

RYTÍŘI NEBES

1917



PRAVIDLA HRY

Letci, do pozoru!

*Nebe je vaším bojištěm, podobně jako jiní bojují na zemi či na moři.
Je to však nelítostná aréna, v níž přežijí jen ti nejlepší.*

*Vaše dnešní mise je prostá: najděte nepřítele a zničte jej.
Buďte však ve střehu. Váš protivník je zkušený, odhodlaný, nevzdá se.
Stačí jedna chyba a můžete to být vy, kdo podlehne!*

*Ovládněte strach, vzpomeňte si na svůj výcvik
a opanujte oblohu.*

*Každým vzlétnutím se zapisujete do historie.
Stíhači, na start!*

***Bojujte do poslední kapky krve,
do vyčerpání paliva a do posledního dechu.***

*Rok 1917, západní fronta. Šíré nebe se stalo stejně nebezpečným bojištěm
jako blátivé zákopy a země nikoho pod ním.
V souboji na život a na smrt se zde střetávají odvážní a úctyhodní letci, rytíři moderní doby.
Jste jedním z nich. Váš cíl? Najít a zničit nepřátelský stroj.
Snadno se však můžete sami stát lovnou zvěří.
Využijte naplno všechny své schopnosti a výhody letadla, dostaňte se za nepřítele
a mířte přesně! Obratné manévrování, rychlost i trochu štěstí -
to vše budete potřebovat, abyste ze souboje vyšli vítězně.*

JAK VYHRÁT

Sestřelte letadlo nepřítele dříve, nežli budete sami sestřeleni!

PŘEHLED KOMPONENT



1 herní plán



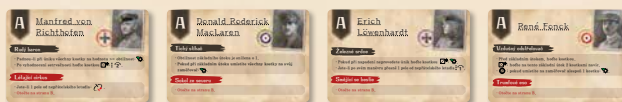
4 modely letadel a 4 desky letadel

(Fokker Dr.I / Sopwith Camel / Albatros D.III / SPAD S.XIII)



80 karet letu

(20 pro každého pilota)



4 karty pilotů

(Manfred von Richthofen / Donald Roderick MacLaren /
Erich Löwenhardt / René Fonck)



4 přehledové
karty



2 karty
letových instruktorů



8 kostek
(4 bílé, 4 černé)



20 taktických
žetonů



Pravidla hry

JAK SESTAVÍTE MODEL LETADEL

Přípevněte letadlo tak,
aby jeho vrtule byla
srovnána s prostřední
šipkou na podstavci.
Viz obrázek vpravo.



PŘÍPRAVA HRY

Začínající hráč



1

2



5

6



ZÁKLADNÍ KOMBINACE

	Letadlo	Pilot
Centrální mocnosti	Fokker Dr.I	Manfred von Richthofen
	Albatros D.III	Erich Löwenhardt
Dohoda	Sopwith Camel	Donald Roderick MacLaren
	SPAD S.XIII	René Fonck

- Herní plán umístíte doprostřed stolu. V dosahu obou hráčů utvoříte zásobu taktických žetonů.
- Každému hráči dejte 4 kostky v jedné barvě a přehledovou kartu.
- Hráč, který naposledy viděl stíhací letadlo, se stane začínajícím hráčem.
- Počínaje začínajícím hráčem si dle tabulky vyberte jednu z kombinací letadel a pilotů.
- Oba si vezměte odpovídající desku letadla, jeho model a balíček karet letu. Následně si oba vezměte kartu pilota (nebo Letového instruktora, viz níže) a umístíte ji na desku letadla stranou A.

Hrajete-li poprvé, vyzkoušejte namísto toho hru s kartami **Letového instruktora**. Pro první partii doporučujeme prvnímu hráči zvolit letadlo **Sopwith Camel** a pro druhého hráče letoun **Fokker Dr.I**. Z balíčku obou hráčů také odstraňte 2 karty „Let kupředu“ a 1 kartu „Únik do mraků“ a vraťte je do krabice.



- Oba pečlivě zamíchejte svůj balíček karet letu a doberte si do ruky 5 karet.
- Umístíte modely letadel na herní plán. Otočte letadla tak, aby směřovala na sever dle růžice v levém dolním rohu herního plánu. Hráč, jež bude hrát jako druhý, umístí své letadlo na **středové** pole herního plánu. Začínající hráč umístí své letadlo o 1 pole severněji, nežli je jeho protivník, viz obrázek.

Umístění herního plánu a letadel

Při přípravě hry otočte herní plán tak, aby **zelenáč** (méně zkušený z hráčů) pokud možno seděl čelem k zádi svého **letadla**. Toto pravidlo pomáhá nováčkům se dobře zorientovat. Směřování, pohyb a relativní pozice letadel jsou v této hře stěžejní.

DETAIL KOMPONENT

DESKA LETADLA

- ① Ilustrace ② Název ③ Prostor na kartu pilota
④ Speciální akce letadla ⑤ Balíček karet letu
⑥ Poškození ⑦ Odhazovací hromádka

Pod **názvem letadla** ② naleznete užitečné informace o letadle a jeho přednostech.

Speciální akce letadla ④ uvádí výčet jedinečných akcí, které můžete s tímto letadlem provést pomocí taktických žetonů.

Karty ve vašem **balíčku** ⑤ a na **hromádce poškození** ⑥ umísťujete vždy **lícem dolů**. Karty v dobíracím balíčku a na hromádce poškození smíte kdykoliv spočítat, ale nesmíte se na ně dívat ani měnit jejich pořadí.

Karty na vaší **odhazovací hromádce** ⑦ odhazujete **lícem vzhůru**. Tyto karty si smíte kdykoliv prohlédnout.



KARTY LETU

- ① Typ karty ② Název ③ Ilustrace ④ Efekt

Karty letu budete hrát z ruky ve Fázi střetu (viz str. 7). Jejich použití závisí na jejich **typu**. Například kartu **manévru** , smíte, respektive musíte zahrát ve svém tahu právě jednu. Karty **úniku**  naopak budete hrát jako reakci na protivníkův základní či speciální **útok** .

