

Námořní strategie

pravidla

1 Cíl hry

Cílem hry je vybudovat si vlastní flotilu a stát se pánem všech moří. Vaši dominanci je třeba prokázat porážkou co nejvíce **bossů**, kteří brázdí moře. Za každého poraženého bosse získá váš tým jeden bod. Tým, který bude mít na konci týdne nejvíce bodů, vítězí.

2 Herní plán

Herní mapa je tvořena hexagonálními políčky. Na mapě se pohybují lodě. Loď je vždy orientována předí směrem k nějakému sousednímu poli, tj. loď má pole před sebou, pole za sebou, pole vlevo šikmo vpředu, pole vlevo šikmo vzadu, pole vpravo šikmo vpředu, pole vpravo šikmo vzadu.

Na mapě se nachází tyto typy polí:

- **širé moře** - Po těchto polích se mohou lodě libovolně pohybovat.
- **širá pevnina** - Na toto pole lodě nesmí. Pokud se na něj loď nějakým způsobem dostane, je zničena (viz níže).
- **přístav** - viz níže
- **plantáž** - viz níže
- **vrak** - viz níže

Na jednom poli nesmí stát více lodí současně. Výjimkou z tohoto pravidla je pole **Přístav**, kde může být libovolně mnoho lodí současně.

2.1 Přístav

Přístav je neutrální místo, které nikomu nepatří a nelze nijak dobýt či obsadit. Na loď v přístavu se nesmí útočit a ani loď nacházející se v přístavu nesmí útočit.

V přístavu lze provést následující akce (podrobněji rozepsáno v sekci Akce):

- upgradovat loď
- zakoupit vylepšení
- kupovat komodity, prodávat komodity
- opravit loď

Na poli přístav smí stát více lodí současně.

2.2 Plantáže

Plantáž je rovněž neutrální místo, které nikomu nepatří a nelze jej nijak dobýt či obsadit. Narozdíl od přístavu lze však bez omezení útočit jak z plantáže, tak na lodě nacházející se na plantáži. Také zde nesmí stát více lodí současně.

Na plantáži lze provést jedinou akci, a to **nakládku komodit**. Během této akce si loď zvolí, kolik jednotek dané komodity chce naložit (lze naložit více různých komodit současně. V případě, že více lodí nakládá v jednom tahu na téže plantáži, rozdělí se zdroje následovně:

1. V jednotlivých typech komodit se seřadí lodě **vzestupně** podle počtu chtěné komodity.
2. V tomto pořadí (tj. od lodě, která chce naložit nejmenší množství komodity) budou dostávat suroviny ze zdroje do té doby, dokud zdroj nedojde, nebo nejsou odbaveny všechny lodě.

Příklad:

- Mějme lodě A a B. Loď A chce naložit 6 jednotek plátna a 4 jednotky dřeva. B chce 5 jednotek plátna a 5 jednotek dřeva.
- Plantáž obsahuje 10 jednotek plátna a 10 jednotek dřeva.
- dřevo se naloží takto: loď A chce méně, dostane tedy 4 jednotky; potom nakládá B, která dostane 5 jednotek.
- plátno se naloží takto: loď B chce méně, dostane tedy požadovaných 5 jednotek; potom nakládá loď A - ta chce 6 jednotek, ale ve zdroji je už jen 5 -> dostane jen 5 jednotek.

2.3 Vrak

Pokud je nějaká loď zničena, zůstane po ní (na poli, kde došlo ke zničení) vrak obsahující všechny komodity, které loď v okamžiku zániku vezla + 1/10 komodit, které byly třeba k zakoupení lodě. Tyto komodity lze vyzvednout stejně jako v případě plantáže. Vrak zmizí v okamžiku, kdy jsou z něj vytěženy veškeré komodity. Na mapě se občas může objevit vrak sám od sebe.

3 Komodity

Ve hře se nachází následující komodity: **kov**, **dřevo**, **plátno** a **rum**. Komodity lze získat plundrováním zničených lodí a z plantáží. **Kov**, **dřevo** a **plátno** jsou třeba na vylepšování lodí a na stavbu nových lodí; **rum** lze velmi výhodně prodat.

Všechny komodity lze všechny výhodně prodat v přístavu. Dřevo a plátno tam lze v přístavu i koupit (ceny viz *Příloha 1 (Ceník)*). Kov ani rum koupit nelze. Kov lze získat pouze ze zničených lodí (ne z plantáží).

