

DŮSTOJNICKÝ DENÍK

PŘÍBĚHOVÁ KOOPERATIVNÍ
KAMPAŇ KE KARETNÍ HŘE
BULÁNCI - SPECIÁLNÍ JEDNOTKY




Bulánci
SPECIÁLNÍ JEDNOTKY

© SleepTeam 2022

Ilustrace: Tomáš Létal

Závěrečná báseň: Madla Gromovová

PRAVIDLA:

Kampaň je rozšířením hry Bulánci – Speciální jednotky. Pravidla jsou stejná jako v kooperativní hře. Jednotlivé mise si však pravidla mírně upravují podle svého. Vždy proto pečlivě pročtete odstavec ***Specialita mise***.

V odstavci ***Náročnost mise*** bývá uvedeno, kolika bodů musí každý hráč dosáhnout k úspěšnému splnění mise. Někdy je obtížnost odstupňována podle počtu hráčů. Například **2 H: 17 / 3 H: 15** znamená, že při hře dvou hráčů musí každý splnit obtížnost minimálně 17 a při hře tří hráčů obtížnost pro každého klesne na 15 bodů.

Při hře 4 hráčů platí, že 1 hráč může selhat pouze v případě, že hráči plní všichni stejný (ne společný) úkol.

BODOVÁNÍ:

Průběžný počet bodů (B) zapisujete společně s počtem hráčů (H) do přiložené bodovací tabulky.

- Za každý úspěšně splněný úkol získávají hráči 1 bod.
- Pokud je úkol splněn napoprvé, získávají další 1 bod.
- Hned po splnění úkolu si hráči mohou misi zopakovat. Za úspěch získávají další bod; pokud však neuspějí, ztrácejí všechny body získané v této misi. Dále mohou pokračovat s nulou, anebo se pokusit opět zvítězit jednou nebo vícekrát v řadě. **Z jedné mise je možné získat maximálně 3 body.**



ÚVOD:

Je ráno a my se společně s ostatními studenty shromažďujeme na prostranství naší kadetní školy. Konečně, po třech letech studií vojenské historie, teorie, taktiky a poezie nám přidělí úkoly závěrečné zkoušky - první opravdový test v boji.

Každý chce samozřejmě úkol úspěšně splnit a vysloužit si tak hodnost poručíka - dvě trojčípé hvězdy, které si pak hrdě připne na své povlečení.



Nesmí nám ujet vlak

ÚRYVEK Z DENÍKU:

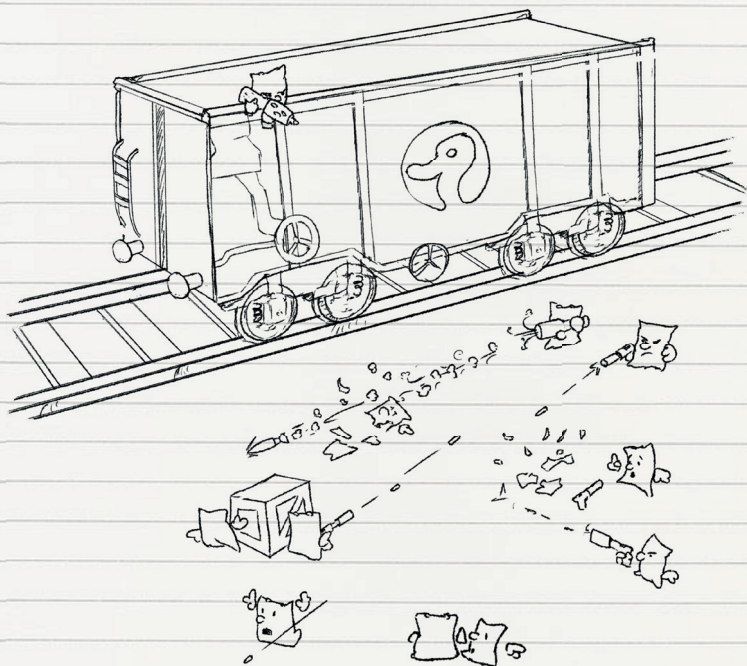
Máme za úkol překazit dodávku aviváže, po které jsou nepřátelští vojáci svěží, pružní a odolní. Vlak s cisternou přijíždí na nádraží už za 3 hodiny. Každý musí rychle sestavit čtyřčlennou údernou jednotku a dodávku překazit. Nemělo by to být nic těžkého.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 44 / 3 H: 66 / 4 H: 80

SPECIALITA MISE:

Všichni hráči musí **splnit náročnost mise dohromady**. Síly jejich jednotek se sčítají.



Chasník útočí

ÚRYVEK Z DENÍKU:

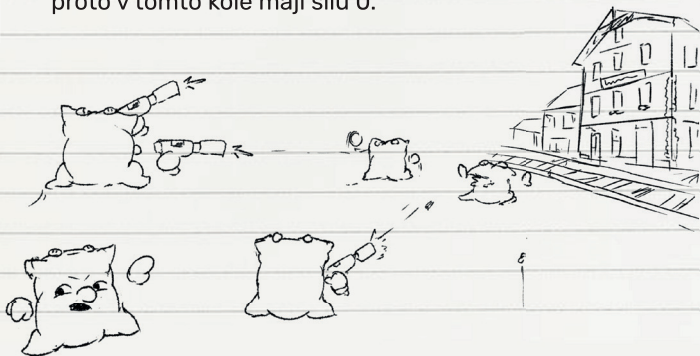
Jak se ukázalo, nepřátelé náš tah očekávali. Pod velením majora Chasníka na nás zaútočili ze všech stran jako agresivní reklama na lůžkoviny. Byli jsme zahráni do nádražní budovy, odkud se pokusíme uniknout.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 17 / 3 H: 16 / 4 H: 16

SPECIALITA MISE:

V budově **není možné využít schopnosti sniperů**, proto v tomto kole mají sílu 0.



Polštáře v chládku

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Několik čet bylo pobito, nám se alespoň podařilo ubránit holé životy. Zabavili nám zbraně a převezli nás do tábora pro vojenské zajatce, kde na nás čekalo pruhované povlečení. Toho budou litovat. Vojáci jsou tu sice dost zbědovaní, ale pokusíme se z nich sestavit nové jednotky. Už dnes v noci napadneme stráž u brány a uprchneme.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 16 / 3 H: 15 / 4 H: 16

SPECIALITA MISE:

Vojáci nejsou sehraní, proto tentokrát **nefungují dvojice jako trojnásobek hodnoty**. To znamená, že se každá hodnota počítá samostatně.

Příklad: Dva pěšáci mají hodnotu 10 místo původních 15.