Efektu karet letu vždy vyhodnocujete shora dolů a zleva doprava. Vyjma případů, kdy je efekt označen symbolem , je efekt **povinný**. Zahrané karty letu odhodte na svou odhazovací hromádku.

a) Podmíněné efekty: Představují dodatečný efekt, který **musíte** vyhodnotit, jakmile je splněna jeho podmínka. Kontrola splnění podmínky probíhá jen jednou, po vyhodnocení všech ostatních efektů karty.

b) Nepovinný efekt: Představuje dodatečný efekt, který **můžete** vyhodnotit, chcete-li. Pokud se rozhodnete efekt vyhodnotit, musíte jej však vyhodnotit celý.



KARTA PILOTA

Tyto oboustranné karty představují slavné piloty první světové války, přičemž každý z nich disponuje **pasivní schopností** a **speciální akcí**.

Pasivní schopnost je aktivována kdykoliv je splněna uvedená podmínka.

Speciální akce představuje silný jednorázový efekt a/nebo mění pravidla pasivní schopnosti.



PRŮBĚH HRY

Počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček se střídáte ve svých tazích. Tah hráče se skládá ze tří fází, odehraných v tomto pořadí: **Fáze průzkumu** → **Fáze posouzení** → **Fáze střetu**.

Důležité! Nemáte-li na konci svého tahu ve svém dobíracím balíčku žádné karty, vaše letadlo **se zřítí** (a prohráváte hru).

1. FÁZE PRŮZKUMU

Doberte si 1 kartu z dobíracího balíčku.

Nebezpečí pádu! Jestliže na začátku této fáze nemáte v dobíracím balíčku žádné karty, **fázi průzkumu přeskočte**.

Dobírací balíček



Karty v ruce

2. FÁZE POSOUZENÍ

Před zahájením střetu, zkontrolujte karty na ruce a svou situaci.

► Taktická improvizace (nepovinné)

Můžete odhodit libovolnou kartu z ruky a provést akci **taktické improvizace**.

Taktická improvizace:

1. Doberte si 1 taktický žeton.
 2. Zamíchejte libovolný počet karet z ruky do svého dobíracího balíčku.
 3. Poté si doberte stejný počet karet.
- Tuto akci můžete využít pouze jednou za tah.

Odhazovací hromádka



Karty v ruce

► Přetažení letadla

Jestliže na konci fáze posouzení zjistíte, že v tomto tahu **nebudete moci provést 1 povinný manévr** (viz Manévr, str. 8), vyhodnoťte jeden z následujících efektů:

(1) Immelmannův obrat

Nejsou-li před vaším letadlem **žádná volná pole**, na které by bylo možné se posunout:

- Odhoďte z ruky 1 libovolnou kartu.
- Otočte své letadlo o 180°.

(2) Ztráta vědomí

Nemáte-li v ruce **žádné karty manévrů**:

- Přesuňte horní kartu z vašeho dobíracího balíčku na hromádku poškození.
- Posuňte letadlo o 1 pole vpřed.

Poté musíte **přeskočit** celou fázi střetu a ukončit svůj tah.

Pokud letadlo **přetáhnete** během fáze posouzení a nemáte žádné karty v dobíracím balíčku, vaše letadlo **se zřítí**.

3. FÁZE STŘETU

Během této fáze budete provádět následující akce: manévr, základní útok, speciální akce a taktické akce. Tyto akce smíte provádět v jakémkoli pořadí, ovšem za dodržení níže uvedených pravidel.

V každé fázi střetu musíte zahrát **právě 1 kartu manévru**. Základní útok, speciální akce a taktické akce můžete provádět opakovaně, dokud pro ně splňujete všechny podmínky. Poté, co provedete všechny akce, které chcete a můžete, je na tahu váš protivník.

CO MUSÍ KAŽDÝ PILOT ZNÁT

► Směr

Pozice a orientace letadla jsou důležité aspekty, ovlivňující celou hru.

► Před

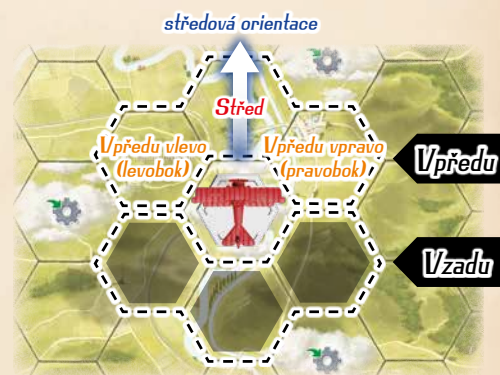
Ze 6 polí, obklopujících letadlo, jsou 3 vyobrazená pole **před** křídly **vpředu**. Rozlišujeme u nich **levobok** a **pravobok**, pole přímo před vrtulí pak označujeme jako **střed**.

Důležité: směr, jímž je otočena vrtule letadla, označujeme jako **středovou orientaci**.

► Zád'

Zbývá 3 pole za křídly jsou naopak **vzadu**.

Důležité: Vaše letadlo je zranitelné primárně útokem zezadu, důmyslné manévrování je proto zásadní.



► Pohyb vpřed

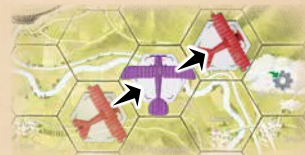
Pohnout letadlo představuje pohyb z jednoho pole na druhé. Když pohybujete letadlem, vyberte jedno ze 3 polí **vpředu** a na něj přemístěte letadlo. Pokaždé, když vaším letadlem pohnete na další pole, zkontrolujte středovou orientaci.

Důležité! Letadlo se vždy pohybuje směrem vpřed, pokud tedy letadlo posunete dopředu **na levobok či pravobok**, **středová orientace letadla se vždy změní příslušným způsobem**. Toto však **není** považováno za zatočení.

Příklad: Jestliže pohnete letadlem dopředu vpravo, změní směr, viz obrázek vpravo. Všimněte si změny středové orientace letadla. Jelikož změna orientace nastala v rámci **pohybu vpřed**, nepovažujte ji za **zatočení**.