Každý tým má **centrální virtuální sklad komodit**, z něhož používá komodity pro stavbu nových lodí. Stejně tak má každý tým vlastní **centrální pokladnu**, z které se platí za veškeré akce lodí týmu (opravu, nákupy atd.).

Každá loď má vlastní **nákladový prostor**, v němž může uchovávat komodity a peníze. Tyto suroviny se nepočítají do surovin týmu a nelze je použít pro stavbu nových lodí ani vylepšení. Loď může v přístavu pomocí speciální akce vyložit komodity(a peníze) a tím je přesunout do centrálního skladu a centrální pokladny svého týmu. Každá loď má určitou **kapacitu** svého nákladového prostoru, tj. maximální množství jednotek komodit, které může najednou převážet (může převážet více různých komodit současně, všechny komodity zabírají stejně místa). Peníze žádné místo nezabírají.

4 Tah

Hra probíhá na tahy, přičemž hrají **všechny lodě současně**. Na rozmyšlení tahu je časový limit 5 minut, do tohoto limitu musí kapitáni přijít nahlásit orgovi svůj tah.

Tah je sekvence akcí (manévrů, útoků a transakcí), které patří do jednotlivých fází tahu. Lze skládat za sebe libovolné akce v pořadí určeném fázemi daných akcí - musí po sobě následovat všechny akce fáze 1, potom všechny akce fáze 2, atd.

4.1 Akce

*Pozn.: Akce označené slovem **BONUS** se zpřístupní až po zakoupení patřičného vylepšení v přístavu, viz tabulka vylepšení v Příloze 1 (Ceník).*

I. Přístavní fáze

Akce z této fáze lze napláňovat pouze pokud se na začátku tahu nachází loď v přístavu.

- **Modifikující transakce:**
 1. Zakoupení nových vylepšení
 2. Upgrade lodě (nelze aplikovat na galeonu)
 3. Oprava lodě
 4. Oprava zakoupených vylepšení
- **Souboj s bossem**
 - Pokud je zvolena tato akce, tak to musí být jediná akce v tahu.
 - Boje s bossem se může účastnit více lodí, avšak všechny musí být na začátku tahu v přístavu a zvolit akci **Souboj s bossem**

II. Pohybová fáze

Pohybové akce se dělí na 2 typy:

A. Manévry

Manévry se dělí na pohybové manévry a transakce.

1. Pohybové manévry:

- **pohyb kupředu:** Loď se přesune o 1 pole ve směru, kterým je natočena příď.
- **otočení doleva o 60°**
- **otočení doprava o 60°**

2. Transakce (lze provést pouze v přístavu):

- **Prodej/nákup komodit**
 - Lze prodat komodity, **které se nacházejí na lodi** a v **Centrálním skladu komodit**; lze nakoupit do **Centrálního skladu komodit**.
- **Vyložení nákladu:** Komodity z lodi se přesunou do **Centrálního skladu komodit**.
- **Nakládka komodit**

- Lze naložit komodity z plantáží nebo z vraků. Je potřeba nacházet se na daném políčku.
- Průběh nakládky je definován v popisu **Plantáží** v sekci **Herní plán**.

B. Útoky

1. salva děl na levoboku

- Způsobí zranění všem lodím, které se nachází na polích vlevo šikmo vpředu a vlevo šikmo vzadu (všem, tj. i přátelským).
- Síla zranění je rovna **počtu děl útočící lodě**.

2. salva děl na pravoboku

- analogicky

3. čelní útok

- Je-li na poli před útočící lodí nepřátelská loď, je zasažena silou **8 bodů**.
- Útočící loď sama utrpí zranění **5 bodů**.
- Je-li pole prázdné, nestane se nic. Je-li soupeř natočen přídílí, **nestane se nic**.
- Je-li tímto útokem soupeřova loď zničena, přesune se útočník na pole, na něž útočil.
- Předchází-li v tahu této akci bezprostředně akce **pohyb kupředu**, přičítá se k síle zásahu bonus **5 bodů** ("čelní útok s rozjezdem").

4. [BONUS] salva řetězovou střelou na levoboku/pravoboku

- Použití je jako v případě klasické salvy, efekt se však liší: zasažená loď nesmí v dalším tahu použít akci **pohyb kupředu** (do příštího tahu si s sebou nese "zásah řetězem").
- Vůbec nedochází k poškození zasažené lodi.

