

Diplomatia: rukověť hráče

Jan Šimbera

18. července 2013

1 O hře

Diplomatia je strategická desková hra bez kostek či jiného náhodného faktoru. Úspěch i neúspěch hráče záleží hlavně na jeho schopnosti vyjednávat. Ve hře řídí osudy jedné mocenské entity a snaží se promyšlenou strategií a interakcí s ostatními hráči získat na mapě dominantní postavení.

Diplomatia je v podstatě autorovou velmi lehkou úpravou hry *Diplomacie* (Diplomacy, Realpolitik) od Alana B. Calhamera, vytvořené v roce 1954 pro hru 7 hráčů na mapě Evropy roku 1900.

Diplomatia tento koncept mění především konceptem přístavů a nevázaností na konkrétní mapu (v době psaní těchto pravidel existují verze CZ I, CZ-ORP, EU, EU-1914, Praga a NM).

2 Pravidla

1. Hráči

1.1 Počet hráčů je závislý na počtu *mocností*, které jsou vymezeny na použité mapě. Například *Diplomatia* EU vymezuje 11 mocností.

1.2 Menší počet hráčů než mocností není ideální (použijte raději jinou mapu). Řeší se dohodou hráčů případ od případu buď sloučením velení nad některými mocnostmi, nebo jejich neutralitou, přičemž vyřazení hráči nad nimi případně mohou v pozdější fázi převzít velení. V obou případech je třeba souhlas všech hráčů.

1.3 Větší počet hráčů než mocností není zpravidla velký problém. Zpravidla se několik hráčů spojí a velí jedné mocnosti. Na tazích se potom domlouvají a mohou si rozdělit role (nejčastěji se z dvojice jeden věnuje strategii a druhý diplomacii).

V dalším textu je pojmem *hráč* označován člověk nebo skupina lidí velící jedné mocnosti.

1.4 Rozhodčí. Jeden z pravidel dobře znalých hráčů může vykonávat roli rozhodčího, který řídí časovou dotaci tahů a vyhodnocování rozkazů. Zpravidla to urychlí hru; tato role však musí být přísně neutrální.

2. Potřeby

2.1 Herní mapa. Mapa by měla být dostatečně velká, aby k ní měli všichni hráči dostatečný přístup (A2 je absolutní minimum). Je rozdělena na určitý počet (zpravidla jednu až dvě stovky) *prostorů* označených názvem. Jsou dvojího druhu:

2.1.1 Suchozemská teritoria. Jsou označena barvou mocnosti, která je *kontroluje* na počátku hry. Některé mapy mohou též obsahovat *neutrální území* označená bíle¹, která nejsou zpočátku kontrolována nikým.

2.1.1.1 Zásobovací centra. Některá teritoria obsahují *zásobovací centrum* vyznačené plnou černou tečkou². O ně se ve hře především bojuje, neboť umožňují stavět armády.

2.1.2 Mořské sektory. Mají všechny stejnou modrou barvu. Některé z nich obsahují na svém okraji *přístav* — černou tečku popsanou kurzívou.

¹Na mapách bez neutrálních území může být bílá použita pro jednu z mocností, což je zpravidla z mapy poznat podle prostorového rozložení.

²Některé mapy mohou obsahovat i jiná města, která nejsou zásobovacími centry. Ta jsou vyznačena bílou tečkou.

2.1.2.1 Kontrola sektorů na počátku hry. Je dána polohou přístavu — kontroluje je ten, kdo kontroluje pobřeží, u nějž přístav leží³. Pokud nesousedí s pevninou kontrolovanou nějakou mocností nebo přístav neobsahují, nekontroluje je na počátku nikdo (jsou neutrální).

Některé mapy nemusí vůbec moře obsahovat.

Mapa může obsahovat také drobné ostrovy bez popisu, nejčastěji v šedé barvě. Ty mají pouze dekorativní charakter (zvyšují kartografickou hodnotu mapy) a ve hře se nijak nepoužívají.