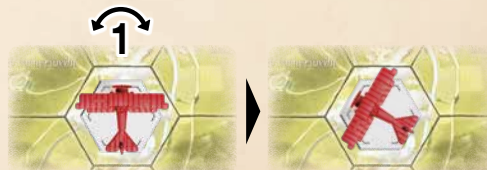


Při pohybu můžete proletět polem, na němž se nachází jiné letadlo. Nesmíte však na tomto poli pohyb ukončit. Na každém poli se může nacházet pouze jedno letadlo. Průlet obsazeným polem stále považujte jako pohyb o 1 pole, musíte proto mít dostatek pohybu, abyste své letadlo posunuli dále na volné pole.



► Zatočení

Změnu středové orientace při setrvání letadla na aktuálním poli označujeme jako **zatočení**. Při každém zatočení pootočte model letadla o 60°.



► Manévr

Než ukončíte fázi střetu, **musíte právě 1× provést manévr**.

Zahrajte z ruky **kartu manévru** , **pohněte letadlem vpřed a případně zatočte** dle instrukcí na kartě.

Příklad: Fokker Dr. I a jeho „Let kupředu“.

- a) Pohněte letadlem o 1-2 pole.
- b) 1× zatočte (nepovinně).
- c) **Podmíněný efekt:** pokud jste alespoň jednou pohnuli letadlem na pravobok, hoďte 1 kostkou. Padne-li 3 nebo více můžete 1× nepovinně zatočit.



Pohněte letadlem o 2 pole



KLÍČOVÝ KONCEPT: HODY KOSTKAMI

Některé akce budou vyžadovat hody 1 či více kostkami.

Po hodu vyhodnoťte výsledek **každé kostky zvlášť**. Pokud pravidla výslovně neříkají jinak, hodnoty kostek nikdy nesčítejte.

Hozené hodnoty kostek porovnávejte s uvedenou **obtížností** akce.

Hodnotu uvedenou na symbolu kostky (nebo vyšší) považujte za **úspěch**.

4 nebo více



Obtížnost

► Základní útok

Zaútočit můžete jen tehdy, když 1) je vaše letadlo středově orientováno na **zád** protivníkova letadla, **a** 2) jste v **dostřelu**.

Dostřel: V rámci **středové orientace** má vaše letadlo dostřel 2 pole.

Základní útok vyhodnoťte v těchto 3 krocích:

1) Střelba, 2) Poškození, 3) Setrvačnost

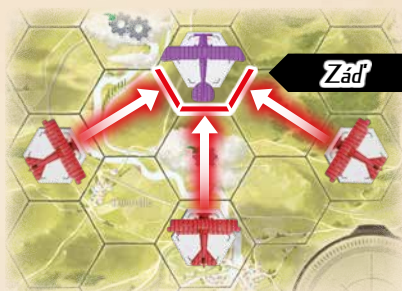
- (1) **Střelba:** Hoďte 2 kostkami. Obtížnost útoku je určena vaší vzdáleností od cíle (4+ nebo 5+, viz vpravo).

Kostky, na nichž padne hodnota stejná nebo vyšší nežli je obtížnost útoku, umístěte na zaměřovač nejbliže k vám na herním plánu.

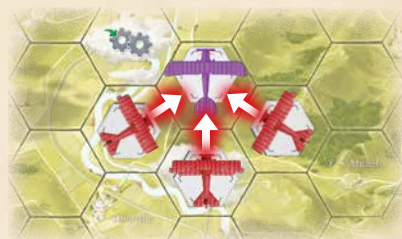
Na konci tohoto kroku se protivník může pokusit o **únik** (viz str. 9).

- (2) **Poškození:** Pokud nemáte na zaměřovači žádné kostky, minuli jste a tento krok přeskočte. Jinak protivníkovo letadlo utrpí 1 poškození **za každou kostku na zaměřovači**. Poté kostky odstraňte.

- (3) **Setrvačnost:** Pohněte svým letadlem o 1 pole kupředu.



Obtížnost:



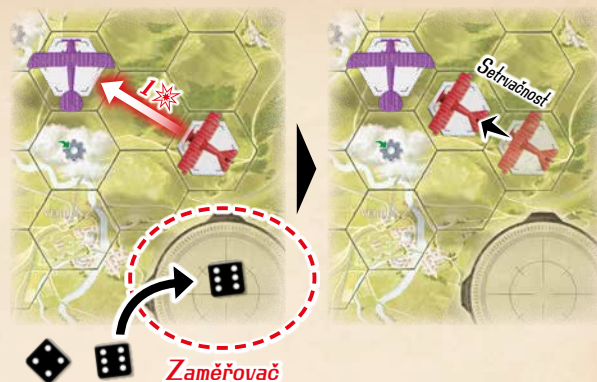
Obtížnost:



Jestliže jste po tomto pohybu stále otočeni středem k zádi protivníkova letadla, můžete zaútočit znovu.

Příklad: Útočíte ze vzdálenosti 2 polí (obtížnost 5) a na kostkách padla 4 a 6. Pouze kostku s hodnotou 6 umístíte na zaměřovač.

Protivník utrpí 1 poškození (pokud neunikne, viz níže). Poté pohněte svým letadlem o 1 pole kupředu.



KLÍČOVÝ KONCEPT: POŠKOZENÍ

Za každé poškození letadla (způsobené útokem či jiným efektem) odeberte příslušný počet karet z dobíracího balíčku hráče a přesuňte je na hromádku poškození.

Karty vždy pokládejte lícem dolů. Na takto odebrané karty se nesmíte dívat.

Důležité: Nemáte-li na začátku svého tahu žádné karty v dobíracím balíčku (Nebezpečí pádu!), můžete tah odehrát, ale na jeho konci se zřítíte (leďaže provedete nouzovou opravu, viz str. 11).



• Únik

Pokud jste cílem útoku, můžete se na konci kroku **Střelby** pokusit o únik. Lze tak učinit pouze 1× za každý útok.

Uniknout můžete zahráním **karty úniku** z ruky nebo provedením **speciální únikové akce**. Poté musíte hodit kostkami. Za každý úspěch (kostku s hodnotou shodnou nebo vyšší nežli obtížnost úniku) odstraňte jednu protivníkovu **kostku** ze zaměřovače.

