ ŠTUPNICE	
TAH NĚMECKÉHO HRÁČE.....	8	STRATEGIE.....	13
1. FÁZE HRANÍ KARET.....	8	3. FÁZE DOBRÁNÍ KARET.....	13
A. PŘESUN.....	8	BITVA.....	14
B. PÁTRÁNÍ A ÚTOK.....	9	HISTORICKÉ POZNÁMKY:	
C. OPRAVA HYDROPLÁNU.....	9	SPOLEČNÉ KARTY.....	15
D. OPERAČNÍ REZERVA.....	10	BRITSKÉ KARTY.....	16
2. FÁZE DOBRÁNÍ KARET....	10	NĚMECKÉ KARTY.....	18
		PODĚKOVÁNÍ.....	20

Je září roku 1939. Velitel kapesní bitevní lodi Admiral Graf Spee Hans Langsdorff dostává rozkaz potopit v jižním Atlantiku co největší počet britských obchodních plavidel. Jeho úkolem je stíhat lodě plující přes oceán a zabránit přísunu zásob směřujících do Spojeného království i jinam.

První tři měsíce se zdá, že německý plán funguje. Admiral Graf Spee potápí během několika týdnů 9 nákladních lodí a ke dnu posílá téměř 50 000 BR.T. Velení ozbrojených sil v londýnském Whitehallu se v důsledku těchto gigantických ztrát dostává pod značný tlak a britská admirálie, která chce obchodní lodě co nejlépe ochránit, vysílá několik pátracích skupin, aby Admiral Graf Spee našly a zničily.



CÍL HRY

Štvanice je asymetrickým duelem, v němž se jeden z hráčů ujme velení britského Královského námořnictva, zatímco jeho protivníkovi připadne úloha německé Kriegsmarine. Cíle obou hráčů jsou odlišné. Němci dosáhnou vítězství, pokud se vyhnou svým britským pronásledovatelům a podaří se jim potopit pět obchodních lodí.

Britové musí naopak Admiral Graf Spee vypátrat a utkat se s ní v závěrečné bitvě. Vítěz této bitvy se stává vítězem celé hry. Dokáže Královské námořnictvo zužitkovat svou početní převahu, nebo se Kriegsmarine podaří zdolat nebezpečného protivníka lstivou a propracovanou strategií?

Tento napínavý souboj určí výsledek druhé světové války.

HERNÍ MATERIÁL



1 herní plán



36 karet (18 německých
a 18 britských)



3 žetony britských
pátracích skupin (Force G,
Force H a Force K)



9 žetonů
obchodních lodí



2 žetony německých lodí
(Admiral Graf Spee
a Altmark)



3 disky náznaků
(žlutá barva)



2 německé disky
(šedá barva)



6 disků poškození
(červená barva)



1 sáček



2 hráčské
přehledy



1 kostka

* Při hře budete navíc potřebovat list papíru a tužku.

PŘÍPRAVA HRY



Disky: Disk německého hydroplánu umístíte na stupnici hydroplánu na pole „Letuschopný“ **A**, disk operační rezervy umístíte na stupnici operační rezervy na pole s hodnotou „0“ **B**. Disky náznaků a poškození položte vedle herního plánu **C**.

Pátrací skupiny: Žetony všech pátracích skupin umístíte stranou ● nahoru. Force G umístíte na šestiúhelníkové pole (hex) číslo 06 **D**, Force H a Force K umístíte na stupnici strategie na pole označená „H“ a „K“ **E**.

Historická varianta: Všechny žetony pátracích skupin otočte na stranu ▲.

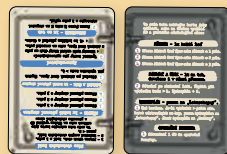
Obchodní loď: Žetony všech 9 obchodních lodí dejte do sáčku a vylosujte 2 z nich **F**. Má-li



G



C



H



G



druhá obchodní loď stejnou výchozí pozici jako loď první, vraťte ji zpět do sáčku a vylosujte další. Tento postup opakujte tak dlouho, dokud obě lodě nebudou mít různé výchozí pozice - na hexech s čísly 34 (Argentina), 23 (Brazílie), 29 (Jižní Afrika) a 06 (Velká Británie).

Karty: Každý hráč zamíchá svůj balíček a dobere si 5 karet **G**.

Německé lodě: Německý hráč si pro každou ze svých lodí smí vybrat libovolnou výchozí pozici. Pokud chce, může si dokonce vybrat i stejnou výchozí pozici jako britská obchodní loď. Žeton Altmark umístíte na herní plán, pozici Admiral Graf Spee zaznamenejte na list papíru **H**.



A Název karty.

B Počet operačních bodů (OB), které karta poskytuje. Využívají se při zahrání karty za účelem zisku operačních bodů, nebo v průběhu bitvy.

C Vlajka na straně karty upozorňuje na událost, která je dostupná pouze v balíčku hráče této frakce. Není-li na kartě žádná vlajka, uvedenou událost mají ve svém balíčku k dispozici oba hráči.

D Druh události. Ve hře jsou karty se třemi druhy událostí: pátrací události, bitevní události a povinné události (viz stranu 6).