Vykoupení z věznice

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Jak se bohužel ukázalo, major Chasník při prohlídce ubikací zjistil z tohoto deníku náš plán. Ošklivý deník! Zavřeli nás na samotkách. Naštěstí se z hlídače vyklubal náš spojenec. Sehnal nám nepřátelské povlaky a v převleku nás zkusí propašovat ven. Musíme chodit po jednom, abychom nevzbudili pozornost.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 16 / 3 H: 14 / 4 H: 11

SPECIALITA MISE:

Všichni musí splnit náročnost mise, ale hráči navíc musí zachovat přesné pořadí:

- začínající hráč musí mít nejvíce bodů
- druhý musí mít méně než první
- třetí musí mít méně než druhý
- čtvrtý musí mít méně než třetí

Příklad: První hráč docílí hodnoty 28, druhý 20 a třetí 16. Mise je tedy úspěšná, protože hráči mají body podle pořadí a navíc všichni splnili náročnost mise.

Na útěku

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Útěk se sice podařil, ale z dálky slyšíme poplašné sirény. Brzy se za námi vydají pronásledovatelé. Musíme je svést na falešnou stopu a navíc nás hrozně zdržuje psaní tohoto deníku.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 22 / 3 H: 21 / 4 H: 22

SPECIALITA MISE:

Před posledním kolem (tzn. ve chvíli, kdy každému zbývá odhalit poslední kartu v jednotce) si hráči musí **po směru hodinových ručiček poslat jednu ze tří odkrytých karet v jednotce**. Je dobré myslet na to, že úkol plníte společně, takže zbavovat se pouze špatných karet nemusí být správná cesta.



Splynout s davem

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Skryli jsme se v opuštěné budově. Okolí pročesávají nepřátelské jednotky i jejich drony, ale stále máme nepřátelské uniformy, což nám poskytuje určitou výhodu. Jakmile se trochu přiblíží, pokusíme se s nimi splynout.

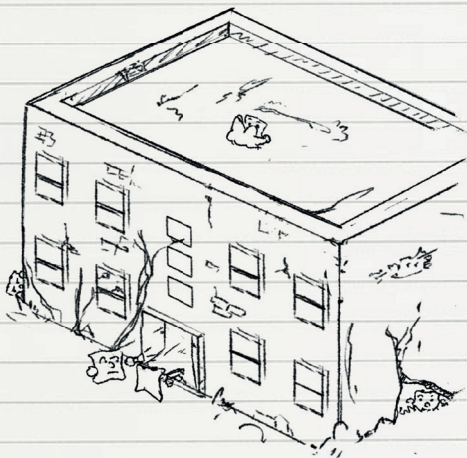
NÁROČNOST MISE:

2 H: 16 / 3 H: 15 / 4 H: 16

SPECIALITA MISE:

Součástí bojových jednotek musí být:

- při hře 2 hráčů alespoň jeden nepřítel v jedné jednotce
- při hře 3 hráčů alespoň jeden nepřítel ve dvou jednotkách
- při hře 4 hráčů alespoň jeden nepřítel ve třech jednotkách



Hledáme cestu ven

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Podarilo se nám dostat až na hranici nepřátelské linie. Nyní musíme postupovat opravdu opatrně. Vše bude záviset na dobrém průzkumníkovi.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 30 / 3 H: 28 / 4 H: 27

SPECIALITA MISE:

Právě jeden průzkumník zdvojnásobí hodnotu jednotky. Pokud jich máte více, speciální efekt se ruší.

Příklad: Hráč Buchtík má v jednotce dva diplomaty a jednoho pěšáka (5). Diplomati zdvojnásobí hodnotu pěšáka, takže celková hodnota je 10. Buchtík si lízne průzkumníka, čímž celou hodnotu ještě jednou zdvojnásobí, takže celkem má 20 bodů. Faldík má v jednotce dva důstojníky (12) a průzkumníka, který hodnotu násobí na 24. Lízne si však druhého průzkumníka, čímž zruší speciální efekt i toho prvního, takže nakonec má Faldík pouze 15 bodů (12 + 3).

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Naši průzkumníci odhalili nejslabší článek v nepřátelské linii. Bude ale potřeba zaútočit na několika místech zároveň. Každý z nás má svůj přidělený úkol. Uspěť musíme všichni, jinak se domů nevrátíme.

NÁROČNOST MISE:

Podle Karty mise

SPECIALITA MISE:

Každý hráč si z Karet misí vylosuje svého soupeře.
Pravidla platí vždy jen pro daného hráče.

Příklad: Hráč, který čelí plukovníku Kuchlíkovi, počítá karty nepřátel v odkládacím balíčku. Na hráče, který má na starosti Řachlíka, však odhození nepřátelé vliv nemají.



Bez jediného výstřelu

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Povedlo se. Cesta je volná! Teď to bude doslova závod o život. Ti, kteří poběží vepředu, nesmí mít žádné zbraně, aby si to naši vojáci nevyložili jako útok. Je to nebezpečný plán, ale budeme mávat bílými prostěradly, snad to vyjde.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 17 / 3 H: 16 / 4 H: 17

SPECIALITA MISE:

Vojáci v první linii každé čety (horní dvě karty) nesmí mít na svých kartách střelné zbraně ani nepřítel.



Operace Lazaret

ÚRYVEK Z DENÍKU:

*Na pokraji sil jsme dorazili do našeho vojenského tábora, odkud nás urychleně převezli do lazaretu. Několik týdnů na lůžku, párání, šití a záplaty nás konečně vrátily do formy. Pro případ, že by to někteří nepřežili, přijel hned druhý den plukovník Pacholík a všem nám udělil hodnost **poručíka**. Nové výložky nosíme hrdě stejně jako jizvy. Protože mám teď čas, rozhodl jsem se popsat, co se mi v uplynulých dnech honilo hlavou.*

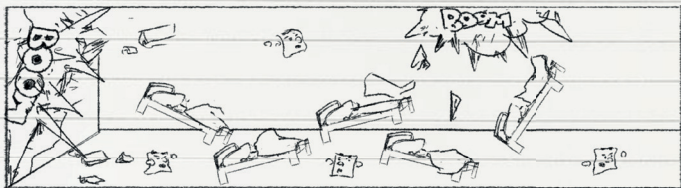
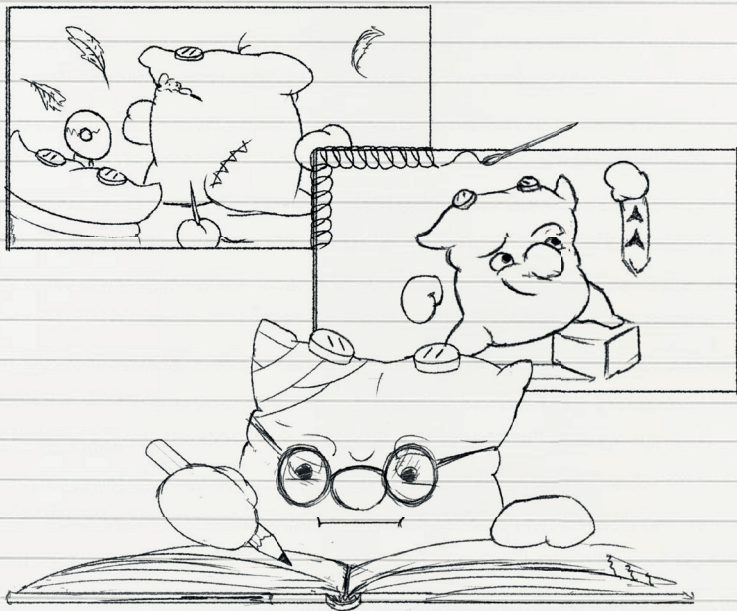
Tenkrát na nádraží totiž... co to bylo?! Něco vybuchlo... a teď zase! Už je to tak, napadli lazaret, taková ubohost! Musíme rychle zmobilizovat všechny bojeschopné vojáky a ubránit budovu, dokud nedorazí posily.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 17 / 3 H: 16 / 4 H: 16

SPECIALITA MISE:

Je nutné se ubránit, dokud nedorazí posily. **Jakmile se v jednotce některého hráče objeví první pěšák, hra končí.** Musíte spočítat, jestli jste se do té doby ubránili. Vyrožený pěšák se při bodování počítá.