5. [BONUS] střela z houfnice

- Střela s vysokou balistickou křivkou, která dopadne až poté, co se vyhodnotí pohyby lodí v daném kole.
- Síla houfnice je **12 bodů**.
- Na typu lodě závisí dva parametry: **počet houfnic** a **dostřel**. První udává počet střel, které lze zcela nezávisle na sobě zamířit a vystřelit, druhý maximální vzdálenost (počet políček) od lodě, na něž lze střelu zamířit. Konkrétní hodnoty pro jednotlivé typy lodí viz *Příloha 1 (Ceník)*.

6. [BONUS] salva těžkou kulí na levoboku/pravoboku (left/right cannons heavy ball volley)

- Funguje podobně jako klasická salva s těmito rozdíly:
 - (a) ušředřený zásah se spočte jako **1.5 * počet děl**
 - (b) použije-li se tato akce, pak to musí být jediná akce v daném tahu

4.2 Omezení tahu

- Manévry
 - V každém tahu smí být nejvýše tolik manévrů, jako je rychlost lodě.

- Omezení pro **fregatu**:
 - V každém tahu smí být nejvýše dvakrát akce **pohyb kupředu** (tj. nelze provést tah [**pohyb kupředu, pohyb kupředu, pohyb kupředu**])
- Omezení pro **galeonu**:
 - V každém tahu smí být nejvýše jednou akce **pohyb kupředu** (tj. nelze provést tah [**pohyb kupředu, pohyb kupředu**])
 - V každém tahu smí být nejvýše jednou jedna z akcí **otočení doleva o 60°, otočení doprava o 60°**.
- Útoky
 - V každém tahu smí být nejvýše jednou jedna z akcí **salva děl na levoboku, salva řetězovou střelou na levoboku, salva těžkou kulí na levoboku**.
 - V každém tahu smí být nejvýše jednou jedna z akcí **salva děl na pravoboku, salva řetězovou střelou na pravoboku, salva těžkou kulí na pravoboku**.
 - V každém tahu smí být nejvýše jedna akce **střela z houfnice**.
 - V každém tahu smí být nejvýše jedna akce **čelní útok**.
 - Nesmí se útočit z pole *Přístav* ani na pole *Přístav*.
- Obecná omezení
 - Je-li použita akce **salva těžkou kulí**, pak to musí být jediná akce v daném kole.
 - Tah nesmí obsahovat současně **Útok** a **Manévr** typu **Transakce**

4.3 Vyhodnocení tahů

Tahy se vyhodnocují takto:

1. provede se **Přístavní fáze**
2. vyhodnotí se **všechny salvy** (obyčejná, řetězová, těžká) a **čelní útok**, zasaženým lodím se uberou životy.
3. vyhodnotí se **pohybové manévry** lodí, lodě se přesunou.
4. vyhodnotí se **houfnice**.
5. vyhodnotí se **manévry transakce**.
6. lodě, kterým klesne život na 0 jsou **zničeny** a na místě, kde skončily tah, se z nich stane **vrak**.

Vyhodnocování je trochu časoprostorově ohnuté. Pokud se loď pohnula a na konci svého tahu vystřelila salvu, tato salva zasáhne loď, které na cílovém poli stála **na začátku** svého tahu. Může se i stát, že se obě lodě pohnou a na konci tahu vystřelí salvu na sebe navzájem (tam kde stály na začátku tahu). Pak jsou **obě** lodě zasaženy (je to tak trochu střela do minulosti).

Houfnice naopak dopadají až po proběhnutí pohybových manévrů - houfnicí je tedy třeba mířit na předpokládané cílové políčko lodě, kterou chceme zasáhnout.

Pokud je loď zničena salvou (tj. "na začátku, provede se ještě její naplánovatný tah **s výjimkou modifikujících transakcí**).

