

Evropská válka (pravidla)

Představení hry

Hra Evropská válka, je variací na hru World War 5, kterou pro Looneylabs navrhl Andy Looney. Hra Evropská válka (autor Jan Divecký, výrobce Mwe.cz) vychází z hypotézy, že následník rakouského trůnu přežil sarajevský atentát a stal se v roce 1916 císařem Františkem Ferdinandem, aniž by došlo k první světové válce a rozpadu Rakouska-Uherska a Osmanské říše. Uplynulo několik let a v Evropě to opět vše!

V době vypuknutí Evropské války je Evropa rozdělena do pěti vyrovnaných bloků, kterými jsou: Británie a spojenci, Ruská říše, Francie a spojenci, Dvojspolek a Osmanská říše.

Cílem hry je obsadit celé území některého z protivníků.

Délka hry: 10-30 minut.

Vybavení ke hře

Kromě upravené mapy Evropy je ke hře ještě potřeba balíček pokerových karet (2-Eso) a figurky z Člověče, nezlob se! (Hru je také možné hrát s originálními pyramidkami. V takovém případě ke hře potřebujete 3 sady pyramidek).

Počet hráčů

Hra je optimalizovaná pro 2-4 hráče. Teoreticky ji můžete hrát i v pěti, ale v takovém případě bude Evropa přeplněná vojsky a hra ztratí na rychlosti.

Cíl hry

Vaším úkolem je obsadit **kompletní území** jiné mocnosti (tři pole jedné barvy) a zároveň udržet na svém území alespoň jednu vlastní figurku. (Nemusíte obsadit území vašich soupeřů, stačí obsadit i původně prázdná území některé z nezúčastněných mocností. Vždy ale musí jít o kompletní trojici.) Vyhrajte také v případě, když **hráč po vaší levici** ztratí poslední vlastní figurku na svém území.

Pozor! Vždy musíte mít na svém území alespoň jednu figurku!

Zahájení

Hráči si mezi sebe rozdělí karty s vlajkami pěti mocností. (Můžete se také předem domluvit, záleží jen na vás.) Každý z hráčů dostane figurky příslušné barvy. Tři figurky umístí každý z hráčů na jednotlivá pole svého území. Domluvte se, kdo začne. Nebo si hod'te kostkou.

Zamíchejte karty.

Pět mocností

V originální podobě hry s pyramidkami každá z mocností v něčem vyniká a má tedy v určitých situacích drobnou výhodu. Ve figurkové podobě toto pravidlo ignorujte. (Mimoходом, karty mocností můžete využít v naší další hře – **Pyramidy a vlajky**, viz www.mwe.cz/vlajky.html.)

Hra

V každém kole smíte udělat právě jednu z těchto akcí:

- **Odvod.** Na jedno ze svých území smíte umístit jednu novou figurku. (Pozor! Na každém poli smí být pouze figurky jedné barvy, takže pokud vaše území ovládá někdo jiný, máte smůlu.)
- **Pohyb.** Smíte přesunout jednu ze svých figurek na sousední prázdné pole. Pole spolu musí fyzicky sousedit. Je-li u vašeho pole symbol s lodí, můžete se nalodit a přemístit na jiné volné území se symbolem lodi. Podmínkou je, aby byla cesta mezi oběma přístavy možná. Jinými slovy není možné plout přes pevninu. Tak jsou tedy de facto všechny přístavy rozděleny do dvou skupin na atlantické a středomořské. (Pozor, některá území jsou ve hře „spojená“, ačkoliv tomu tak v reálném světě není – severní Afrika a Španělsko, Itálie a jižní Balkán, Británie s Francií a Beneluxem a Německo s jižní Skandinávií. A naopak, chybí Gibraltarský průliv.)
- **Útok.** Je-li sousední pole (viz Pohyb) ovládáno vaším protihráčem, můžete se pokusit o útok. Souboj se řídí těmito pravidly:
 - Určete území, na které se chcete přemístit.
 - Máte-li na výchozím území více figurek, určete kolika figurkami budete útočit.
 - Souboj rozhodnou karty. Princip je jednoduchý: kolik figurek útočí, tolik karet užijete.
 - Útočník musí získat více bodů než obránce, jinak vítězí obránce a všechny figurky zůstanou na svých původních místech.
 - Pokud zvítězí útočník, musí poražený obránce vyklidit pole a stáhnout se na sousední volné pole dle vlastního výběru. Útočník musí všechny své útočící figurky posunout na pole, na které útočil.
 - Pokud se nemá poražený kam stáhnout (ale jen v tomto případě), zůstanou jeho figurky na svém místě, ale jejich počet se zmenší o polovinu. (Pět figurek na dvě, čtyři na dvě, tři na jednu atp.) Měl-li obránce jen jednu figurku a prohrál souboj, ztrácí figurku. (V takovém případě útočník postoupí na dobyté území).
- **Osud.** Hráč si vezme tři karty z balíčku a rozdělí je podle svého uvážení mezi sebe a ostatní hráče. (Může si nechat všechny karty, může si nechat část karet, nemusí si nechat žádnou. Žádný z hráčů přitom nesmí mít v ruce víc než čtyři karty. Pokud má dostat další kartu, musí nejdřív příslušný počet karet odhodit.)