Nehrajte si s Pacholíkem

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Pěší posily si s nepřítelem poradily celkem snadno.

„Zdá se, že nepřítel jenom testuje naše síly,” sdělil nám plukovník Pacholík. „Mají nějakého ambiciózního majora se skvělými strategickými dovednostmi.” Dříve než plukovník vyslovil jeho jméno, dobře jsme věděli, o kterém majorovi je řeč - o proraďném majoru Chasníkovi.

*„Je potřeba ho pořádně klepnout přes knoflíky. Se-
stavte čety z těch nejlepších. Podle toho rozhodnu,
jestli už jste na tak náročný úkol připraveni,” uzavřel
svůj proslov plukovník.*

NÁROČNOST MISE:

3 stejné karty

SPECIALITA MISE:

Alespoň jeden hráč musí mít v jednotce 3 stejné karty (kromě nepřítele).

Všechno lítá, co peří má

.....
ÚKOL

12

ÚRYVEK Z DENÍKU:

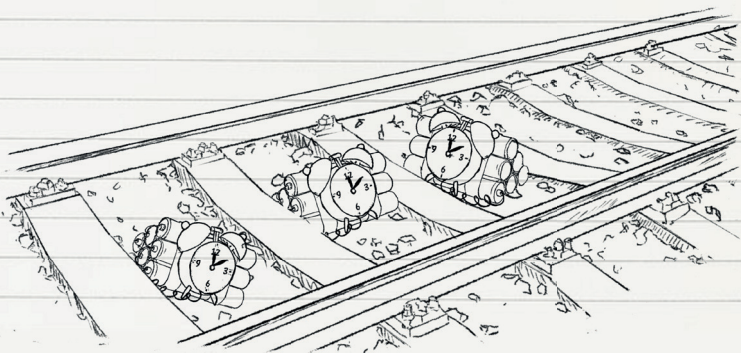
Chystáme se k odvetnému úderu. Ironií osudu v tom hraje opět svou roli železnice. Za nepřátelskou linii míří vlak s nákladem husího peří. Naším úsekem projede mezi devátou a desátou minutou po poledni. V té době musíme odpálit koleje.

NÁROČNOST MISE:

9–10 pro každého hráče

SPECIALITA MISE:

Síla jednotky každého hráče musí být 9–10 bodů.



Což takhle dát si špeha

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Svůj úkol jsme splnili na jedničku. Problém byl, že ve vlaku nebylo peří, ale dřevo na stavbu mostu. Naše dřevo! Jak se o té operaci mohl Chasník dozvědět?

Je mezi námi špeh! Ale kdo? Nesmíme ho vyplašit.

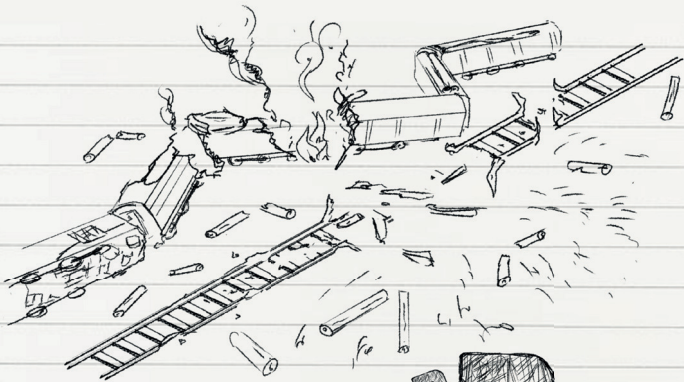
NÁROČNOST MISE:

2 H: 24 / 3 H: 19 / 4 H: 22

SPECIALITA MISE:

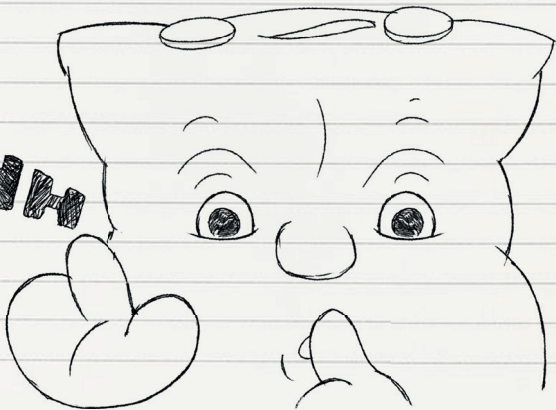
Hráči musí postupovat opatrně, aby špeha nevyplašili. Proto je potřeba hrát *skrytou hru* (vysvětlení pravidel najdete vzadu).

Každý z hráčů musí získat minimálně tolik bodů, kolik určuje náročnost mise, **než se vyčerpá dobírací balíček.**



SHHHH

SHHHH



Kdo neumí, ten šumí

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Mohlo nás to napadnout. Byl to radista Šumík. Kdo jiný mohl posílat majoru Chasníkovi tak rychle čerstvé informace?

Pokusíme se jeho zbraň obrátit proti němu a poslat mu falešné informace. Nejprve však od Šumíka musíme zjistit šifrovací klíč.

NÁROČNOST MISE:

Minimum 14 (vysvětleno níže)

SPECIALITA MISE:

Aby nepřítel neodhalil, že se snažíme získat šifrovací klíč, všichni musí postupovat velmi opatrně. Výsledná síla všech hráčů nesmí být od sebe dál než 2 body. Při hře 4 hráčů se může síla lišit až o 3 body.