E Pruh britského zpravodajství (pouze na britských kartách).

F Některé karty jsou po zahrání události odstraněny ze hry [F]. Pokud je karta zahrána za účelem zisku OB, toto pravidlo se jí netýká.



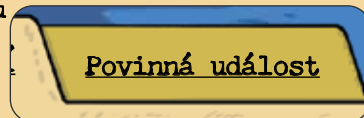
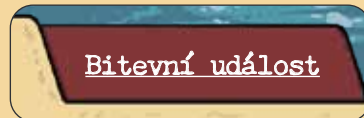
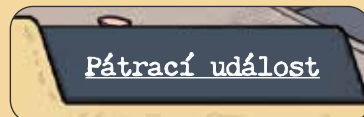
HRANÍ KARET

Štvanice je hrou řízenou kartami, které lze zahrát jako události, nebo za účelem zisku operačních bodů (OB).

A - ZAHRÁNÍ KARTY JAKO UDÁLOSTI.....

Zahrajete-li kartu jako událost, dojde k vyhodnocení všech účinků uvedených v textu karty. Jednotlivé druhy událostí se řídí následujícími pravidly:

- **Pátrací události** lze zahrát výhradně během fáze hraní karet.
- Některé pátrací události jsou reakcemi, což znamená, že jako události mohou být zahrány pouze během protivníkovy fáze hraní karet.
- **Bitevní události** lze zahrát výlučně během bitvy. Mimo bitvu mohou být karty s bitevními událostmi zahrány jen za účelem zisku OB.
- **Povinné události:** Při zahrání karty s povinnou událostí ve fázi hraní karet musíte vyhodnotit i její událost. Postupujte podle pokynů uvedených na kartě. Pokud je taková karta zahrána během bitvy, události nevyhodnocujte.



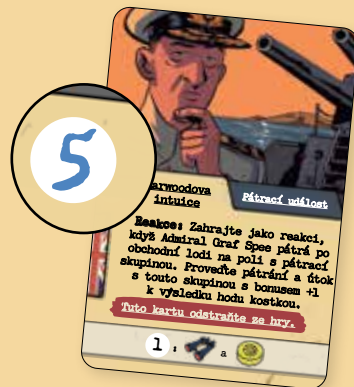
Tuto kartu odstraňte ze hry.

Tuto kartu odstraňte ze hry.

DŮLEŽITÉ: Uvádí-li text karty „tuto kartu odstraňte ze hry“, je odstraněna pouze tehdy, dojde-li k vyhodnocení její události. V případě, že je karta zahrána za účelem zisku OB nebo je její událost zrušena protivníkem, toto pravidlo neplatí.

B - ZAHRÁNÍ KARTY ZA ÚČELEM ZISKU OPERAČNÍCH BODŮ.....

Zahrajete-li kartu za účelem zisku OB, tyto OB můžete utratit za jednu nebo více akcí. Akce smíte provádět v libovolném pořadí, následující akci však můžete provést pouze po ukončení akce předchozí. Další informace o **německých akcích** naleznete na stranách 8-10, **britské akce** jsou popsány na stranách 11-13.



VÍTĚZNÉ PODMÍNKY

K vítězství lze ve Štvanici dospět různými způsoby.

PROSTŘEDNICTVÍM OBCHODNÍCH LODÍ

Německý hráč se okamžitě stává vítězem, podaří-li se mu potopit pět obchodních lodí.

Britský hráč dosáhne okamžitého vítězství, pokud pět obchodních lodí úspěšně dovede do jejich cílových přístavů (což není příliš pravděpodobné).



PROSTŘEDNICTVÍM BITVY

Objeví-li britský hráč svého německého protivníka následkem úspěšného pátrání, dojde k bitvě, která zároveň spustí konec hry. Vítězem se stává hráč, jenž v bitvě utrpí nejmenší poškození. Buďte opatrní! Podle toho, která z britských pátracích skupin se účastní bitvy, je převaha obvykle na straně Královského námořnictva. Nemá-li tedy německý hráč v ruce opravdu silné karty, bitvě by se měl v každém případě vyhnout.

PROSTŘEDNICTVÍM KARTY MONTEVIDEO (HISTORICKÝ KONEC)

Zahraje-li německý hráč v 5. kole bitvy kartu Montevideo a jeho protivník zahraje kartu Potopení v Montevideu, vítězem se okamžitě stávají Britové. Jsou-li uvedené karty zahrány v prvních čtyřech kolech bitvy, jejich události nejsou vyhodnoceny a relevantní je pouze jejich bitevní hodnota představovaná počtem OB.



PRŮBĚH TAHU

Hráči se střídají ve svých tazích, jako první hraje německý hráč. Tah hráče se skládá z následujících fází, dokud nedojde k zahájení bitvy (viz Bitva na str. 14):

TAH NĚMECKÉHO HRÁČE

1. Fáze hraní karet
2. Fáze dobrání karet

TAH BRITSKÉHO HRÁČE

1. Fáze obchodních lodí
2. Fáze hraní karet
3. Fáze dobrání karet

1. FÁZE HRANÍ KARET

Zahrajte kartu buď jako událost, nebo využijte její operační body (OB) a proveďte jednu nebo více akcí. Tato část pravidel pojednává o různých akcích dostupných německému hráči, pokud kartu využije za účelem zisku OB, a o jejich ceně.