Únik a pohyb: Některé únikové manévry vám umožní pohnout s vaším letadlem (např. „Za tebou!“). Jakýkoliv pohyb, který je důsledkem úniku, vyhodnoťte **ihned poté**, jakmile útočník dokončí **všechny kroky útoku**, včetně případného udělení poškození a vyhodnocení setrvačnosti.



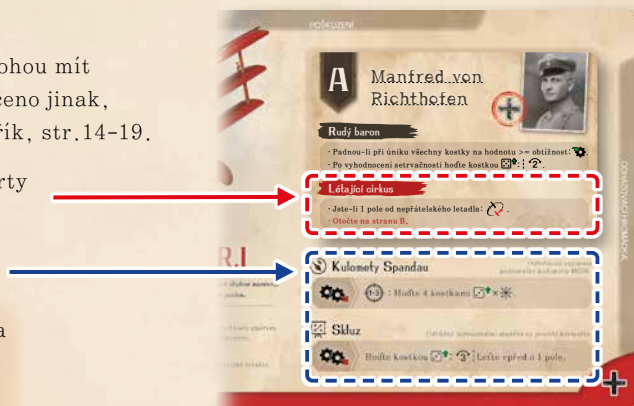
► Speciální akce

Letadla i piloti mají své **speciální akce a schopnosti**. Ty mohou mít konkrétní typ, stejně jako karty letu, a řídí se, není-li řečeno jinak, stejnými pravidly. Pro více informací viz Referenční rejstřík, str.14-19.

Speciální akce pilota: jednorázová akce a/nebo otočení karty pilota na stranu B (což změní jeho pasivní schopnost).

Speciální akce letadla: vyžadují taktické žetony.

Pokud by měl nastat rozpor mezi speciální akcí letadla a jiným pravidlem či efektem, speciální akce letadla má vždy přednost. Sporný efekt ignorujte.



• Speciální útok

Speciální akce letadla typu útok nazýváme **speciálním útokem**. Je-li **středová orientace** vašeho letadla směrem k letadlu protivníka a jste-li v dostřelu, můžete provést speciální útok **bez ohledu, zda jste čelem k zádi nebo přídí protivníkovu letadla**.

Poznámka: Některé speciální útoky mohou mít větší dostřel, nežli základní útok.

Speciální útok vyhodnoťte v těchto 2 krocích:

1) Střelba a 2) Poškození.

(1) Střelba

Hoďte kostkami dle popisu speciálního útoku. Kostky, na nichž padne hodnota stejná nebo vyšší než je obtížnost útoku, umístěte na zaměřovač nejbližší k vám na herním plánu.

Na konci tohoto kroku se protivník může pokusit o **únik**.

(2) Poškození

Nemáte-li na zaměřovači žádné kostky, minuli jste a tento krok přeskočte. V opačném případě letadlo protivníka utrpí poškození za **každou kostku na vašem zaměřovači, a to v množství odpovídající multiplikátoru poškození tohoto speciálního útoku**. Poté kostky odstraňte.

Důležité! U speciálních útoků, narozdíl od základního útoku, nevyhodnocujte krok 3 (Setrvačnost).



KLÍČOVÝ KONCEPT: TAKTICKÉ ŽETONY:

Taktické žetony jsou zdroje vyžadované pro taktické akce a speciální akce letadel.

► Taktická pozice

Na některých polích na herním plánu se vyskytují symboly taktických žetonů a nazýváme je **taktickou pozicí**.

Pokaždé, když **ukončíte svůj pohyb** na takovém poli, ihned si doberte vyobrazený počet taktických žetonů.

Zásoba žetonů není omezená, jestliže vám dojdou, použijte vhodnou náhradu.



► Taktické akce

Jedná se o akce, vztahující se k taktickým žetonům. Mohou vám buď dodat další taktické žetony, nebo naopak vyžadují jejich použití.

• Zahrání karty taktiky .

Zahrajte kartu letu typu „Taktika“ a vyhodnoťte její efekt.

• Soustředění (cena: 1 taktický žeton).

Můžete přehodit **libovolný počet** kostek.

- Tuto akci lze použít při jakémkoliv hodu kostkami, včetně pokusu o únik.
- Kostky smíte přehodit i vícekrát, dokud máte na zaplacení taktické žetony.

• Přeskupení (cena: 2 taktické žetony).

Zamíchejte svou odhazovací hromádku, náhodně si z ní doberte 2 karty a přidejte si je do ruky. Zbylé karty vraťte opět na odhazovací hromádku.

- **Nouzová oprava (cena: 3 taktické žetony).**

Prohlédněte si karty ve své hromádce poškození. Doberte si z ní až 3 karty a ty zamíchejte do svého dobíracího balíčku. Zbylé karty odhodte na odhazovací hromádku lícem nahoru.

ZŘÍCENÍ

► Došly síly!

Nemáte-li **na konci svého tahu** ve svém dobíracím balíčku žádné karty, vaše letadlo **se zřítí a prohráváte hru!**

► Sestřelen!

Utrpíte-li více poškození, nežli máte zbylých karet v dobíracím balíčku, jste **sestřeleni**. Vaše letadlo se **ihned zřítí a prohráváte hru!**



Dobírací balíček

Příklad: Pavel střílí na Tomovo letadlo a podaří se mu udělit 4 poškození. Tom má v balíčku už pouze 3 karty – jeho letadlo je sestřeleno a prohrává hru.



Dobírací balíček

KONEC HRY

Hra končí ihned, jakmile se některé z letadel **zřítí** z nebe. Přezivší hráč se stává vítězem a leteckým esem!

ZÁKLADY BOJE VE VZDUCHU

Následující řádky nejsou pravidla hry, ale spíše doporučení pro začínající piloty:

- Hrajte agresivně a udržujte bojovného ducha. (Samozřejmě, prosíme, jen ve hře.)
- Zajistěte si takovou pozici, z níž můžete nepřítele napadnout opakovaně.
- Snažte se kroužit okolo pozic, které vám zajistí stabilní příjem taktických žetonů.
- Nemáte-li dostatek taktických žetonů, využijte akci Taktické improvizace a hledejte kartu „Lovecké instinkty“.
- Aktivně využívejte všechny vlastnosti letadla a snažte se současně v tomtéž zabránit soupeři.