2.2 Figurky představující *jednotky* — *armády* a *flotily*. Každý hráč by měl mít dostatečnou⁴ zásobu obou typů figurek v barvě své mocnosti (v polní variantě lze použít kousky barevné čtvrtky). Flotily mají oproti armádám navíc nějakou modrou značku nebo se liší tvarem.

2.3 Psací potřeby. Každý hráč by měl mít tužku a dostatečnou zásobu menších papírků (cca A7) na psaní rozkazů.

2.4 Plánky mapy. Nepovinná, ale velmi užitečná pomůcka. Každý hráč obdrží zmenšeninu mapy (např. formátu A5), do níž může volně kreslit. To umožňuje vést i detailní vyjednávání jinde než přímo nad velkou mapou, čímž se minimalizují zpravodajská rizika.

3. Výchozí situace

3.1 Mapa se umístí na vrislou nebo vodorovnou plochu tak, aby ji mohl sledovat co největší počet hráčů zároveň.

3.2 Přidělení mocností. Každý hráč získá velení nad jednou z mocností. Může se použít náhodná („klobouková“) metoda nebo složitější preferenční metoda (TODO).

3.3 Počáteční postavení jednotek. Na každý prostor, který hráč na počátku kontroluje a který je označen plnou černou tečkou (obsahuje zásobovací centrum nebo přístav), umístí jednu jednotku. Do teritoria se zásobovacím centrem (na pevninu) armádu, do sektoru s přístavem (na moře) flotilu.

Neutrální prostory, i když obsahují zásobovací centrum nebo přístav, nejsou zpočátku obsazeny.

4. Úkol hráčů

4.1 Běžná hra. Hlavním úkolem hráče je získat pod kontrolu **nadpoloviční většinu zásobovacích center** na mapě. Jakmile toho dosáhne, hra končí a stává se vítězem.

4.2 Zkrácená hra. Zpravidla není dost času dohrávat hru až do konce a není to ani taková zábava. Potom se volí zkrácená hra, kdy po vyčerpání času (který může být stanoven „až se nám nebude chtít pokračovat“) nebo počtu tahů vyhrává ten hráč, který kontroluje **nejvíce zásobovacích center** ze všech.

5. Kontrola území. Hráč kontroluje prostor, pokud

- jej kontroloval na začátku hry (je to jeho *domácí prostor*) a od té doby na něj nevstoupila žádná jednotka nebo
- je opuštěn a jeho jednotka byla poslední, která se v prostoru nacházela nebo
- je obsazen jeho jednotkou.

V žádném prostoru se nesmí v žádném okamžiku vyskytovat více než jedna jednotka. Armády nesmí vstoupit do mořských sektorů a naopak flotily nesmí vstoupit do suchozemských teritorií.

6. Tahy. *Diplomatia* je ve své podstatě *tahovou strategií*, hra se tedy skládá z *tahů*. Každý tah má hráč právo dát každé své jednotce **jeden rozkaz** k nějaké *akci*. Tahy se čísly od 1.

6.1 Dělení tahu. Každý tah se dělí na tři nebo čtyři *fáze*: *diplomacii*, *vyhodnocení rozkazů*, *ústup* a každý druhý tah (počínaje tahem číslo 2) *vyhodnocení kontroly*.

6.2 Diplomacie. Fáze tahu, kdy mohou hráči volně komunikovat a psát rozkazy svým jednotkám. Měla by trvat vždy nejméně 10 minut, lépe čtvrt hodiny. Pokud již nikdo nepotřebuje další čas, může se zkrátit. Pokud mají rozkazy být provedeny, je třeba je do konce fáze odevzdat rozhodčímu nebo do označené schránky, kde je ostatní nemohou číst.

³Pozor, toto platí pouze pro počáteční rozestavení, nikoli pro změnu kontroly v průběhu hry!

⁴Za dostatečný se obvykle považuje troj- až čtyřnásobek startovního počtu, ale záleží na plánované délce partie.

6.3 Vyhodnocení rozkazů. V této fázi se všechny odevzdané rozkazy v libovolném pořadí nahlas přečtou, po jejich vzájemné konfrontaci se vyhodnotí a provedou se z nich vyplývající změny kromě ústupu.