A. PŘESUN (CENA: 1, 2 NEBO 4 OB)

Německý hráč může přesunout loď Admiral Graf Spee a/nebo Altmark. Přesun žetonu o 1, 2, resp. 3 pole stojí 1, 2, resp. 4 OB. Každý žeton smí hráč v rámci svého tahu přesunout pouze jednou.

Vyjimka: Admiral Graf Spee smí zahájit přesun, provést pátrání a útok a poté pokračovat v přesunu.

Německý hráč si místo viditelného přesunu na herním plánu pouze poznamená aktuální pozici lodi Admiral Graf Spee na list papíru. Britskému hráči musí sdělit, kolik OB za tuto akci utratil.

Důležité: Německý hráč nemusí provést přesun v celé jeho délce, třebaže za něj zaplatil příslušný počet OB. Může například oznámit, že utratil OB za přesun, ale ve skutečnosti zůstat na místě.

PŘÍKLAD č. 1: Honza zahraje kartu Hra na kočku a myš a využije její operační body.

2 OB se rozhodne utratit za přesun.

Britskému hráči následně oznámí, že za 2 OB provede akci přesunu. Loď Admiral Graf Spee je aktuálně na hexu číslo 28 a Honza ji přesune na hex číslo 24, protože nemusí provést přesun v celé jeho délce. Poté si zaznamená novou pozici své lodi. Zbývá mu 1 OB, a proto se rozhodne, že o jedno pole přesune i Altmark. Tento přesun nemusí oznamovat, protože žeton lodi Altmark se vždy nachází na herním plánu.

Poznámka: Velmi důležitým aspektem této hry je blafování - zejména v případě německého hráče, který potřebuje oklamat svého britského protivníka, aby se vyhnul odhalení.



Altmark se po herním plánu přesouvá běžným způsobem, nemůže se stát cílem útoku a je vždy v bezpečí.

B. PÁTRÁNÍ A ÚTOK (CENA: 2 OB)

Je-li Admiral Graf Spee na stejném poli jako obchodní loď, německý hráč smí odhalit pozici Admiral Graf Spee a utratit 2 OB za pátrání po této obchodní lodi. Hod kostkou s výsledkem > 4 znamená úspěch a její potopení. Pokud je hydroplán na poli „Letuschopný“ (1), německý hráč jej před hodem kostkou smí posunout na pole „Rozbitý“ (2) a k výsledku svého hodu si přidat +2. V rámci jedné akce pátrání a útok smí Admiral Graf Spee potopit pouze jedinou obchodní loď. Jsou-li na stejném poli dvě obchodní lodě, německý hráč si vybere, kterou chce v případě úspěšného pátrání potopit. Ve svém tahu smí však provést pouze jednu akci pátrání a útok. Altmark tuto akci provádět nemůže – jedná se o zásobovací loď.

PŘÍKLAD č. 2: Admiral Graf Spee je na stejném poli jako obchodní loď (hex číslo 20). Honza zahraje kartu Pravidla korzářské války a využije její operační body. 2 OB utratí za provedení akce pátrání a útok, odhalí svou pozici a žeton Admiral Graf Spee umístí na hex číslo 20. Před hodem kostkou se navíc rozhodne využít hydroplán, jehož disk posune na pole „Rozbitý“. Tím získá bonus +2 a k potopení obchodní lodi mu stačí výsledek > 2. Padne mu „4“, což znamená úspěch, a Honza si připíše svou první loď. K dosažení vítězství mu zbyvá potopit další 4 plavidla.



C. OPRAVA HYDROPLÁNU (CENA: 1 OB)

Tato akce je dostupná pouze německému hráči, který se může pokusit opravit svůj hydroplán. Disk letounu musí být na poli „Rozbitý“ a německý hráč hodí při jeho opravě kostkou. Je-li výsledek hodu vyšší než dosavadní počet německých karet odstraněných ze hry, hydroplán je opraven a přemístěn na pole „Letuschopný“. Je-li nižší, hydroplán je přemístěn na pole „Zničený“. Zničený letoun je ztracen a nelze jej opravit. Vzhledem k rostoucímu počtu odstraněných karet bude oprava hydroplánu v průběhu hry stále obtížnější.

LETUSCHOPNÝ ROZBITÝ ZNIČENÝ



PŘÍKLAD č. 3: Honza se rozhodne využít OB karty Kriegsmarine. Jedná se o poněkud riskantní krok, protože mezitím už ze hry stihl odstranit 4 karty a k opravě hydroplánu potřebuje výsledek > 4. Hodí kostkou a padne mu „1“. Smůla! Hydroplán je zničený a Honza ho nebude moci používat po celý zbytek hry.

D. OPERAČNÍ REZERVA (RŮZNÁ CENA)

Tato akce je dostupná pouze německému hráči, který smí své neutracené OB převést do operační rezervy. Operační rezerva nemůže obsahovat více než 2 OB. Převedené operační body lze využít jako dodatečné OB v jednom z pozdějších tahů při zahrání karty za účelem zisku OB.