RYTÍŘI NEBES

1917

DODATEK

1. VARIANTY HRY

Rytíři nebes 1917 nabízí varianty a scénáře pro různý počet hráčů a obtížnost.

S výjimkou změn v přípravě hry a specifických pravidel popsaných pro konkrétní variantu hry jsou všechna ostatní pravidla shodná se základní hrou.

Ve hře 3-4 hráčů odstraňujete všechna zřícená/sestřelená letadla z herního plánu.

1.1 MODUL DRAFTU (2-4 HRÁČI)

Ozvláštněte si hru vyzkoušením odlišných kombinací letadel a pilotů!

► Příprava hry

Namísto základních kombinací letadel a pilotů proveďte výběr formou draftu. Začínající hráč si vybere jednu ze 4 karet pilotů a předá zbylé hráči **po levici**. Takto si každý z hráčů v pořadí vybere kartu pilota. Poté si hráč, který si vybíral kartu pilota jako poslední, vybere letadlo a vezme příslušnou desku letadla. Zbylé předá hráči **po pravici**. Takto si každý z hráčů v opačném pořadí vybere desku letadla.

1.2 PROTI VŠEM (3-4 HRÁČI)

Buďte posledním pilotem naživu v tomto souboji všech proti všem!

► Příprava hry

Počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček umísťujete svá letadla na herní plán.

Letadlo smíte umístit pouze do jednoho z 6 polí v rozích herního plánu a musí být orientována směrem ke středu.

Po rozmístění letadel rozdejte dle pořadí hráčů (viz níže) všem hráčům příslušné množství **taktických žetonů**:

1. hráč	2. hráč	3. hráč	4. hráč
0	1	2	3

► Průběh hry

Počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček se střídejte ve svých tazích.

Válečná kořist: Pokaždé, když **sestřelíte** letadlo protivníka, doberte si **5 taktických žetonů**. Hráči, jejichž letadla se zřítily, vynechávají tah.

► Konec hry

Poslední přeživší pilot se stává vítězem.



1.3 ODVÁŽNÝ ÚTĚK (2 HRÁČI)

Jste zkušené letecké eso. Tentokrát vás však přemohli a bylo nutné nouzově přistát za nepřátelskou linií. Šťastnou náhodou jste však objevili starý nepřátelský stroj! Máte jedinečnou šanci se vyhnout za jetí, třebaže to nebude snadné. Startujete motor a vznášíte se do vzduchu, když si vás na jedinou povšimne horlivý zelenáč, hlídkující v nepřátelské stíhačce ...

Tato varianta hry má za cíl vyvážit rozdíl mezi zkušeným hráčem a nováčkem.

► Příprava hry

Méně zkušený hráč se ujme role zelenáče. Zelenáč si nejprve vybere své letadlo i pilota a poté vybere desku letadla a kartu pilota také pro letecké eso!

Letecké eso je začínajícím hráčem. Zamíchejte balíček karet letu pro letecké eso a odstraňte 2 horní karty ze hry, aniž byste se na ně podívali. Pokud si zkušený pilot zvláště troufá, můžete odstranit z balíčku 2 další karty. Odstraněné karty vraťte do krabice.

1.4 TÝMOVÁ BITVA (4 HRÁČI)

Varianta pro komplexnější bitvu dvou letek.

► Příprava hry

Střídavě si zvolte kartu pilota a desku letadla. Rozdělte se do 2 týmů po 2 hráčích a dle obrázku vpravo umístěte svá letadla na herní plán.

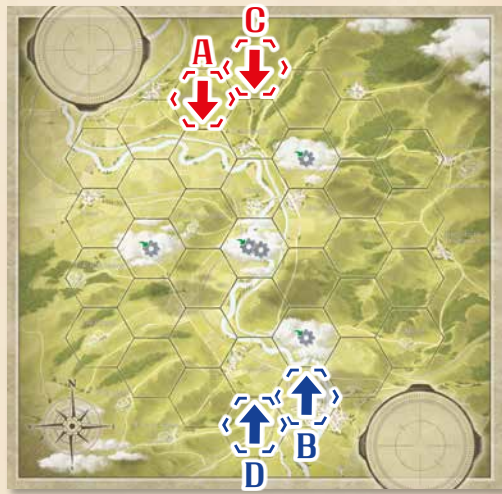
► Průběh hry

Hru začíná hráč s letadlem na poli s písmenem A a dále ve hře pokračujte dle abecedy (A→B→C→D atd.).

Hráči, jejichž letadla se zřítíla, vynechávají tah.

► Konec hry

Jakmile jeden z týmů ztratí obě letadla, hra končí. Tým, na jehož straně přežilo alespoň jedno letadlo, vítězí.



1.5 DOHODA PROTI CENTRÁLNÍM MOCNOSTEM

Toto je obměna týmové bitvy, kdy 2 hráči tvoří tým, složený z **velitele** a **doprovodu**.

Cílem je sestřelit protivníkovu velitele.

► Příprava hry

Vyberte si stranu: Jeden tým bude hrát za Dohodu, druhý za Centrální mocnosti. Následně, dle kombinační tabulky níže, si zvolte, kdo ve vašem týmu bude velitel a kdo doprovod.

	Velitel	Doprovod
Centrální mocnosti	(A) Fokker Dr.I a Manfred von Richthofen	(C) Albatros D.III a Erich Löwenhardt
Dohoda	(B) SPAD S.XIII a René Fonck	(D) Sopwith Camel a Donald Roderick MacLaren

Rozmístění letadel je shodné jako u týmové bitvy, viz obrázek výše.

► Průběh hry

Hru začíná hráč s letadlem na poli s písmenem A a dále ve hře pokračujete podle abecedy (A→B→C→D atd).

► Při zřícení doprovodného letadla

Hráč, který letí jako doprovod, se může i po zřícení znovu zapojit do hry.

Zamíchejte karty v hromádce poškození a v odhazovacím balíčku zříčeného doprovodu a vytvořte tak nový dobírací balíček. Poté velitel tohoto týmu ihned odehraje svůj tah (další pořadí hry je již jako obvykle).

Ve svém příštím tahu si ve Fázi průzkumu doprovodný hráč dobere 3 karty (namísto 1) a umístí své letadlo na počáteční pozici. Poté odehraje svůj tah jako obvykle.