Ten dělá to a ten zas tohle

.....
ÚKOL

15

ÚRYVEK Z DENÍKU:

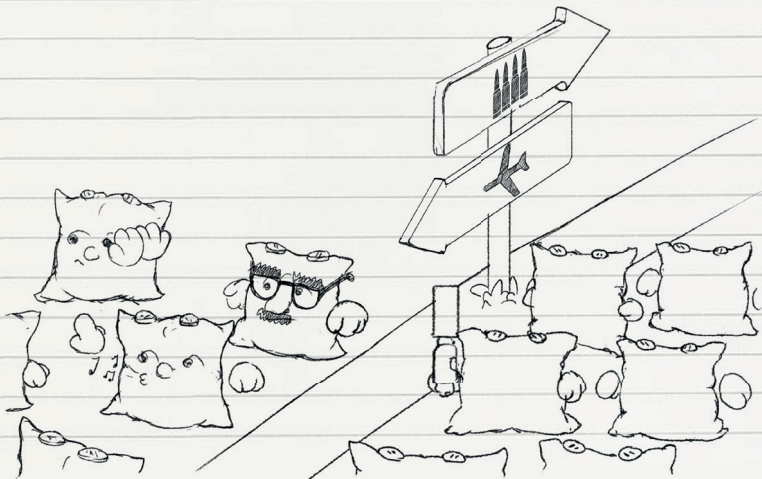
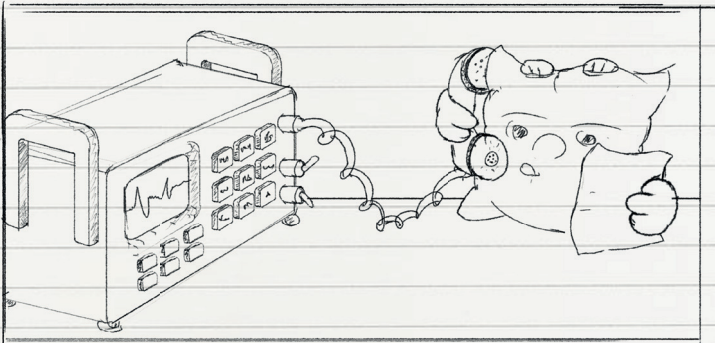
Odvysílali jsme falešnou informaci o plánovaném útoku na muniční sklad. Místo toho však chystáme převzetí jejich vojenského letiště. Zatímco major Chasník spěšně přesouvá svoje elitní bulánky ke skladišti zbraní, my vymýšlíme plán na rychlé zneškodnění letištní ostrahy.

NÁROČNOST MISE:

Podle tipu každého hráče

SPECIALITA MISE:

Při vymýšlení bojového plánu musí být odhady rizik co nejpresnější. Hráči se podívají na spodní dvě karty a odhadnou, jakého docílí celkového výsledku (každý za sebe), s tolerancí 1 bodu.



zlatá rybka v síti

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Měli jsme neuvěřitelné štěstí. Na letišti se zrovna chystal k rychlému přesunu slavný generál Zmizík - vůdce nepřátelské armády. Útokem na letiště jsme mu nejen překazili plánovanou cestu, ale byl dokonce nucen uprchnout do hlavní budovy, kde se s hrstkou vojáků opevnili. Je těžké se přiblížit, jeho snipeři jsou pověstní.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 24 / 3 H: 22 / 4 H: 23

SPECIALITA MISE:

Je potřeba si dát velký pozor na soupeřovy snipery. Rozdejte si karty. Z karet misí vyberte snipera Terčíka a vložte ho do dobíracího balíčku jako osmou kartu odspoda (při hře 4 hráčů jako pátou kartu odspoda).

Platí zde pravidla pro skrytou hru (vysvětlení pravidel najdete vzadu). Hráči se na karty na začátku nedívají a po celou hru zůstávají jejich karty rubem vzhůru.

Svého skóre musí všichni dosáhnout dříve, než je tažena karta se sniperem Terčíkem.

ÚRYVEK Z DENÍKU:

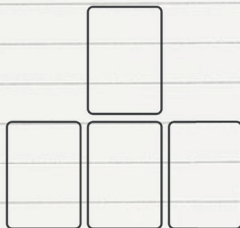
Tahle akce byla ostrá a stála nás mnoho peří. Konečně jsme však uvnitř. Někde tady se skrývá generál Zmizík. Jeho zneškodněním bychom mohli ukončit celé tohle nesmyslné válčení. Ale kam se poděl? V opuštěných chodbách narážíme jen na pasti a číhající ozbrojené jednotky.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 18 / 3 H: 17 / 4 H: 18

SPECIALITA MISE:

Úzké chodby si vyžadují změnu formace. Nahoře je pouze jedna karta a vespod jsou tři. Hráči smí nahlédnout do tří spodních karet. Během hry nesmí brát kartu z odkládacího balíčku, pouze z dobíracího.



Asi do věží...

ÚRYVEK Z DENÍKU:

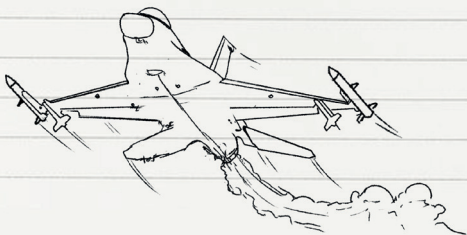
Prohledali jsme celou budovu a nic. Právě, když jsme došli k závěru, že tu musel být někde tajný východ, zažehla své motory na opačném konci letiště bojová stíhačka. S neuvěřitelnou rychlostí se rozjela směrem k nám. Odlepit se od země pro ni byla hračka a teď se řítí přímo proti řídicí věži, odkud všichni celou scénu s hrůzou pozorují. Kromě mě. Já píšu deník.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 14 / 3 H: 13 / 4 H: 14

SPECIALITA MISE:

Před útočící stíhačkou je nutné se co nejvíce rozptýlit, aby se minimalizovaly ztráty. Jakmile se objeví první dvojice, hra se zastaví a každý hráč spočítá své body.



Těžké rozhodnutí

ÚRYVEK Z DENÍKU:

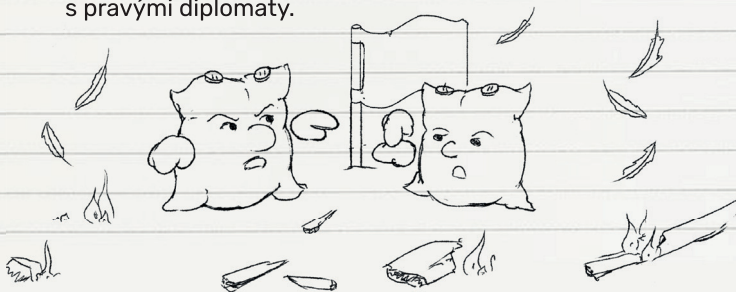
Řídící věž je v troskách a polovina našich vojáků poletuje v povětří v podobě bílého peří. Aby toho nebylo málo, dorazily první posily, které Zmizík stihl ještě před svým efektním útekem přivolat. Snaží se vyjednávat. Když prý opustíme jejich letiště, nechají nás jít.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 18 / 3 H: 17 / 4 H: 17

SPECIALITA MISE:

Všechno teď stojí na vyjednávání, proto se z důstojníků v tomto kole stávají diplomaté. Mají hodnotu 0, ale stejně jako diplomaté dva důstojníci zdvojnásobí výsledek. Důstojníci se nedají kombinovat s pravými diplomaty.