2. FÁZE DOBRÁNÍ KARET

Německý hráč si dobere ze svého balíčku do počtu 3 karet v ruce. Je-li Admiral Graf Spee na poli sousedícím s Altmark (nebo na stejném poli), smí si dobrat do počtu 5 karet. Může však také přestat na 3 kartách, aby britského hráče oklamal. V každém případě však musí na konci svého tahu jasně oznámit, kolik karet má v ruce. Je-li jeho dobírací balíček prázdný, zamíchá odhozené karty a vytvoří nový.

PŘÍKLAD č. 4: *Admiral Graf Spee se na konci kola nachází na poli sousedícím s Altmark. Honza má v ruce 2 karty. Mohl by si sice dobrat do 5 karet, tím by ale druhému hráči prozradil, že je na stejném poli jako Altmark nebo na poli, které s ní sousedí. Vzhledem k tomu, že svému protivníkovi nechce napovídat, se proto nakonec rozhodne dobrat pouze jednu kartu a oznámí: „Doberu si do 3 karet v ruce.“*

TAH BRITSKÉHO HRÁČE

1. FÁZE OBCHODNÍCH LODÍ

Britský hráč přesune všechny obchodní lodě na herním plánu o 1 pole směrem k jejich CÍLOVÉMU PŘÍSTAVU.



Vpluje-li obchodní loď do svého cílového přístavu z hexu označeného ▼▲, je odstraněna z herního plánu a přičtena ve prospěch britského hráče. Do cílových přístavů nelze vplout z žádného jiného hexu. Lodě se na herním plánu mohou přesouvat pouze mezi sousedícími hexy.

Zůstanou-li poté na herním plánu méně než dvě obchodní lodě, vezmete ze sáčku novou obchodní loď a umístíte ji do její výchozí pozice - na hex s číslem 34 (Argentina), 23 (Brazílie), 29 (Jižní Afrika) nebo 06 (Velká Británie). Obchodní lodě se mohou nacházet na stejném poli spolu s dalšími obchodními loděmi, britskými pátracími skupinami, nebo dokonce i s Admiral Graf Spee či Altmark.



Výchozí
pozice

Cílový
přístav



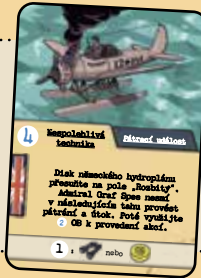
2. FÁZE HRANÍ KARET

Zahrajte kartu buď jako událost, nebo využijte její operační body (OB) a proveďte vámi vybrané akce. Tato část pravidel pojednává o různých akcích dostupných britskému hráči, pokud kartu využije za účelem zisku OB, a o jejich ceně.

A. PŘESUN (CENA: 1, 2 NEBO 4 OB)

Britský hráč může přesunout jednu nebo více pátracích skupin. Přesun žetonu o 1, 2, resp. 3 pole stojí 1, 2, resp. 4 OB. Hráč smí v rámci svého tahu přesunout každý žeton pouze jednou. Britské obchodní lodě nejsou považovány za pátrací skupiny, a nelze je proto přesouvat za využití OB.

PŘÍKLAD Č. 5: Helena zahraje kartu *Nespolehlivá technika* a využije její operační body. 4 OB se rozhodne utratit za přesun *Force G* z hexu číslo 17 na hex číslo 15.

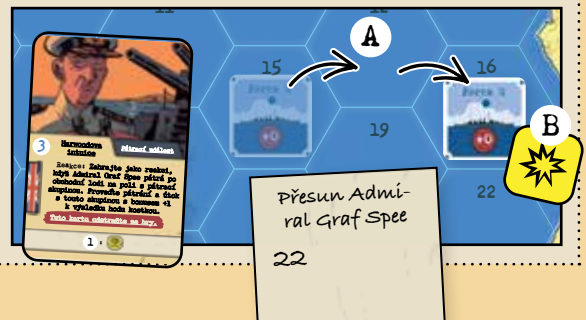


B. PÁTRÁNÍ A ÚTOK (CENA: 1 OB)

Britská pátrací skupina smí po utracení 1 OB provést pátrání na kterémkoli poli herního plánu s žetonem pátrací skupiny. Akce pátrání a útok je úspěšná při hodu kostkou s výsledkem větším nebo rovno 5 a každá pátrací skupina ji smí provést pouze jednou za tah. Je-li na prohledávaném poli *Admiral Graf Spee*, úspěch této akce spustí bitvu (viz *Bitva na straně 14*).

Britský hráč smí upravit výsledky svých hodů prostřednictvím akce britského zpravodajství (podrobnější informace naleznete na následující straně).

PŘÍKLAD Č. 6: Helena je přesvědčená, že se *Admiral Graf Spee* nachází na poli číslo 16. Zahraje tedy kartu *Harwoodova intuice* a utratí 2 OB, aby se přesunula z hexu číslo 15 na hex číslo 16 (A). Poté utratí další 1 OB, provede pátrání a hodí kostkou s výsledkem „6“. To sice znamená úspěch, Honza jí ale oznámí, že loď na prohledaném hexu (B) není. Helena si následně dobere do 5 karet v ruce a ukončí svůj tah.



