



WORLD OF TANKS

RUSH



VARIANTY PRAVIDEL

Tato alternativní pravidla jsou určena hráčům, kteří již mají s hrou World of Tanks: Rush určité zkušenosti a chtěli by svůj zážitek ze hry prohloubit, a také obecně zkušeným hráčům moderních společenských her, kteří preferují ve hře menší vliv náhody a více interaktivních prvků.

V základní hře je výsledek souboje tanků předem jasný. Nová pravidla umožňují boj do určité míry ovlivnit, přinášejí více možností, co ve svém tahu můžete podniknout, a také umožňují týmovou variantu hry. Konečný výsledek partie pak více závisí na správném odhadu a volbě vhodné taktiky. Jednotlivá pravidla se dají hrát samostatně nebo libovolně kombinovat.

1. Drobné změny omezující prvek náhody ve hře

Rozšířený obchod

Do obchodu vyložíte 6 karet místo 4. Karty do počtu šesti nedokládáte v průběhu tahu hráče, ale až na jeho konci, poté, co odhodíte kartu nejdále vpravo.

Náhrada za slabý tah

Pokud ve svém tahu nemůžete, nebo nechcete zahrát ani jednu kartu, můžete využít jednu ze dvou výhod: Buď si jednu libovolnou kartu v ruce ponechte do příštího tahu (budete tedy mít v ruce 4 karty místo 3), nebo jednu libovolnou kartu z ruky odhodíte na vrakoviště (tím si "čistíte" balíček od méně potřebných karet). Všechny zbývající karty pak odložíte do skladu.

02

2. Postupné vykládání karet a interaktivní průběh útoku

Podle pravidel základní hry hráč v kroku I svého tahu vyloží všechny své karty z ruky na stůl. Místo toho hrajte nyní tak, že aktivní hráč vykládá a hraje jednu kartu po druhé. Tím dojde ke zvýšení napětí ve hře a také k jejímu zpřehlednění.

Použití karty k nákupu i využití vlastnosti karty a její použití k ochraně vlastní základny je stejné jako v základní hře. Také útok proti nechráněným základnám zůstává beze změny.

Útok na vozidla proběhne odlišně. Použije-li hráč kartu k útoku, oznámí, jaké vozidlo je cílem tohoto útoku. Obránce se může rozhodnout obranu posílit - vynese z ruky jednu kartu **vozidla nebo medaile** stejné příslušnosti, jako je **napadené** vozidlo, čímž zvýší jeho obranné číslo o 1. Poté může i útočník vynést z ruky jednu kartu **vozidla či medaile** stejné příslušnosti, jako je **útočící** vozidlo, a zvýšit tak útočné číslo o 1. Po něm může obránce svůj krok zopakovat - vynést další kartu téže příslušnosti, po něm má tuto možnost opět útočník atd., dokud oba nepasují. Teprve poté se určí celkové útočné a obranné číslo a zjistí se výsledek útoku. Je-li útočné číslo vyšší nebo rovno obrannému číslu cíle, je cíl zničen se všemi důsledky danými základním pravidly. V případě, že je **útočné číslo nižší než číslo obranné, cíl není (na rozdíl od obvyklých pravidel) poškozen.**

Se všemi použitými kartami se po ukončení každého boje (včetně karet použitých

k podpoře) se nakládá jako obvykle - všechny se odkládají do skladu hráče, který je zahrál. V případě, že útočník hodlá ve svém tahu provádět další útok, nechte na stole ležet jednu kartu použitou k útoku - na další boj vliv mít nebude, slouží jen k tomu, aby bylo zřejmé, jaká musí být příslušnost karet použitých k dalšímu útoku či útokům. V dalším útoku se postupuje stejně, opět je možno útok či obranu podpořit, pokud hráči mají vhodné karty k dispozici a chtějí je využít. Opakujeme, že nechráněnou základnu nelze v obraně nijak podpořit.

Bonus za bráněné základny

Pravidlo, které je možné hrát i samostatně, ale určitě má smysl ho zařadit při této variantě hry

V kroku III si hráč má dobrat do ruky nové 3 karty ze své garáže. Nově si dobere 1 kartu navíc, pokud **nadpoloviční většina** jeho základny je chráněna vozidly (tj. všechny, má-li jednu nebo dvě, a alespoň dvě, má-li tři). Hráč nikdy nesmí mít pro začátek svého tahu v ruce více než 5 karet.

3. Další volitelná pravidla

Konec hry - bodování

Kromě vyhodnocení počtu získaných medailí podle pravidel základní hry (za získané karty medailí, zničené nepřátelské základny a získané karty úspěchů) přidělte dodatečné body za získané sady karet medailí různých příslušností takto:

- za každou získanou dvojici různých (tj. s různou příslušností) karet medailí + 1 bod (medaili);
- za každou trojici různých karet medailí + 2 body;
- za každou čtveřici různých karet medailí + 4 body.