► Při sestřelu protivníkového doprovodu

Váš velitel zamíchá až až 2 horní karty ze své hromádky poškození zpět do svého dobíracího balíčku. Zbylé karty poškození ponechte na svém místě.

► Konec hry

Jakmile se zřítí letadlo jednoho z velitelů týmu, hra končí. Piloti druhého týmu vítězí.

2. REFERENČNÍ REJSTŘÍK

2.1 EFEKTY KARET PILOTŮ

2.1.1 Manfred von Richthofen

Pasivní schopnost A/B: *Rudý baron*

- Pokud při pokusu o **únik** padne na všech kostkách hodnota stejná či vyšší, než je jeho obtížnost, doberte si taktický žeton.
- Po vyhodnocení **setrvačnosti**, hoďte 1 kostkou. Padne-li 5 nebo více, můžete (nepovinně) **2× zatočit**.

Speciální akce A: *Létající cirkus*

- Lze použít pouze, nacházíte-li se právě 1 pole od protivníkového letadla.
„**Za tebou!**“: přesuňte své letadlo na jedno z polí při zádi protivníka, otočeno středem k němu.
- **Otočte tuto kartu na stranu B.**



2.1.2 Donald Roderick MacLaren

Pasivní schopnost A: *Tichý stíhač*

- Obtížnost **základního útoku** je snížena o 1.
- Pokud při **základním útoku** umístíte všechny kostky na zaměřovač, doberte si taktický žeton.

Speciální akce A: *Sokol ze severu*

- **Otočte tuto kartu na stranu B. Pasivní schopnost se změní.**

Pasivní schopnost B: *Sokol ze severu*

- Jednou za každý hod můžete zdarma přehodit libovolný počet kostek.
- Po zahrání karty manévru, můžete (nepovinně) **1× zatočit**.



2.1.3 Erich Löwenhardt

Pasivní schopnost A: *Železné srdce*

- Jste-li napadeni a nepokusíte se o **únik**, hodte 1 kostkou.
Pokud na kostce padne 3 nebo více, doberte si taktický žeton.
- Pokud se po zahrání karty manévru nacházíte 1 pole od protivníkova letadla, můžete (nepovinně) **1× zatočit**.

Speciální akce A: *Směřící se bestie*

- **Otočte tuto kartu na stranu B. Pasivní schopnost se změní.**

Pasivní schopnost B: *Směřící se bestie*

- Obtížnost pro použití **speciální akce letadla** je snížena o 1.
- Pro **speciální akci letadla** házíte 1 kostkou navíc.



2.1.4 René Fonck

Pasivní schopnost A: *Vzdušný odstřelovač*

- Před provedením **základního útoku**, hodte 1 kostkou.
Pokud padne 5 nebo více, hodte při následném útoku 2 kostkami navíc.
- Umístíte-li na zaměřovač alespoň 1 kostku **při základním útoku na vzdálenost 2 polí**, doberte si taktický žeton.

Speciální akce A: *Trumfové eso*

- **Otočte tuto kartu na stranu B. Pasivní schopnost se změní.**

Pasivní schopnost B: *Trumfové eso*

- Pravidla pro vyhodnocení **základního útoku** se změní:
 - Dostřel útoku je snížen o 1 pole.
 - Základní útok může cílit jak **zadů**, tak i **příd** protivníkova letadla.
 - Hodte 2 kostkami. Obtížnost 3. Multiplikátor poškození 1.
 - Krok (3) **Setrvačnost**: Pohněte se o 1 pole.



2.1.5 Letecký instruktor: Navigátor

Pasivní schopnost: *Přesná střelba*

- Při přípravě hry si doberte 2 taktické žetony (A).
- Při základním útoku házíte 1 kostkou navíc (A/B).

Speciální akce A: *Průkopník létání*

- Pohněte se o 0-2 pole, poté můžete (nepovinně) 1x zatočit.
- **Otočte tuto kartu na stranu B.**



2.2 SPECIÁLNÍ AKCE LETADEL A EFEKTY KARET LETU

2.2.1 Fokker Dr.I



Speciální akce

Typ	Název	Požadavek	Efekt
Útok	Kulometry Spandau	Dostřel: 1-3, Cena: 2 taktické žetony	Hodte 4 kostkami. Obtížnost 3. Multiplikátor poškození 1.
Taktika	Skluz	Cena: 2 taktické žetony	Hodte 1 kostkou. Padne-li 3 nebo více, 3× zatočte a (nepovinně) se pohněte o 1 pole.

Karty letu

Typ	Název	Efekt	Podmíněný efekt
Manévr	Let kupředu (8×)	Pohněte se o 1-2 pole, poté (nepovinně) 1× zatočte.	Pokud jste se pohnuli alespoň jednou na pravobok, hodte 1 kostkou. Padne-li 3 nebo více, (nepovinně) 1× zatočte.
	V plné rychlosti (3×)	Pohněte se o 1-3 pole, poté (nepovinně) 1× zatočte.	Pokud jste se pohnuli alespoň jednou na pravobok, hodte 1 kostkou. Padne-li 3 nebo více, (nepovinně) 1× zatočte. Pokud jste se pohnuli alespoň jednou na levobok, hodte 1 kostkou. Padne-li 2 nebo méně, utrpíte 1 poškození. ※ Pokud splníte obě podmínky, hodte kostkou jen jednou a vyhodnoťte příslušný efekt.
	Zatáčení (2×)	Pohněte se o 1 pole, poté (nepovinně) 2× zatočte.	Pokud jste se pohnuli alespoň jednou na pravobok, hodte 1 kostkou. Padne-li 3 nebo více, (nepovinně) 1× zatočte.
Únik	Únik do mraků (3×)	Hodte 1 kostkou. Obtížnost 3. Za každý úspěch odstraňte 1 kostku protivníka ze zaměřovače.	„Za tebou!": pokud na kostce padne 6, přesuňte své letadlo na jedno z polí při protivníkově zádi, otočeno středem k němu.
	Únik střemhlav (2×)	Hodte 2 kostkami. Obtížnost 3. Za každý úspěch odstraňte 1 kostku protivníka ze zaměřovače.	„Za tebou!": pokud na kostce padne 6, přesuňte své letadlo na jedno z polí při protivníkově zádi, otočeno středem k němu.
Taktika	Lovecké instinkty (2×)	Doberte si 2 taktické žetony. Po zahrání vraťte do krabice místo odhození.	(žádný)

2.2.2 Sopwith Camel



Speciální akce

Typ	Název	Požadavek	Efekt
Útok	Kulomety Vickers	Dostřel: 1-3 Cena: 3 taktické žetony	Hodte 3 kostkami. Obtížnost 4. Multiplikátor poškození 2.
Útok	Kulomety Lewis	Dostřel 1-2 Cena: 2 taktické žetony	Hodte 4 kostkami. Obtížnost 5. Za každý úspěch namísto poškození odhodte protivníkovi z ruky jednu kartu.