C. BRITSKÉ ZPRAVODAJSTVÍ (CENA: 1 OB)

Většina britských karet má ve spodní části barevně odlišený pruh zpravodajství.

Britský hráč smí posílit své akce pátrání a útoku, které jsou součástí jeho aktuálního tahu, a po utracení 1 OB zahrát z ruky dodatečnou kartu za účelem využití jejich zpravodajských účinků. Tyto dodatečné karty smí zahrát v jakémkoli počtu, za vyložení každé z nich však musí utratit 1 OB.



pruh zpravodajství



přidává +1 k výsledku hodu kostkou ve všech akcích pátrání a útok provedených v aktuálním tahu.



donutí německého hráče umístit disk náznaku (viz níže).

Některé karty vám umožní použít oba tyto symboly, jiné jen jeden z nich.



Je-li německý hráč donucen k umístění disku náznaku, musí jej umístit na pole s Admiral Graf Spee, nebo na pole s ní sousedící. Umístit disk na pole, která již obsahují disk náznaku nebo žeton Altmark, není dovoleno. Jakmile se Admiral Graf Spee znovu přesune, disk náznaku odstraňte.

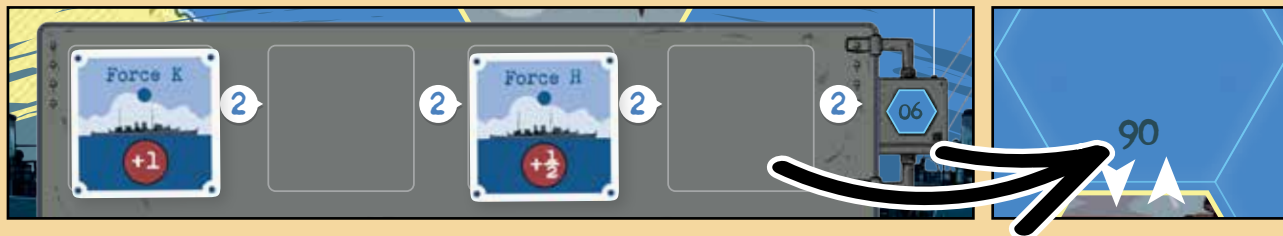
PŘÍKLAD Č. 7: Helena zahraje Nové trasy konvojů za účelem zisku 5 OB a 2 OB vzápětí utratí za přesun z hexu číslo 23 na hex číslo 34. Poté utratí 1 OB, aby prohledala hex číslo 34, ještě před hodem kostkou však utratí zbývající 2 OB a provede akci britské zpravodajství. Následně vyloží svou kartu HMS Cumberland, čímž Honzu donutí umístit disk náznaku. Admiral Graf Spee je na hexu číslo 31, a Honza proto umístit disk náznaku na hex číslo 34. Helena pak zahraje Soustředěnou palbu, která k výsledku jejího hodu přidá +1. Na kostce jí padne „4“, což znamená úspěch. Honza ale k její směle na prohledaném poli není, a ke spuštění bitvy tudíž nedojde.



Honza oznámí, že Admiral Graf Spee na hexu číslo 34 není. Pátrání končí bez bitvy.

D. BRITSKÁ STUPNICE STRATEGIE (CENA: 2 OB)

Britský hráč smí jednou za tah utratit 2 OB a posunout jeden z žetonů pátracích skupin na stupnici strategie. Postoupí-li žeton za čtvrté pole, je umístěn na herní plán na hex číslo 06. Tímto krokem zároveň vstoupí do hry.



3. FÁZE DOBRÁNÍ KARET

Britský hráč si pokaždé dobere ze svého balíčku do počtu 5 karet v ruce. Je-li jeho dobírací balíček prázdný, zamíchá odhozené karty a vytvoří nový.



BITVA

Pokud se britskému hráči podaří vtáhnout Admiral Graf Spee do bitvy, oba hráči si okamžitě doberou karty do počtu 5 karet v ruce. Bitva se skládá z 5 samostatných duelů.

Oba hráči si v každém duelu tajně vyberou jednu kartu z ruky a současně ji odhalí. OB karty představují její bitevní hodnotu. Britský hráč si pak k bitevní hodnotě své karty přidá odpovídající bonus poskytovaný pátracími skupinami zapojenými do bitvy (+0 za Force G, +1 za Force K a +½ za Force H, pokud hráči hrají se standardní přípravou hry). Tento bonus platí v každém z 5 duelů. Oba hráči následně porovnejí dosažené bitevní hodnoty.

Důležité: Rozhodne-li se hráč zahrát kartu s bitevní událostí, nemusí si vybírat mezi událostí a operačními body. Událost je vyhodnocena automaticky a hráč navíc získá bitevní hodnotu představovanou jejími OB.