6.4 Ústup. Pokud byly nějaké jednotky při vyhodnocení donuceny k ústupu, mají v této fázi jejich hráči možnost jim napsat *ústupové rozkazy* podle pravidel uvedených v příslušné sekci níže. Při jejich psaní se nevyjednává. Pokud je ústupů natolik málo, že se nemohou navzájem ovlivnit, nemusí se rozkazy psát a hráči je postupně sdělí ústně; přitom však musí stále dodržet zbylá pravidla pro jejich vydávání. Pokud je ústupů více, probíhá postup stejně jako při vyhodnocení běžných rozkazů.

6.5 Vyhodnocení kontroly. Tato fáze se provádí na konci každého druhého tahu (tedy tahu 2, 4, 6...). Pro každou mocnost se zjistí, kolik prostorů se zásobovacími centry a přístavy kontroluje.

6.5.1 Vyhodnocení armád. Pokud kontroluje hráč méně zásobovacích center, než má na plánu armád, musí některé z nich dle svého výběru *odstranit* tak, aby počet souhlasil. Pokud kontroluje hráč více zásobovacích center, než má na plánu armád, může *postavit* armády nové tak, aby počet souhlasil. Armády lze stavět pouze na domácích teritoriích se zásobovacím centrem, která jsou právě neobsazená. Pokud hráč nemá dostatek takových teritorií, nemůže armády postavit.

6.5.2 Vyhodnocení flotil. Platí stejná pravidla s tím rozdílem, že flotily lze stavět i v sektorech, které nejsou domácí.

Armády a flotily nelze při vyhodnocení kontroly zaměňovat (například místo odstranění armády kvůli nedostatku zásobovacích center nelze odstranit flotilu).

Postavení a odebrání jednotek se provádí podobně jako psaní ústupových rozkazů (bezodkladně a bez vyjednávání).

7. Akce jednotek. Každá jednotka má právo na jednu akci za tah. Tyto akce nejsou žádným způsobem omezené předchozími dohodami (buť písemnými), učiněnými hráči v průběhu diplomatické fáze. (Pro inspiraci viz libovolnou učebnici dějepisu.) Pokud hraje za mocnost více lidí, musí se na rozkazech všichni shodnout.

Ke každé akci musí být vydán příslušný rozkaz podle pravidel níže.

7.1 Síla jednotky. Všechny jednotky jsou stejně silné. Jednotka, která podporuje (viz Podpora) akci jiné jednotky, jí předává svou sílu.

7.2 Akce společné armádám i flotilám

7.2.1 Obrana. Bezvýznamová akce. Jednotka neprovádí nic kromě obrany vlastního prostoru. K této akci není nutné vydávat rozkaz, neboť výsledek je stejný, jako když jednotka žádný rozkaz neobdrží.

7.2.2 Přesun. Jednotka se může pokusit přesunout do prostoru, který *sousedí* s jejím aktuálním prostorem (toto pravidlo může být modifikováno při transportu armád) a odpovídá jejímu typu (armáda nesmí do mořského sektoru).

Přesun do prostoru obsazeného *cizí* jednotkou je *útok*.

7.2.2.1 Zákaz výměny pozic. Dvě jednotky si navzájem v jednom tahu nemohou vzájemným přesunem prohodit místa. Pokud by k takové situaci mělo dojít, obě zůstanou na místě. Dvě armády si však mohou prohodit pozice, pokud je alespoň jedna z nich transportována.

7.2.2.2 Porážka. Pokud má útočící jednotka větší sílu než ta, na niž je útok veden, je tato *poražena*. Útočící jednotka obsadí její prostor.

Jednotka nemůže být poražena vlastními jednotkami a jakákoli podpora útoku na ně je neplatná.

Pokud není akcí poražené jednotky v tomto tahu úspěšný přesun, je zrušena a jednotka musí *ustoupit*; pokud nemá kam, je *zničena*.

7.2.2.3 Zablokování prostoru. Do jednoho prostoru se nemůže zároveň přesunout více jednotek se stejnou silou. Pokud jsou takové rozkazy vydány, žádný z nich se neprovede, jednotky zůstávají ve svých původních prostorech a cílový prostor je považován za *zablokovaný*. Viz příklad 2.