Karty letu

Typ	Název	Efekt	Podmíněný efekt
Manévr	Let kupředu (8×)	Pohněte se o 1-2 pole, poté (nepovinně) 1× zatočte	Pokud jste se pohnuli přesně o jedno pole přímo vpřed, hodte kostkou. Pokud na kostce padne 4 nebo více, doberte si taktický žeton.
	V plné rychlosti (3×)	Pohněte se o 1-3 pole, poté (nepovinně) 1× zatočte.	Pokud jste se pohnuli alespoň jednou na pravobok, hodte 1 kostkou. Pokud padne 3 nebo více, můžete (nepovinně) vyhodnotit efekt této karty znovu (bez podmíněného efektu).
	Zatáčení (2×)	Pohněte se o 1 pole, poté (nepovinně) 2× zatočte.	Pokud jste se pohnuli alespoň jednou na levobok, hodte 1 kostkou. Padne-li 3 nebo méně, utrpíte 1 poškození.
Únik	Únik do mraků (3×)	Hodte 2 kostkami. Obtížnost 4. Za každý úspěch odstraňte 1 kostku protivníka ze zaměřovače.	„Za tebou!“: pokud na kostce padne 6, přesuňte své letadlo na jedno z polí při protivníkově zádi, otočeno středem k němu.
	Únik střemhlav (2×)	Hodte 1 kostkou. Obtížnost 3. Za každý úspěch odstraňte 1 kostku protivníka ze zaměřovače.	„Za tebou!“: pokud na kostce padne 6, přesuňte své letadlo na jedno z polí při protivníkově zádi, otočeno středem k němu.
Taktika	Lovecké instinkty (2×)	Doberte si 2 taktické žetony. Po zahrání vraťte do krabice místo odhození.	(žádný)

2.2.3 Albatros D.III



Speciální akce

Typ	Název	Požadavek	Efekt
Útok	Kulomety Spandau	Dostřel: 1-3 Cena: 2 taktické žetony	Hodte 3 kostkami. Obtížnost 3. Multiplikátor poškození 1.
Útok	Udeř a uteč	Dostřel: 1-2 Cena: 2 taktické žetony	Hodte 2 kostkami. Obtížnost 3. Multiplikátor poškození 1. Podmíněný efekt: „Za tebou!“ – pokud na kostce padne 3 nebo více, přesuňte své letadlo na jedno z polí při protivníkově zádi, otočeno středem k němu.

Karty letu

Typ	Název	Efekt	Podmíněný efekt
Manévr	Let kupředu (8×)	Pohněte se o 1-2 pole, poté (nepovinně) 1× zatočte.	Pokud jste se pohnuli stejným směrem přesně o 2 pole, hodte 1 kostkou. Pokud na kostce padne 4 nebo více, doberte si taktický žeton.
	V plné rychlosti (3×)	Pohněte se o 1-3 pole, poté (nepovinně) 1× zatočte.	Pokud jste se pohnuli stejným směrem přesně o 2 pole, hodte 1 kostkou. Pokud na kostce padne 4 nebo více, doberte taktický žeton.
	Zatáčení (2×)	Pohněte se o 1 pole, poté (nepovinně) 2× zatočte.	(žádný)
Únik	Únik do mraků (3×)	Hodte 2 kostkami. Obtížnost 3. Za každý úspěch odstraňte 1 kostku protivníka ze zaměřovače.	Pokud na alespoň jedné kostce padne 5 nebo více, doberte si taktický žeton.
	Únik střemhlav (2×)	Hodte 1 kostkou. Obtížnost 3. Za každý úspěch odstraňte 1 kostku protivníka ze zaměřovače.	Pokud na alespoň jedné kostce padne 5 nebo více, doberte si taktický žeton. Pokud na kostce padne 2 nebo méně, utrpíte 1 poškození.
Taktika	Lovecké instinkty (2×)	Doberte si 2 taktické žetony. Po zahrání vraťte do krabice místo odhození.	(žádný)

2.2.4 SPAD S.XIII



Speciální akce

Typ	Název	Požadavek	Efekt
Útok	Kulometry Vickers	Dostřel: 1–3 Cena: 3 taktické žetony	Hodte 3 kostkami. Obtížnost 4. Multiplikátor poškození 2.
Únik	Prudce dolů	Cena: 2 taktické žetony	Hodte 1 kostkou. Obtížnost 2. Za každý úspěch odstraňte 1 kostku protivníka ze zaměřovače. Podmíněný efekt: „ Za tebou! “: pokud na kostce padne 5 nebo více, přesuňte své letadlo na jedno z polí při protivníkově zádi, otočeno středem k němu.