Není důležité vyhrát, ale zúčastnit se

.....
ÚKOL

20

ÚRYVEK Z DENÍKU:

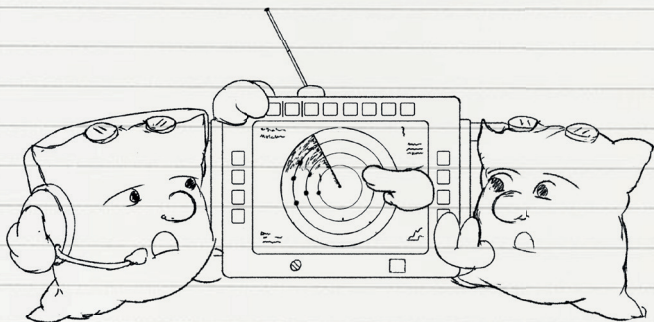
Zatímco probíhala jednání, naši průzkumníci zjistili, že jejich přesila není zas tak velká. Když si každý vezme někoho na starost, mohli bychom vyhrát.

NÁROČNOST MISE:

Podle Karty mise

SPECIALITA MISE:

Každý hráč si z Karet misí vylosuje svého soupeře.
Pravidla platí vždy jen pro daného hráče (viz úkol 8).



Dostali jsme padáka

ÚRYVEK Z DENÍKU:

*Konečně nějaký opravdový úspěch! Letiště se nám podařilo ubránit. Za naše úsilí jsme si vysloužili opět povýšení. Že se tak brzy stanu **kapitánem**, se mi v životě nesnilo!*

Nemáme však ani chvíli oddychu. Plukovník má v plánu využít výhod, které ukořistěná letadla nabízí, a chce sestavit elitní výsadek. Rozkaz zní: „Obsad’te důležitý objekt,“ ale s dalšími detaily dělá plukovník tajnosti. Předal nám pouze souřadnice.

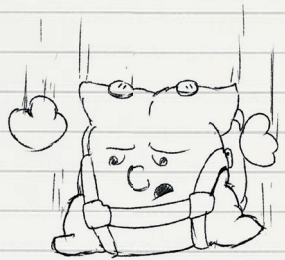
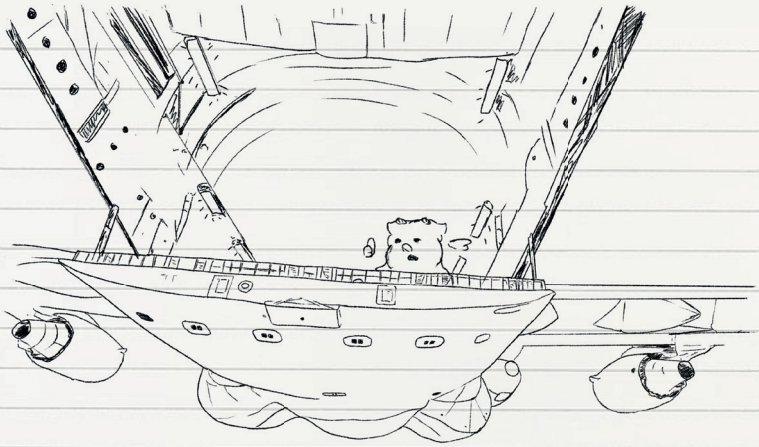
Rozkaz je rozkaz, a proto se hluboko pod námi teď míhá neznámá krajina a na nás bliká červené světlo, že je čas vyskočit. S padákem skáčeme všichni poprvé. Co nás čeká dole, nikdo netuší.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 18 / 3 H: 17 / 4 H: 18

SPECIALITA MISE:

Protože z letadla musí vojáci vyskakovat za sebou, **alespoň jeden hráč musí mít postupku.**



ÚRYVEK Z DENÍKU:

Bylo to tedy napínavé. Prvních pár set metrů jsme všichni jen křičeli hrůzou, dokud jsme si neodrovnali hlasivky. Kus nad zemí mi navíc vypadl deník, ale naštěstí ho nosím v plechové krabičce. Nic se mu nestalo. Teď stojíme před širokou budovou továrny, na které je nápis: Výroba mobilních WC. Opravdu máme obsadit tenhle podnik?

NÁROČNOST MISE:

2 H: 15 / 3 H: 14 / 4 H: 14

SPECIALITA MISE:

Aby vojáci nevzbudili pozornost, je nutné při průzkumu okolí továrny zmenšit zásahové týmy. **Každý hráč má jednotku pouze o 3 kartách.**

Na začátku hry si každý prohlédne dvě spodní. Postupka má hodnotu 6, tři stejné karty zajistí hráči vítězství.



Tajný experiment

ÚRYVEK Z DENÍKU:

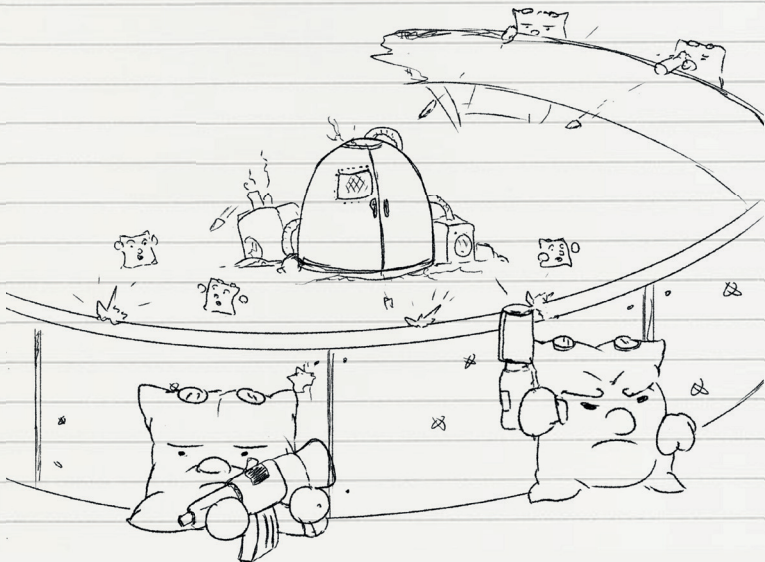
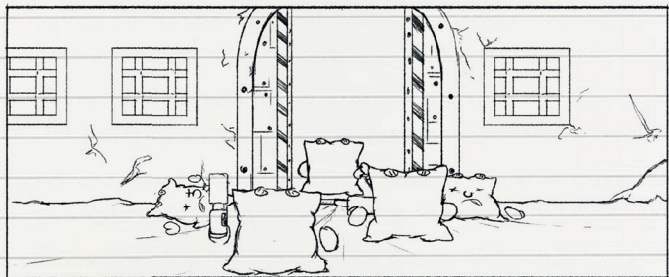
Vyřadili jsme hlídky střežící objekt a konečně jsme vstoupili do samotné továrny. Působí celkem opuštěně. Jestli se tu vůbec kdy vyráběly mobilní toalety, už je dávno spláchl čas. Nakonec jsme v zadní hale objevili skupinku vědců, pobíhajících kolem nějakého zařízení. Zdálo se, že jejich experiment vrcholí. Byli tak rozrušení, že si nás vůbec nevšimli. Než jsme však zjistili, o co jde, zaútočili na nás z horních ochozů nepřátelští vojáci.