7.2.2.4 Obležení. Jednotka, jejíž prostor byl zablokován více útoky se stejnou silou, není poražena (viz příklad 9).

7.2.2.5 Ústup. Jednotka může ustoupit do libovolného neobsazeného prostoru svého typu, který nebyl v tomto tahu zablokován; nesmí to být ani prostor, z něž přichází vítězný útočník. Ústup nemůže být podporován ani proveden pomocí transportu. Pokud není k dispozici žádný povolený prostor nebo není vydán ústupový rozkaz, je jednotka *zničena* a odstraněna z herního plánu. Pokud je zničena flotila, která v tomto tahu transportovala armádu, je zničena i tato armáda.

Pokud dostanou dvě jednotky rozkaz k ústupu do stejného prostoru, jsou obě zničeny.

7.2.3 Podpora. Jednotka může podpořit jinou jednotku a tím jí předat svou sílu k provedení stanovené akce. Podpora platí pouze pro tuto akci.

Podporující jednotka zůstává v tomto tahu na místě.

7.2.3.1 Omezení cílového prostoru. Podpora může být směřována pouze do prostoru, do něž by se mohla podporující jednotka v tomto tahu přesunout, nebýt ostatních jednotek.

7.2.3.2 Slovní nezrušitelnost podpory. Platnou a účinnou podporu nelze odmítnout, i když to podporovaného znevýhodní.

7.2.3.3 Podpora v přesunu. Podporovat lze přesun libovolné jednotky do prostoru splňujícího výše uvedené kritérium⁵ Počáteční prostor podporované jednotky přitom nemusí sousedit s prostorem jednotky podporující (viz příklad 3).

7.2.3.4 Podpora v obraně. Libovolnou jednotku lze podporovat v obraně v jejím stávajícím prostoru. Pokud je jednotka s platnou podporou v obraně napadena, její akce je změněna na obranu.

7.2.3.5 Zrušení podpory. Podpora je zrušena, pokud je podporující jednotka napadena z prostoru, do něž podporu neposkytuje (viz příklady 6 a 7). Rušení podpory má přednost před rušením akcí porážkou (jednotka, která je v tomto tahu poražena, může stále ještě zrušit podporu).

7.3 Akce armád

7.3.1 Zabrání přístavu. Armáda se může pokusit získat kontrolu nad mořským sektorem, jehož přístav je umístěn u pobřeží jejího teritoria. Akce se posuzuje jako přesun imaginární hráčovy flotily do něj se všemi důsledky (může být tedy podporován nebo zablokován jinými flotilami z okolních sektorů).

Armáda se v rámci akce nikam nepřesouvá.

7.4 Akce flotil

7.4.1 Transport. Flotila může transportovat armádu po moři. Sama zůstává na místě, zatímco armáda se přesune do teritoria sousedícího se sektorem, kde je umístěna flotila (může tedy skončit i v teritoriu, které nesousedilo s jejím původním umístěním). Tento přesun je běžným přesunem (může tedy jít o útok, může být zablokován ap.). Pokud je zablokován, armáda zůstává na svém původním místě.

Pokud je konečným cílem transportu nebo transportního řetězce mořský sektor, transport je považován za neplatný. Podporu nelze transportovat.

7.4.1.1 Transportní řetěz. Transporty je možné řetězit tak, že každá flotila dostane rozkaz k transportu na umístění další flotily; poslední v řadě potom k transportu do cílového teritoria (viz příklad 4).

7.4.1.2 Nadbytečný transport. Je možné vydat více flotilám rozkaz k transportu téže armády. Transport se potom provede i tedy, je-li jedna z větví přerušena útokem. Pokud je možné k přesunu armády použít běžný přesun i transport, je transport použit tehdy, patří-li alespoň jedna z transportujících flotil stejnému hráči jako armáda⁶.