Karty letu

Typ	Název	Efekt	Podmíněný efekt
Manévr	Let kupředu (8×)	Pohněte se o 1–2 pole, poté (nepovinně) 1× zatočte.	Pokud jste se pohnuli přesně o 2 pole přímo vpřed, hodte kostkou. Pokud padne 4 nebo více, můžete (nepovinně) vyhodnotit efekt této karty znovu (bez podmíněného efektu).
	V plné rychlosti (3×)	Pohněte se o 1–4 pole, poté (nepovinně) 1× zatočte.	Pokud jste se pohnuli o 2 nebo méně polí, hodte kostkou. Pokud padne 3 nebo méně, utrpíte 1 poškození.
	Zatáčení (2×)	Pohněte se o 1 pole, poté (nepovinně) 2× zatočte.	(žádný)
Únik	Únik do mraků (3×)	Hodte 2 kostkami. Obtížnost 4. Za každý úspěch odstraňte 1 kostku protivníka ze zaměřovače.	Pokud na alespoň jedné kostce padne 5 nebo více, doberte si taktický žeton.
	Únik střemhlav (2×)	Hodte 2 kostkami. Obtížnost 3. Za každý úspěch odstraňte 1 kostku protivníka ze zaměřovače.	Pokud na alespoň jedné kostce padne 5 nebo více, doberte si taktický žeton.
Taktika	Lovecké instinkty (2×)	Doberte si 2 taktické žetony. Po zahrání vraťte do krabice místo odhození.	(žádný)

DROBNÝ POHLED DO HISTORIE

První světová válka byla konfliktem, který poprvé rozšířil bojiště i do třetího rozměru. Zpočátku sloužila letadla pouze k průzkumu, brzy se však jejich role proměnila a stále častěji zasahovala přímo do bojů. Tento nový, moderní vynález tak přinesl zásadní technologický i taktický zlom ve vedení války.

Za kniply těchto strojů seděly na obou stranách konfliktu tisíce odvážných pilotů. Vzlétali v křehkých konstrukcích ze dřeva a plátna, a každý let byl spojen s obrovským rizikem. Přesto neváhali čelit nepříteli vysoko nad zemí – hnala je povinnost, čest i touha po slávě. Mnozí se nesmazatelně zapsali do historie jako letecká esa. Dovolte nám proto stručně představit ty, s nimiž se setkáte v této hře.



Manfred von Richthofen (1892–1918)

Legendární „Rudý baron“ – nejúspěšnější pilot války s 80 vzdušnými vítězstvími, muž mimořádných leteckých i taktických schopností. Od roku 1917 vedl proslulou stíhací eskadru, známou jako „Létající cirkus“ – nazvanou dle pestrého zbarvení letadel a pro časté přesuny podél fronty. Padl v dubnu 1918 nad francouzským územím za ne zcela objasněných okolností. Respektovaný na obou stranách fronty, byl pohřben Spojenci se všemi vojenskými poctami. Dodnes je jednou z nejznámějších postav letecké historie a symbolem éry rytířství ve vzdušných soubojích.



Donald Roderick MacLaren (1893–1988)

Reprezentuje zde kanadské piloty, povolané Velkou Británií ke službě v Královském letectvu. Ač jeho stíhací kariéra trvala necelý rok, i za tuto dobu vybojoval úctyhodných 54 vítězství, všechny na letadle Sopwith Camel, což je dokladem kvality tohoto stroje a jeho dominance v závěru války. Během poválečných let měl MacLaren podstatný vliv na založení samostatného Kanadského královského letectva a později se rovněž stal průkopníkem kanadského leteckého průmyslu.



Erich Löwenhardt (1897–1918)

Ambiciózní infanterista, sloužící na východní a italské frontě, v roce 1916 přeškolen pro roli průzkumného i stíhacího pilota. Vynikal ofenzivním stylem boje, výborným odhadem situace a schopností útočit z výškové převahy. Dosahoval vítězství proti zkušeným spojeneckým pilotům a je mu připisáno 54 potvrzených sestřelů. Osudnou se mu v srpnu 1918 stala kolize jeho stroje s letadlem spolubojovníka, Alfreda Wenze. Oba piloti dokázali včas vyskočit, Löwenhardtův padák však selhal.



René Fonck (1894–1953)

Francouzský stíhač a nejúspěšnější letecký eso na straně Dohody. Během služby dosáhl 75 potvrzených sestřelů. Proslul svou dokonalou precizností, chladnokrevností a efektivním stylem boje, kdy kladl důraz na moment překvapení a jistotu zásahu, spíše nežli na riskantní manévry. Po válce se stal významnou osobností francouzského civilního letectví a veřejného života. Pokusil se mimo jiné o sólový přelet Atlantiku bez mezipřistání, toto prvenství však nakonec získal Charles Lindbergh.

ZASTOUPENÍ ČESKÝCH LETCŮ

Karty českých letců nejsou součástí základní hry, ale pouze v množstevně omezeném promu, které jste měli možnost získat při zakoupení hry v e-shopu či jiné speciální příležitosti.



Otto Jindra (1886–1932)

Zkušenosti ze služby u dělostřelectva využil Jindra hned zpočátku války jako letec – pozorovatel. Svá první vzdušná vítězství získal ještě na neozbrojeném stroji jen pomocí osobní zbraně. Létal na ruské a později krátce též na italské frontě. Dosáhl 9 potvrzených sestřelů a stal se tak nejúspěšnějším československým válečným pilotem. Pomáhal budovat čs. vojenské letectvo, věnoval se i sportovnímu letectví, organizoval soutěže a měl dopravní společnost. Zemřel na zdravotní komplikace spojené s válečnými zraněními.



Jindřich Kostrba (1883–1926)

Rodák z Kutné Hory, létal jako pozorovatel ještě před vypuknutím války. Vyznamenal se na italské frontě, kde dosáhl 8 vítězství. Sestřelil významnou roli také při vzniku samostatného státu v říjnu 1918 a doslova stál u zrodu československého vojenského letectva: organizoval nábor pilotů a stal se i jeho prvním velitelem. V civilu se měl stát ředitelem státních aerolinek, tento plán však zmařila letecká havárie, při níž Kostrba zahynul.

REALIZAČNÍ TÝM



KOREA BOARDGAMES
www.koreaboardgames.com

© 2025 Korea Boardgames Co. Ltd.
Všechna práva vyhrazena.

Autor: Sol Kong

Ilustrátor: Julien Lepelletier, Stephane Arson

Editor: River Kang | Grafik: Hoyjoo Ahn

ČESKÁ VERZE

Překlad: Tomáš Lády

Korektury: Pavel Illichmann, Václav Němý, Vratislav Postl

Sazba a grafické práce: Pavel Illichmann

Editor: Martin Herman

Distributor pro ČR / Distribútor pre SR:



OLD
DAWG

Old Dawg s.r.o.

Tábor 534/50D,

602 00 Brno,

Česká republika.

old-dawg.cz

olddawgcz

info@old-dawg.cz