Strana s nižší konečnou bitevní hodnotou utrpí jeden zásah a na svou bitevní stupnici (modrou pro britského hráče, červenou pro hráče německého) umístí jeden disk poškození. Při rovnosti bitevních hodnot neutrpí zásah žádná z bojujících stran. Tento postup opakujte, dokud nevyhodnotíte všech 5 duelů. Po pěti kolech bitvy se vítězem stává strana, jejíž bitevní stupnice obsahuje menší počet disků poškození.

V případě remízy případně vítězství britskému hráči.

PŘÍKLAD Č. 8: Helena provedla úspěšnou akci pátrání a útok a objevila Admiral Graf Spee, čímž spustila závěrečnou bitvu.

Oba hráči si doberou karty do počtu 5 karet v ruce. Honza v prvním duelu zahraje Námořní radar s hodnotou 3 OB. Karta obsahuje i bitevní událost, která mu k bitevní hodnotě následujících dvou karet přidá bonus +1.

Helena zahraje Soustředěnou palbu s hodnotou 2 OB, k níž přidá bonus poskytnutý Force H. Její konečná bitevní hodnota tedy činí $2 + \frac{1}{2}$, což však k převýšení Honzovy bitevní hodnoty nestačí. Helena proto utrpí jeden zásah a na britskou (modrou) bitevní stupnici umístí jeden disk poškození. Její karta obsahuje bitevní událost, která jí před začátkem druhého duelu umožňuje prohlédnout si Honzovy zbývající 4 karty.

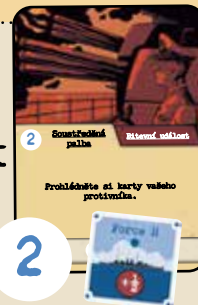


Force K poskytuje britskému hráči bonus +1 k jeho bitevní hodnotě.

Bitevní událost



bitevní stupnice



PROTI

3

>

2



PĚKNÉ POČASÍ

Vzhledem k absenci meteorologických stanovišť za hranicí oblasti Skandinávie přeměnili Němci několik traulerů na plovoucí stanice. Tyto lodě vysílaly šifrované meteorologické údaje a byly pronásledovány Královským námořnictvem.

HRA NA KOČKU A MYŠ

Hra na kočku a myš představuje nepřetržité pronásledování, neustálé útoky i opakované úniky v průběhu bitvy u ústí Río de la Plata.

SOUSTŘEDĚNÁ PALBA

V bitvě u ústí Río de la Plata soustředil Langsdorff svou palbu na HMS Exeter. Křižník začal hořet, většina jeho děl byla zničena a loď byla donucena odplout na Falklandské ostrovy.

TOHLE SE NESTALO

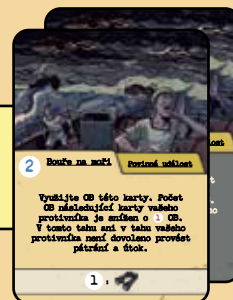
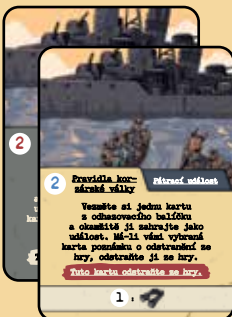
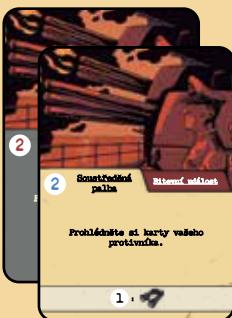
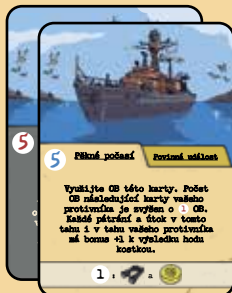
Německá námořní rozvědka sbírala a analyzovala informace o cizích válečných loďstvech a základnách, rozmístění sil, složení bitevních skupin, detekci cílů, pozicích individuálních lodí i technických údajích.

PRAVIDLA KORZÁRSKÉ VÁLKY

Právo kořisti uvádí, že pasažérské lodi nemohou být potopeny, posádky obchodních lodí musejí být před potopením svých lodí v bezpečí (záchranné čluny se za bezpečné místo považují jen v případě, že se nacházejí blízko pevniny) a bez varování lze potopit pouze válečné nebo obchodní loď, které pro útočníka představují hrozbu.

BOUŘE NA MOŘI

Rozbouřené moře mělo za 2. světové války zásadní vliv na průběh všech námořních operací v Atlantiku.





1 Královské námořnictvo Přímáraf_ustG10st

Vytvořte tuto kartu na sídli. V jednom ze svých tahů si můžete vybrat jako operační rezervu ve výši 1 UB. Poté ji odstráňte ze hry.

KRÁLOVSKÉ NÁMOŘNICTVO

Královské námořnictvo je součástí britských ozbrojených sil pověřenou vedením námořní války. Jeho kořeny sahají do 16. století, je nejstarší vojenskou složkou Spojeného království, od 19. století až do doby 2. světové války bylo nejmocnějším námořnictvem na světě a sehrálo klíčovou roli v přeměně britského impéria na nejvlivnější světovou mocnost.