8. Rozkazy. Rozkazy svým jednotkám píše každý hráč zvlášť na kus papíru. Tento papír musí být čitelně označen číslem tahu, jinak jsou všechny rozkazy na něm neplatné. Dobrým zvykem je též uvést název hráčovy mocnosti.

Každé jednotce je možné napsat nejvýše jeden rozkaz. Pokud jich je napsáno více, neplatí žádný z nich.

Pokud je jednotce vydán neplatný rozkaz, hledí se na ni, jako by jí nebyl vydán rozkaz žádný.

⁵Armáda tedy nemůže podporovat flotilu v útoku na jinou flotilu.

⁶Toto zabráňuje transportu armády proti vůli jejího hráče a nechtěné výměně pozic.

Platný rozkaz vydaný omylem je stále platný.
Rozkaz se vždy skládá z

- názvu prostoru, kde se daná jednotka právě nachází,
- symbolu akce, která se má provést,
- cíle této akce (to může být buď prostor nebo jiný rozkaz).

8.1 Obrana. Může se značit O , H nebo X , přičemž položka cíle je prázdná (*Karélie O*). Tyto rozkazy není nutné vydávat.

8.2 Přesun. Značí se pomlčkou (*Karélie – Lotyšsko*), jednoduchou šipkou (*Karélie \rightarrow Lotyšsko* — pokud chce hráč zdůraznit, že nejde o útok) nebo dvojitou šipkou (*Karélie \Rightarrow Lotyšsko, Karélie \Rightarrow Lotyšsko* nebo podobně, pokud chce zdůraznit, že o útok jde).

8.3 Podpora. Obecně se podpora značí P , S nebo vlnovkou. Cílem je akce jiné jednotky.

8.3.1 Podpora v přesunu. Cílem je příslušná akce přesunu (*Estonsko P Karélie – Lotyšsko*, *Estonsko P Karélie \Rightarrow Lotyšsko*). Je nutno vypsát celou podporovanou akci, nikoli pouze její cíl!

8.3.2 Podpora v obraně. Značí se PO , lze též P nebo S (*Estonsko PO Karélie*).

8.4 Zabrání přístavu. Značí se ZP (*Karélie ZP Finský záliv*).

8.5 Transport. Armáda musí dostat rozkaz k přesunu na cílové teritorium (*Karélie – Uppland*) a všechny transportující flotily rozkaz k transportu (značen T) na další článek řetězce (*Finský záliv T Karélie – Botnický záliv* a *Botnický záliv T Finský záliv – Uppland*).

Rozhodčí může uznat za platný i rozkaz neodpovídající těmto pravidlům, pokud je jasně zřetelné, jaký byl autorův záměr. V případě neexistence rozhodčího nebo sporů je k uznání takového rozkazu třeba shody nejméně dvou třetin všech hráčů.

9. Předčasný odchod ze hry. Pokud nějaký z hráčů již nechce ve hře dále pokračovat, nemusí. Nabízí se několik variant:

9.1 Občanská válka. Hráčova mocnost se dostane do víru bratrovražedného konfliktu. Jeho armády neprovádějí žádné akce a zůstávají na svých pozicích (tzn. jako by každé kolo dostaly prázdný rozkaz). Místo ústupu jsou rovnou zničeny.

Pokud se při vyhodnocení kontroly musí zmenšit počet jednotek této mocnosti, odebírají se přednostně ty vzdálenější od domácího prostoru. Jinak rozhoduje los.

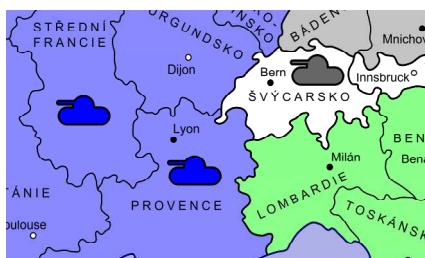
9.2 Převzetí zvenku. Mocnost může převzít pod kontrolu dříve vyřazený či nově příchozí hráč. Nejlepší alternativa.

9.3 Převzetí jiným hráčem. Mocnost může převzít hráč velící jiné (nejlépe oslabené) mocnosti. Nejlepší je takto spojit dvě slabší mocnosti nebo dřívější spojence, obecně se však tato varianta nedoporučuje.