Karta dvojité medaile může být součástí dvou sad.

Vytvoření nového balíčku garáže ze skladu

Podle pravidel základní hry se může stát, že hráč během jednoho svého tahu vytvoří z karet skladu novou garáž i víckrát. Podle tohoto alternativního pravidla to možné není - vytvořit novou garáž ze skladu lze pouze jednou. Stane-li se v rámci probíhajícího tahu, že hráč opět nebude mít v garáži dost karet k dobrání, má smůlu. Svůj tah dohraje se zbývajících kartami v ruce a novou garáž vytvoří až po ukončení svého tahu při dobírání karet pro příští tah.

Vlastnost karty nábor



Karta s tímto symbolem má nyní další volitelnou funkci - můžete si vždy vybrat buď původní efekt, nebo tento: Můžete si jednu z karet v ruce nechat do dalšího tahu (aniž byste ji soupeřům ukazovali), takže v něm budete mít k dispozici o tuto kartu navíc. Hráč nikdy nesmí mít pro začátek svého tahu v ruce více než 5 karet.

4. Týmová varianta hry

Hra, kdy hraje každý hráč sám za sebe, je vhodná zejména ve dvou či třech hráčích. Hraje-li vás však více, můžete vyzkoušet týmovou variantu, kdy proti sobě hrají dvě spojenecké strany. Užijete si nejen souboje s nepřáteli, ale také spolupráci s partnery - spojenci. V této variantě jsou také všichni více zapojeni do hry i v tazích jiných hráčů. Týmová varianta předpokládá použití pravidel interaktivního průběhu útoku. Spojenci spolupracují, ale karty v ruce si vzájemně neukazují.

Pořadí hráčů na tahu

Při hře ve čtyřech se hráči obou týmů střídají na tazích ve směru hodinových ručiček - nejprve hraje první hráč jedné strany, po něm první hráč protivníka atd. Při hře v pěti tvoří jednu stranu dva hráči, druhou tři. Týmy se také pravidelně střídají na tazích a jednotliví hráči v rámci každého týmu rovněž, ovšem hráči strany s menším počtem členů se dostanou na tah častěji (hráči hrají v pořadí A1 - B1 - A2 - B2 - A3 - B1 - A1 - B2 atd.).

Takto lze hrát týmovou variantu hry i ve třech hráčích.

Bodování

Oba týmy dají na konci hry nejprve všechny získané karty na společnou hromádku. Teprve poté se sčítají získané medaile za karty medailí, nepřátelských základů, karet úspěchů i za získané sady karet medailí podle těchto alternativních pravidel.

Boj

V boji je možné podporovat svého spojence v útoku i v obraně - vždy je však třeba hrát karty správné příslušnosti podle obvyklých pravidel (viz výše). Jako první volí případnou podporu vždy napadená strana - obránce a jeho spojenci a strany se opět střídají, dokud všichni nepasují. Hráči se mezi sebou o konkrétní podpoře nesmějí domlouvat. Po vyhodnocení boje si všichni hráči ukládají karty, které zahráli, do svých skladů, jako obvykle.

Není možné útočit na svého spojence a na spojence nepůsobí vlastnost karty sabotáž.

Ochrana spojenecké základny - hráč na tahu může použít svou kartu k ochraně spojenecké základny. V tomto případě však na rozdíl od obvyklých pravidel nemůže nejprve využít vlastnosti karty. Karta vozidla použitá k ochraně spojenecké základny se později bude vracet do balíčku vlastníka základny, jako by ji zahrál on. (Není nutné kartu nějak speciálně označovat.)

© 2014 Hobby World LLC.
© 2014 Wargaming.net LLP (art).

MINDOK

MINDOK s.r.o., Korunní 810/104
Praha 10, www.mindok.cz

Toto jsou neoficiální doplňková pravidla hry vytvořená na žádost české herní komunity a ve spolupráci s řadou českých hráčů. Pravidla nejsou uzavřená a je možné je na základě vašich podnětů dále měnit a doplňovat.

Verze 1.0

Úpravy sestavil: Petr Holub

Korektury: Karel Vlasák

Poděkování: Honza Bartoš, Daniel Kovarik, Karel Nejedlík, Martin Holub, Fanda Wolf, Vítek Vodička, Radka Řeháková, Špion, Marie Hladíková, Petr Chalupa, Martin Čepelík, Bobo Kebza

Zvláštní poděkování: Me2D (na kterého jsme zapoměli v pravidlech základní hry)