SIR HENRY HARWOOD

Harwood velel eskadře složené z těžkých křižníků HMS Cumberland a HMS Exeter a lehkých křižníků HMS Achilles a HMS Ajax, která byla nasazena v jižním Atlantiku s úkolem dopadnout Admiral Graf Spee.



2 Sir Henry Harwood Přímáraf_ustG10st

Každou s obchodních lodí přesuňte o 1 pole. Libovolnou pátrací skupinu přesuňte o 1 pole.

1.



5 Nové trasy konvojů Přímáraf_ustG10st

Díky na námořní strategii operační zmanevry umístěte na pole „0“. Jeden z historických skupin na strategii strategie posuňte o 1 pole výšle. Námořní táhnutí musí po svém námořnictvu tahu umístít dílek námořnictva.

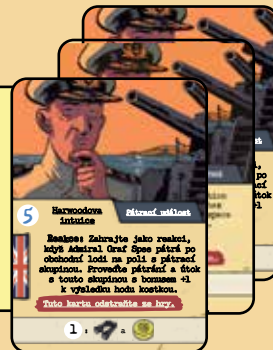
1.

NOVÉ TRASY KONVOJŮ

Kriegsmarine si uvědomovala, že Královské námořnictvo nedokáže porazit, a proto se snažila zřídit blokádu Spojeného království s cílem ničit obchodní lodě, které Britům dovážely potřebné zdroje. Britové museli tyto lodě chránit a pro své dodávky potravin, zbraní a ropy najít nové zásobovací trasy.

HARWOODOVA INTUICE

Informace o nedávném útoku kapesní bitevní lodi na obchodní loď v oblasti jihovýchodního Atlantiku sice Harwooda povzbuzovaly k tomu, aby zamířil k pobřeží západní Afriky, komodor se však zachoval v rozporu s rozkazy a rozhodl se hlídkovat u pobřeží Brazílie. Admiral Graf Spee tak překvapil ve chvíli, kdy hledala svou další kořist.



5 Harwoodova intuice Přímáraf_ustG10st

Bezpečně Zahrňte jako reakti, když Admiral Graf Spee pátrá po obchodní lodi na poli s pátrací skupinou. Proveďte pátrání a štok s touto skupinou s bonusem +1 k výšlehu tahu kořistou.

Tuto karta odstráňte ze hry.

1.



FORCE K A FORCE H

5. října vytvořila britská admirálie osm operačních skupin (Force F, G, H, I, K, L, M a N), jejichž úkolem bylo pátrat po německých křižnících. Po bitvě v ústí Río de la Plata byly Force K a Force H v prosinci odeslány k uruguayskému pobřeží, aby Admiral Graf Spee zabránily v úniku. Německá válečná loď však zůstala v Montevideu, což vyvolalo diplomatickou roztržku s uruguayskými úřady, které musely rozhodnout, jak dlouho bude Admiral Graf Spee dovoleno kotvit v montevidejském přístavu.

POTOPENÍ V MONTEVIDEU

Britským zpravodajským službám se kapitána Admiral Graf Spee podařilo přesvědčit, že na něj před přístavem v Montevideu čekají početné hladinové síly. Hans Langsdorff se proto 17. prosince rozhodl Admiral Graf Spee potopit a se svou posádkou uprchl do Argentiny. O tři dny později se v Buenos Aires zastřelil, zahalený do své bojové zástavy.

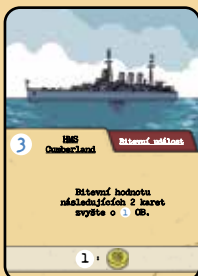
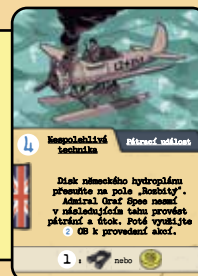


KAŽDÁ MÍLE

Inspirací pro tuto kartu je Harwoodovo prohlášení, že v případě potřeby postupně prohledá každou míli jižního Atlantiku.

NESPOLEHLIVÁ TECHNIKA

Hydroplán Arado Ar 196 byl prototypem, který se ukázal jako velmi nespolehlivý. Během 2. světové války byl používán k plnění nejrůznějších úkolů, mezi něž patřily ostraha pobřeží, průzkumná činnost, protiponorková služba a při několika vzácných příležitostech i bombardovací mise blízké letecké podpory.



HMS CUMBERLAND

‘Těžké křižníky byly rychle plujícími válečnými loděmi zkonstruovanými pro působení v širokém akčním rádiu a obvykle nesly výzbroj v podobě děl ráže 203 mm. Stavěly se v rozpětí let 1915 a 1945, označení „těžký křižník“ se však používalo až od roku 1930. Cumberland patřila mezi lodě, které v době potopení Admiral Graf Spee dělil od Montevidea pouze jediný den plavby.



1 Kriegsmarine **Bázeňník námořní**

Vyloďte tuto kartu na stůl. V jednom ze svých táhů máte jednu z britských obchodních lodí přemístěnou o 1 pole v libovolném směru. Poté tuto kartu odestraňte ze hry.

KRIEGSMARINE

Kriegsmarine byla německým námořnictvem v době 2. světové války. Skládala se z fregat, bitevních lodí, kapesních bitevních lodí, křižníků, torpédoborců a letadlových lodí.