NÁROČNOST MISE:

21 bodů

SPECIALITA MISE:

Je potřeba mířit přesně. **Alespoň jeden hráč musí přesně docílit hodnoty 21.**



ÚRYVEK Z DENÍKU:

Než jsme se s nimi vypořádali, vědecký experiment skončil. Hlouček vědců kolem stroje napjatě pozoroval litinová dvířka, ze kterých se valila pára. Něco se tam hýbalo. K našemu překvapení se náhle ven vysoukal mohutný škaredý polštář, sešitý z mnoha různých kusů. Oči mu rudě plály. Teď už chápu, proč nás sem Pacholík poslal. Tohle je potřeba zarazit.

Vědci zajásali a začali se nadšeně plácát po zádech. Náhlý hlahol však monstrum rozrušil. Začalo zuřit a vztekle se ohánělo do všech stran. Několik vědců bylo vymrštněno do vzduchu, ostatní poplašeně couvají. Teď jim provětrá pírka. Ale ne... on běží přímo na nás!

NÁROČNOST MISE:

Minimum 5 (vysvětleno níže)

SPECIALITA MISE:

První útok monstra bude nejsilnější. **Aby bylo možné ho odrazit, musí mít jeden z hráčů minimálně o 17 bodů víc než ostatní spoluhráči.** Minimální síla ostatních nesmí být menší než 5.

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Zdá se, že monstrum je proti střelám odolné. Vědci se z toho škodolibě radují. Naschvál spouští hlasité stroje, aby se netvor ještě více rozběsnil. Uprchli jsme na horní ochoz, ale on je nám stále v patách. Naši poslední šancí je úzká lávka do kabiny jeřábu. Hluboko pod ní však rachotí čepele a ozubená kola strojů.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 15 / 3 H: 14 / 4 H: 15

SPECIALITA MISE:

Je třeba postupovat pomalu. Hráči sčítají svoje skóre průběžně a **vždy platí, že se nikdo na konci kola nesmí vzdálit od žádného spoluhráče o více než o 6 bodů.**

Příklad: Hráč Lepík otočí snipera (6). V jednotce má už minéra (3), celkem tedy 9 bodů. Hráč Kyslík má zatím pouze radistu (2), takže by se mu Lepík vzdálil o více než 6 bodů, ale jeho kolo ještě neskončilo. Když přijde na řadu, získá do své jednotky dalšího radistu, takže je na konci kola hodnota jeho jednotky 6. Jde tedy pouze o tříbodový rozdíl, takže hra může pokračovat.

Houpy hou

ÚRYVEK Z DENÍKU:

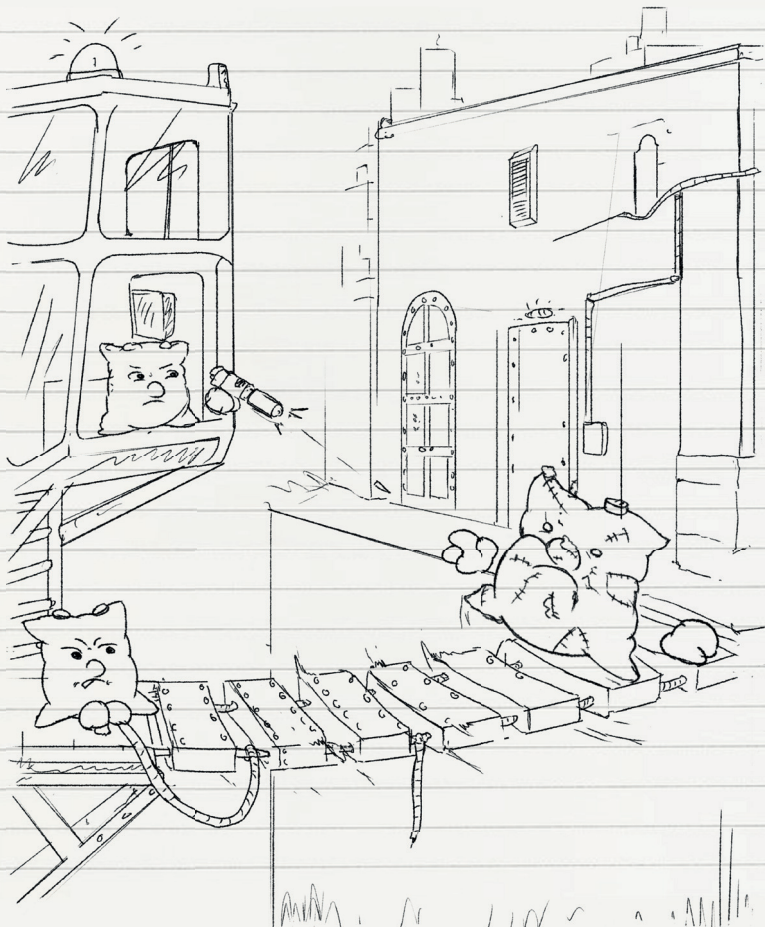
Naše obavy se naplnily. Mohutný netvor se odvážil vstoupit na lávku a teď se se šíleným výrazem sune k nám. Mohli bychom se pokusit lávku rozhoupat, ale musíme správně odhadnout sílu, abychom se místo monstra dolů nezřítily my.

NÁROČNOST MISE:

30 bodů

SPECIALITA MISE:

Všichni hráči musí splnit náročnost mise dohromady. Síly jejich jednotek se sčítají. **Výsledná síla všech se musí vejít do rozpětí 28–32 bodů.**



ÚRYVEK Z DENÍKU:

Podle hluku zvenku jsme poznali, že přivolané posily nepřátelských jednotek právě dorazily. Naštěstí se netvor zřítil do soukolí svého mateřského stroje zrovna ve chvíli, kdy do továrny vtrhla asi stovka po zuby ozbrojených vojáků. Budovou otřásl mohutný výbuch a vše zahalil pěřový mrak. Bloudíme a naháníme se. Do toho se odevšad ozývají výstřely.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 18 / 3 H: 17 / 4 H: 17

SPECIALITA MISE:

Dát dohromady jednotku v tomhle zmatku není snadné. Hráči se na začátku kola na své karty nedívají. Každý hráč však může nahlédnout do dvou horních karet hráče po své levici. Nesmí sice prozradit, co má za karty, ale ukáže na kartu, která je z těch dvou lepší.

Příklad: Hráč Cedník nahlédl do karet Bulíkovi po své levici a zjistil, že v horních kartách má nepřítele a ducha. Ukáže proto na kartu s duchem, protože ten může být alespoň příslibem nějaké zajímavé karty na konci hry.

Já budu chodit po špičkách

ÚRYVEK Z DENÍKU:

V sevřené formaci míříme ven z haly, snažíme se při tom nevrazit do některého z nepřátel, aby okamžitě nepřivolal posily. Naštěstí se vířící peří stále ještě neusadilo.