K převzetí velení nad mocností je potřeba souhlasu všech stávajících hráčů. Nejlepší je dohodnout se před začátkem hry, jak se bude tato situace řešit.

3 Příklady

Příklad 1: Zablokovaný přesun

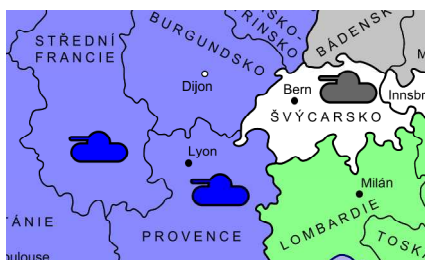


- **Francie (modrý):** Provence – Lombardie, Střední Francie – Provence.

- **Německo (šedý):** Švýcarsko – Lombardie.

Ani jeden z příkázaných přesunů se neprovede. Došlo totiž k zablokování Lombardie, v důsledku čehož se neuvolnilo Provence a tedy ani armáda ze Střední Francie nemá, kam by se přesunula.

Příklad 2: Podpora v přesunu



- **Francie (modrý):** Provence – Burgundsko, Střední Francie P Provence – Burgundsko.

- **Německo (šedý):** Švýcarsko – Burgundsko.

Francouzský pokus o přesun je úspěšný. Armáda z Provence se přesune do Burgundska a Němci ostrouhají.

Příklad 3: Řetězný transport



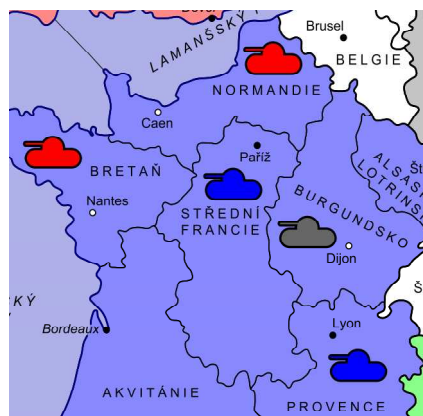
- **Španělsko (žlutý):** Katalánsko – Alžírsko, Střední Francie – Alžírsko, Střední Francie – Střední Francie.

Alžírsko.

- **Francie (modrý):** Střední Francie – sever T Katalánsko – Střední Francie – západ.

Toto je příklad správně provedeného transportu. Obě flotily zůstávají na místě, zatímco španělská armáda se přesune v jednom tahu z Katalánska rovnou do Alžírska.

Příklad 4: Úspěšný útok



- **Británie (červený):** Bretagne – Střední Francie, Normandie P Bretagne – Střední Francie.

- **Německo (šedý):** Burgundsko P Bretagne – Střední Francie.

- **Francie (modrý):** Provence PO Střední Francie, Střední Francie O.

Všechny podpory jsou platné (i ta z Burgundska, ačkoliv nesousedí s Bretání; stačí, když sousedí se Střední Francií). Útočník má převahu a francouzská armáda tedy musí ustoupit. K dispozici má jediné volné teritorium — Akvitánii. Pokud tam Francouz ustoupit nechce, může nechat armádu zničit.

Příklad 5: Zrušení podpory útokem



- **Británie (červený):** Bretagne – Střední Francie.

- **Německo (šedý):** Normandie P Bretagne – Střední Francie.

- **Francie (modrý):** Burgundsko – Normandie, Střední Francie O.

Německá armáda poskytuje podporu pro britský útok na Střední Francii, avšak sama musí čelit útoku z Burgundska, což je jiný prostor, a tak je její pod-

pora zrušena a celý útok neúspěšný.