4.4 Boj s bossem

- může být pouze jediná akce v tahu
- souboj s bossem probíhá vždy mimo hlavní herní plochu, ve speciální aréně

- boje s bossem se může účastnit více lodí, pouze musí být všechny na začátku tahu v přístavu a zvolit akci **Boj s bossem**
- lodě, které se účastní boje s bossem se po skončení boje vrátí zpět do přístavu ve stejném stavu, v jakém byly, než akci **Boj s bossem** zvolily
- po zvolení akce se jde paralelně bojovat s bossem
 - Část týmu jde bojovat, část pokračuje v deskovce
 - díky tomu, že se loď po skončení vrátí na stejné místo ve stejném stavu, tak může už další tah provádět akce, i když ještě není dobojován paralelní souboj s bossem
 - boj s bossem se bude odehrávat na vedlejší mapě v papírové podobě proti bossovi, za kterého hraje org
- Na konci dne přidají se přidají expy a případně suroviny, pokud byl boss poražen

4.5 Vyhodnocení kolizí

Pokud se stane, že na jednom políčku, které není přístav, skončí svůj tah více lodí, tak nastává kolize, která se bude řešit takto:

- Provedou se **Pohybové manévry**.
- Dokud existuje kolize:
 - (1) Pokud se více lodí potká na jednom políčku, tak na něm zůstane:
 - (a) loď, pro niž je to výchozí políčko (pokud taková existuje)
 - (b) největší loď
 - (i) pokud je takových lodí více, tak zůstane loď s nejvíce věcmi v nákladovém prostoru
 - (ii) pokud stejně, tak se zvolí náhodně
 - (2) Zbylé lodě se vrátí na pole, z něž na kolizní pole přijeli
- Lodě, které se účastnily kolize budou poškozeny.
 - Poškození se bude počítat jen jednou.
 - Hodnota poškození bude stejná, jako kdyby loď útočila čelně bez klounu, tedy **5 bodů**

4.6 Zakoupení nové lodě

Kdykoliv během tahu se tým může rozhodnout postavit novou loď. V takovém případě si zvolí jednoho z členů jako **kapitána** nové lodě (a k němu 1-2 důstojníky), ten přijde za orgem nákup nahlásit. Kromě jména kapitána je třeba orgovi sdělit **typ** nové lodě, případně která **vylepšení** chce tým rovnou nainstalovat a ve kterém **přístavu** se má loď postavit.

Má-li tým dostatek peněz na kontě a surovin ve skladu, pak je ihned zahájena konstrukce nové lodě. Na konci tahu je loď hotova a objeví se v přístavu, který si tým zvolí. Následující tah už může hrát.

4.7 Povýšení stávající lodě

V přístavní fázi lze loď povýšit na lepší typ lodi. V takovém případě je cena menší, než pokud by se jednalo o koupení nové lodě - je slevněna o polovinu ceny současné lodi.

Současná loď se tímto přemění na loď vyššího typu, zůstávají ji současná vylepšení i věci ve skladu. Vylepšení, která fungují odlišně pro různé typy lodí, se upgradují na vyšší typ. Pouze pokud byla poničená, tak přesto bude mít plné životy.

4.8 Opravení stávající lodě

V přístavní fázi lze loď opravit. V takovém případě se za příslušnou cenu nastaví její životy na maximum, veškeré její ostatní věci zůstávají nezměněné.

4.9 Zničená loď

Zničená loď ztrácí všechny komodity a peníze a resetuje se do nejbližšího přístavu ve "zničeném" stavu. Zničenou loď lze **opravit** dvěma způsoby:

1. zaplacením 1/10 její kupní ceny

- zakoupená vylepšení (např. houfnice, přídatné kanóny) jsou zničena společně s lodí a lze je opravit opět za 1/5 kupní ceny
 - i. není třeba je opravovat ihned, je možno např. opravit loď a vyplout na moře se zničenou houfnicí; tu pak opravit někdy později, jakmile budou peníze

2. degradováním na nižší třídu

- tj. např. zničenou fregatu lze ponížít na plně funkční brigu
- při "opravou degradací" zůstávají vylepšení zničená a lze je opravit pouze zaplacením 1/10 jejich kupní ceny
- loď **ztrácí** všechna vylepšení, která jsou nekompatibilní s jejím aktuálním typem
 - např. mám-li zničenou brigu s houfnicí, mohu ji opravit degradováním na škuner, ale přijdu přitom o houfnici (tj. při případném budoucím povýšení zpět na brigu už houfnici nemám a musím si ji znova koupit)

Na místě zničení lodě se objeví **vrak**, který bude obsahovat komodity určené jednak nákladem, jednak typem potopené lodě.

Pokud tým má zničené všechny lodě a nemá dostatek surovin, aby si mohl koupit další nebo opravit stávající, tak se mu zdarma opraví nejlevnější (bude to vždy škuner).