NÁROČNOST MISE:

Méně než 8 pro každého hráče

SPECIALITA MISE:

Je potřeba se tiše vyhnout nepřátelským vojákům. Platí zde pravidla pro *skrytou hru* (vysvětlení pravidel najdete vzadu).

Hráči musí **najít v balíčku všechny čtyři karty nepřátel a odhodit je do odkládacího balíčku**. Musí to však stihnout dříve, **než v odkládacím balíčku skončí druhá mina**. Odhozením čtvrtého nepřítele nebo druhé miny do odkládacího balíčku hra končí.

Mají-li hráči maximálně osm bodů a všichni čtyři nepřátelé jsou v odkládacím balíčku, mise byla úspěšná.

ÚRYVEK Z DENÍKU:

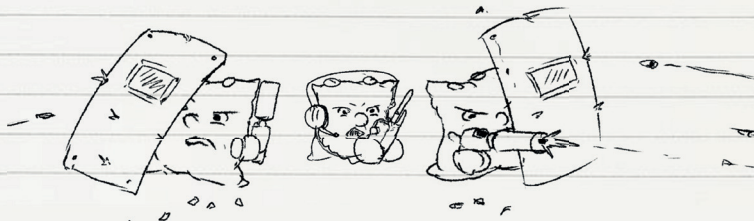
Už jsme byli téměř venku, když jeden z našich vojáků zakopl o hliníkový žebřík. Hlasitý rachot přivolal nepřátelské jednotky jako hejno sršňů. Zdá se ale, že mají nové rozkazy. Místo toho, aby bojovali s námi všemi, zaměřili se jen na naše radisty. Zdá se, že nepřítel nechce, abychom zprávu o výrobě umělých vojáků odvysílali na základnu.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 18 / 3 H: 17 / 4 H: 18

SPECIALITA MISE:

V této hře je **nutné ochránit radisty**. Aby byla mise úspěšná, nesmí žádný ze čtyř radistů před koncem hry zůstat v odkládacím balíčku. Každého odhaleného radistu je proto potřeba si vzít do své jednotky.



Kvartet za volantem

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Před továrnou jsme narazili na čtyři nákladní vozy, které sem před chvílí přivezly nepřátelské posily. Mohli bychom je využít, ale hned první úsek cesty je velmi náročný. Bude nutné jet rychle a těsně za sebou. Řidiči budou muset být naprosto sehraní. Proto bude nejlepší, když to budou specialisté stejného oboru.

NÁROČNOST MISE:

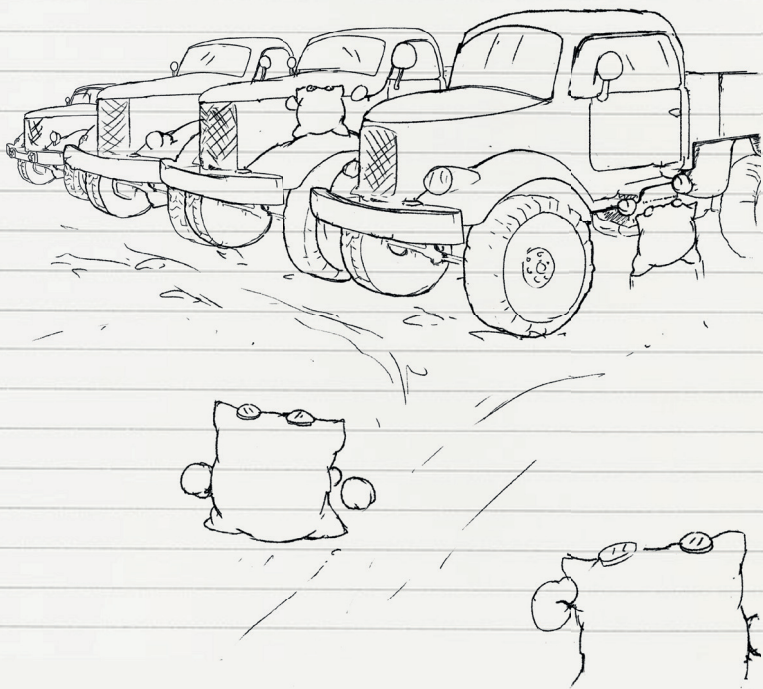
Viz specialita mise

SPECIALITA MISE:

Platí zde pravidla pro *skrytou hru* (vysvětlení pravidel najdete vzadu).

Hráči se snaží sestavit **alespoň jednu jednotku o čtyřech stejných vojácích**. O tom, jakou profesi kdo sbírá, hráči nesmí mluvit ani nic naznačovat. Musí to však stihnout dříve, **než se ve hře objeví druhý duch**.

Příklad: Hoblík sbírá diplomaty, ale z dobíracího balíčku si bohužel líznul druhého ducha, což ukončilo hru. Naštěstí Šuplík má čtyři radisty, jen si nikdo nevšiml jeho znamení, hráči tedy zvítězili.



Divoká jízda

ÚRYVEK Z DENÍKU:

*Pá..Pá..páádíme po rozbité c..cestě jako o o o život.
Hro...hroz..zně to dr_n dr_n drn ... cá.*

NÁROČNOST MISE:

16 pro každého hráče

SPECIALITA MISE:

Je to rychlá jízda. Jde tu o vteřiny. Po prohlédnutí spodních karet ve své jednotce zapněte stopky a začněte rychle hrát. Po skončení časového limitu spočítejte výsledky.

Časový limit se liší podle počtu hráčů:

- při hře 2 hráčů – 40 vteřin
- při hře 3 hráčů – 60 vteřin
- při hře 4 hráčů – 70 vteřin

Pokud hráči dosáhli ještě před vypršením časového limitu alespoň tolika bodů, kolik určuje náročnost mise, jízda může pokračovat k dalšímu úkolu.

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Náš zběsilý útěk pokračuje. Vyjela za námi snad celá kolona a za jízdy po nás střílí. Do toho všeho se blížíme k železničnímu přejezdu stejně rychle jako těžký nákladní vlak. Jsme snad v béčkovém akčním filmu? Pokud přejedeme dřív než vlak, nepřátelské jednotky to zbrzdí. Snad to stihneme...

NÁROČNOST MISE:

2 H: 17 / 3 H: 16 / 4 H: 17

SPECIALITA MISE:

Je potřeba zrychlit. Pravidla jsou stejná, jen časy a náročnost se mění. Po vypršení limitu spočítejte výsledky.

Časový limit se liší podle počtu hráčů:

- při hře 2 hráčů – 28 vteřin
- při hře 3 hráčů – 45 vteřin
- při hře 4 hráčů – 50 vteřin

Pokud hráči dosáhli ještě před vypršením časového limitu alespoň tolika bodů, kolik určuje náročnost mise, jízda může pokračovat k dalšímu úkolu.