Příklad 8: Obležení

Příklad 6: Zničení jednotky



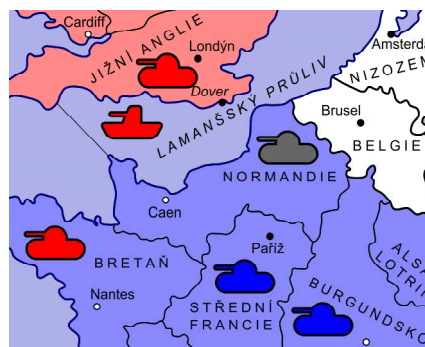
- Španělsko (žlutý): Jižní Atlantik – Biskajský záliv.
- Británie (červený): Keltské moře P Jižní Atlantik – Biskajský záliv.
- Francie (modrý): Biskajský záliv – Keltské moře. Španělská flotila útočí na francouzskou s podporou Britů. Ta není zrušena, protože útok přichází z teritoria, kam je poskytována. Francouzská flotila je proto poražena a protože nemá kam ustoupit, je zničena.

Příklad 7: Zákaz výměny pozic



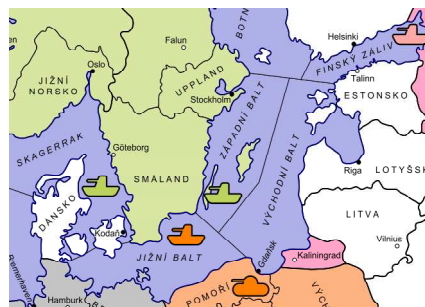
- Španělsko (žlutý): Jižní Atlantik – Biskajský záliv.
- Británie (červený): Keltské moře P Jižní Atlantik – Biskajský záliv.
- Francie (modrý): Biskajský záliv – Jižní Atlantik. Španělská flotila útočí na francouzskou s podporou Britů. Francouzská flotila útočí s menší podporou, a proto je poražena. Její akce je zrušena, protože se nemůže přesunout do prostoru vítězného útočníka. Je proto zničena.

- Británie (červený): Jižní Anglie – Normandie, Bretan P Jižní Anglie – Normandie, Lamanšský průliv T Jižní Anglie – Normandie.
- Francie (modrý): Burgundsko – Normandie, Střední Francie P Burgundsko – Normandie.



Na německou armádu v Normandii útočí jak Britové, tak Francouzi, každý se silou dvou armád. Protože jsou jejich síly vyrovnané, německá armáda neustupuje ani není zničena. Jejich síly se v podstatě vybíjí do sebe navzájem.

Příklad 9: Zničení transportované armády



- Visegrád (oranžový): Pomoří – Småland, Jižní Balt T Pomoří – Småland.
- Skandinávie (olivově zelený): Skagerrak – Jižní Balt, Západní Balt P Skagerrak – Jižní Balt.
- Rusko (růžový): Finský záliv – Východní Balt. Visegrádská flotila se pokouší transportovat armádu, je na ni však veden útok. Ten má převahu a flotila je tudíž poražena. Byla by se mohla přesunout do Východního Baltu, tam se však už přesouvá jiná flotila z Finského zálivu, a tak je zničena. Spolu s ní je zničena i transportovaná armáda z Pomoří.

Příklad 10: Zabrání prázdného přístavu



- Rusko (růžový): Karélie ZP Finský záliv.

Ruská armáda z Karélie se snaží zabrat přístav Kronštadt v neobsazeném sektoru Finský záliv. Protože se na tento prostor nechystá přesunout nikdo jiný, je zabrání přístavu úspěšné a sektor se dostává pod ruskou kontrolu.

Příklad 11: *Zabrání obsazeného přístavu*



- **Rusko (růžový):** *Karélie ZP Finský záliv.*
- **Skandinávie (olivově zelený):** *Botnický záliv P Karélie ZP Finský záliv.*
- **Visegrád (oranžový):** *Finský záliv – Botnický záliv.*

Ruská armáda z Karélie se snaží zabrat přístav Kronštadt v sektoru Finský záliv, který je obsazen visegrádkou (oranžovou) flotilou. Výsledky této akce jsou stejné jako útok imaginární flotily, který má v tomto případě podporu z Botnického zálivu. Ta není zrušena útokem visegrádké flotily, protože směřuje do prostoru, odkud je útok veden. Zabrání přístavu je tedy úspěšné. Flotila z Finského zálivu musí ustoupit a kontrolu nad tímto sektorem získávají Rusové.