PUNTA DEL ESTE

Bitva u ústí Río de la Plata byla prvním námořním střetnutím 2. světové války, k němuž došlo mezi britskými a německými hladinovými silami. Admiral Graf Spee v něm čelila lehkým křižníkům HMS Ajax a HMS Achilles a těžkému křižníku HMS Exeter. Kapesní bitevní loď utrpěla v důsledku závažné strategické chyby těžké poškození.



4 Punta del Este **Bázeňník námořní**

Tuto kartu lze zahrát pouze tehdy, je-li Admiral Graf Spee na stejném poli jako britská páteřná skupina. Osmičíslo zahájte bitvou o tomto skupině. Stejnou bitvou posuněte německé karty o bitvěvní hodnotou 5 za karty o bitvěvní hodnotou 4.



4 Zvláštní rozkaz 115.39 **Bázeňník námořní**

Britské jednotky musí umístit jednu obchodní loď. Vyšlejte 0 CB. Německý hráč si na konci svého tahu dobere karty do počtu 5 karet v ruce.

Tuto kartu odestraňte ze hry.

ZVLÁŠTNÍ ROZKAZ 115.39

Operační rozkaz 115.39 poskytoval oprávnění k narušování nepřátelských obchodních tras a útokům na obchodní lodě za užití všech dostupných prostředků a také k boji s nepřátelskými námořními silami, pokud si jej vyžádá plnění hlavního úkolu.

HANS LANGSDORFF

Admiral Graf Spee se pod velením kapitána Hanse Langsdorffa podařilo ve vodách jižního Atlantiku potopit devět britských obchodních lodí. Nezahynul při tom ani jediný námořník a všichni členové posádek napadených lodí byli zachráněni a umístěni na německou zásobovací loď Altmark.



2 Hans Langsdorff **Bázeňník námořní**

Na pole osazené Admiral Graf Spee umístěte katon Altmark, je-li hydroplán „Roachley“, opravte jej.



5 Kapesní bitevní loď **Bázeňník námořní**

Admiral Graf Spee přemístěte až o 3 pole. Proveďte pátrání a útok proti obchodní loď na cílovém poli s bonusem 0, k vyhledání hodů kořistek. Poté se přemístěte o 1 pole.

Tuto kartu odestraňte ze hry.

KAPESNÍ BITEVNÍ LODĚ

Admiral Graf Spee byla společně s loděmi Deutschland a Admiral Scheer postavena tak, aby bylo možno obejít omezení plynoucí z Versailleské smlouvy. Díky své velikosti, pancéřování, výzbroji a rychlosti dostaly označení „kapesní bitevní loď“.



NOVÝ NÁTĚR ADMIRAL GRAF SPEE

Poručík Friedrich Wilhelm Rasenack si v říjnu 1939 zapsal do svého deníku: „V 08:24 se ukazuje Altmark. Jsme překvapení, když se obrátí, položí kouřovou clonu a snaží se uniknout. Domnívali se, že jsme britský křižník. Ta nová barva funguje skvěle.“

ZÁHADNÝ GRAF SCHEER

Admiral Scheer byla jednou z nejaktivnějších kapesních bitevních lodí Kriegsmarine. Za občanské války ve Španělsku ostřelovala město Almería a ve 2. světové válce se zapojila do nájezdů na obchodní trasy v jižním Atlantiku a Indickém oceánu.



MONTEVIDEO

V důsledku škod utrpěných během bitvy u ústí Río de la Plata se Admiral Graf Spee stáhla do neutrálního přístavu v Montevideu, kde jí v souladu s haagskými úmluvami bylo poskytnuto 72 hodin na provedení oprav a ošetření raněných.

DRUHÝ KOMÍN

Admiral Graf Spee měla falešný druhý komín, jehož účelem byla celková změna siluety i zmatení spojeneckých obchodních lodí ohledně její skutečné vojenské povahy.



MARCONIHO VYSÍLAČKA

Radiovysílání sehrálo během 2. světové války důležitou roli při šíření propagandistických zpráv i při povzbuzování obyvatelstva a zmatení nepřítele.



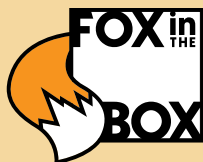
PODĚKOVÁNÍ



AUTOŘI HRY..... Matthias Cramer & Engin Kunter
ILUSTRACE..... Albert Monteys
GRAFKA..... João Duarte-Silva
KOREKTURA PRAVIDEL..... Thibault Kervarecht
REDAKCE..... Gonzalo Maldonado

©2023 SALT AND PEPPER GAMES, C/ Jorge Juan 42, Madrid 28001, Španělsko

Všechna práva vyhrazena.
www.saltandpeppergames.es



PŘEKLAD..... Petr Šťastný
REDAKCE..... Ondřej Kurka
GRAFICKÉ ÚPRAVY A SAZBA..... David Hanáček
KOREKTURA PRAVIDEL..... Eliška Pospíšilová

©2023 FOX in the BOX
www.foxinthebox.cz