Karty

Ve hře jsou dva druhy karet. Čísla a Figury. Čísla (2-10) určují sílu hráče v boji. Figury (J-Q-K-A) nabízejí hráčům možnost provést vybrané akce. Mimo to mají i Figury číselnou hodnotu pro případ boje. J má hodnotu jednoho bodu, Q dvou bodů, K tři bodů a Eso (A) jedenácti bodů.

Akce karet:

- **J aneb sabotáž.** Máte-li na začátku svého tahu v ruce kartu J, smíte provést sabotáž. Sabotáž znamená, že smíte soupeři z jednoho pole odstranit polovinu figurek. Sabotáž smíte provést jen na původně vlastním území. Během tahu smíte provést pouze jednu sabotáž. Po sabotáži pokračuje váš tah a smíte provést jednu z výše uvedených akcí (odvod, pohyb, útok, osud).
- **Q aneb špionáž.** Máte-li na začátku svého tahu v ruce kartu Q, smíte provést špionáž. Špionáž znamená, že si smíte prohlédnout karty jednoho soupeře. Během tahu smíte provést i více špionáží. Po špionáži pokračuje váš tah a smíte provést jednu z výše uvedených akcí (odvod, pohyb, útok, osud).
- **K aneb diplomacie.** Máte-li v ruce kartu K, smíte zastavit jakýkoliv útok. Kartu K smíte vynést jen mimo svůj tah. Obě strany, které jste usmířil, vám předají své karty. Nezapomeňte, že nesmíte mít v ruce více než čtyři karty, takže případně přebývajících odhodte.)
- **A aneb Eso.** Karta A představuje žolíka a může být užita jako jakákoliv jiná akční karta.

Souboje

Souboje velmocí se rozhodují pomocí karet (viz Útok). Útočník začíná a vyloží tolik karet, kolik figurek zapojil do útoku. Nemá-li hráč potřebný počet karet v ruce, dobere si chybějící karty z balíčku. Vždy ale musí nejdřív užít karty, které má v ruce. Má-li v ruce více karet, než potřebuje, vybere si ty, které potřebuje.

Pozor! V souboji mají Figury číselnou hodnotu (1-2-3-11).

Karty se odhazují na odhazovací balíček. Pokud dojdou karty v dobíracím balíčku, zamíchá se odhazovací balíček a odhozené karty se vrátí do hry.

Konec hry

Hra končí, když jeden z hráčů obsadí kompletní trojici polí jiné mocnosti a přitom má stále alespoň jednu svou figurku na vlastním území. Pokud by náhodou tuto podmínku splnili dva hráči najednou, je vítězem hry ten hráč, který byl právě na tahu. Pokud některý z hráčů ztratí poslední figurku na svém území, vítězí hráč po jeho pravici.

Více o hře na www.mwe.cz/evropskavalka.html.