Zastavit stát

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Před námi se jako duch vynořil starý ztrouchnivělý most. Naši průzkumníci mají naštěstí ostrý zrak, takže jim neuniklo, že jeho konstrukce je už tak poškozená, že se zřítí při prvním kýchnutí. Vjet tam by byla jasná sebevražda. Musíme okamžitě zastavit!!!

NÁROČNOST MISE:

$2 H < 0$ / $3 H < 1$ / $4 H < 1$ (viz specialita mise)

SPECIALITA MISE:

Začínající hráč musí okamžitě zabrzdít, proto musí mít nejméně bodů. Ostatní hráči se mohou zbrzdít o něj, ani jejich rychlost však nesmí být příliš vysoká, aby prvního hráče na most nevytlačili.

Obtížnost se liší podle počtu hráčů:

- 2 H: první hráč max. 0 bodů, druhý max. 5 bodů
- 3 H: první hráč max. 1 bod, ostatní max. 5 bodů
- 4 H: první hráč max. 1 bod, ostatní max. 6 bodů

Hlavně se nezhroutit

ÚRYVEK Z DENÍKU:

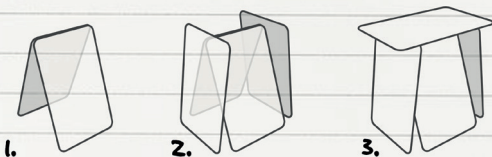
S nepřítelem v patách nám nezbyvá než dál pokračovat po svých. Na mostě je třeba našlapovat velice opatrně. Stačí neopatrný pohyb a vše se zhroutí jako domeček z karet.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 20 / 3 H: 18 / 4 H: 19

SPECIALITA MISE:

Z dobíracího balíčku vezměte prvních pět karet a postavte z nich klasický domek. Vrchní kartu položte lícem vzhůru. To je váš odkládací balíček. Sem budete odkládat nepotřebné karty nebo si brát ty, které se vám hodí. Platí přitom jednoduché pravidlo, že domek nesmí spadnout.



Radista volá domů

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Poslední z našich vojáků v bezpečí přešel most, když vtom se přihnál nepřátelský transportér. Řidič si nevšiml chatrné konstrukce a celý most se s ním okamžitě zřítil. Ted' máme chvílku času, a proto jsme si na malém pahorku zřídili stanoviště. Naši radisti se rychle pokoušejí odeslat zprávu o výrobě umělých vojáků a přivolat posily. Průzkumníci mezitím střeží okolí.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 22 / 3 H: 21 / 4 H: 21

SPECIALITA MISE:

Na začátku hry sejměte z dobíracího balíčku 10 karet (při hře 4 hráčů jen 5 karet) a vytvořte z nich odkládací balíček. Na konci hry mohou hráči, kteří si vyložili radistu nebo průzkumníka, po směru hodinových ručiček přivolat posilu (např. pěšáka). V celém odkládacím balíčku pak ověří, **jestli tam daná karta opravdu je**. Pokud ano, odhodí vyloženou kartu radisty nebo průzkumníka a nahradí ji přivolanou kartou. Pokud ne, původní karta v jednotce zůstává. O kartách, které hráč viděl v dobíracím balíčku, nesmí mluvit ani je ukazovat.



ÚRYVEK Z DENÍKU:

Jen díky upozornění našich průzkumníků jsme si včas všimli blížícího se bojového vrtulníku. Přiletěl tak blízko, že můžeme jasně rozeznat povlečení majora Chasníka sedícího uvnitř! Vyzrazení tajného výzkumu nese dost těžce. Dostali jsme se pod krutou palbu. Bohužel jsem se nestačil včas ukrýt a schytl to přímo do břicha... tohle je tedy moje sbohem. Ne počkat, střelu zastavila plechová krabička, ve které nosím deník! To je opravdu originální.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 20 / 3 H: 18 / 4 H: 19

SPECIALITA MISE:

Platí zde pravidla pro *skrytou hru* (vysvětlení pravidel najdete vzadu). Střelba z vrtulníku je opravdu tvrdá. Vždy, když je tažena karta nepřítele, odstraní hráči z dobíracího balíčku kartu, která po nepříteli následuje a dají ji stranou (kromě červených karet). Stejně druhy odložených karet ve hře nemají žádnou hodnotu.

Příklad: Pokud po nepříteli následoval minér, hráči jej odloží stranou a každý minér je v tomto boji zbytečný.

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Jakmile plukovník Pacholík zachytil naši zprávu, vyslal okamžitě nadzvukové drony se zásobou protiletčkových zbraní. Mají nás ochránit před vrtulníkem s šíleným Chasníkem, dokud nedorazí posily. Drony tu byly opravdu rychle, bohužel ale zásilku shodily na minové pole. Vydat se tam bude chtít pevné nervy.

NÁROČNOST MISE:

Maximálně 10 pro každého hráče

SPECIALITA MISE:

Alespoň v jedné jednotce se musí objevit zároveň minér i mina.

Počet karet každé jednotky se liší podle počtu hráčů:

- 2 H: jednotka každého hráče má 6 karet
- 3 H: jednotka každého hráče má 5 karet
- 4 H: jednotka každého hráče má standardní 4 karty

Jako obvykle si hráči **na začátku prohlédnou pouze dvě ze svých karet**. Pokud se v jednotce hráče objeví mina a ještě nezískal minéra, hra končí.

Na takové ptáčky máme políčeno

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Spěšně vybalujeme raketomety z ukořistěných beden a snažíme se nějak přežít palbu z vrtulníku. Nové zbraňě rozdáváme průzkumníkům, aby byli v tom zmatku nějak užiteční.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 40 / 3 H: 38 / 4 H: 36

SPECIALITA MISE:

Průzkumníci mají v této hře sílu 10. Alespoň jeden z hráčů musí vrtulník zasáhnout přesně stanovenou silou s tolerancí 2 bodů. Ostatní se musí bránit.

Obtížnost se liší podle počtu hráčů:

- 2 H: zásah 40, obrana druhého hráče alespoň 21
- 3 H: zásah 38, obrana ostatních alespoň 20
- 4 H: zásah 36, obrana ostatních alespoň 21

Příklad: Při hře tří hráčů získal Preclík dva průzkumníky (30) a dva minéry (9). Vešel se tedy do tolerance kolem 38 bodů. Teď už bude záležet na zbylých dvou hráčích, jestli každý nasbírá minimálně 20 bodů.

Bitva dvou armád

ÚRYVEK Z DENÍKU:

Vrtulník se s rachotem snesl k zemi a ztěžka dopadl kousek od řeky. Teprve teď jsme si všimli, že se k nám žene nepřátelská armáda. Netuším, jak vyřeší problém chybějícího mostu, ale je jich opravdu spousta. Už toho asi moc nenapíšu...

A přece. Od lesa náhle zaznělo hrozivé drnčení budíku - znamení, které používá naše armáda k zastrašení nepřátel. Jsou tu posily! To bude mela.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 1. fáze 18 / 2. fáze 19 / 3. fáze 20

3 H: 1. fáze 16 / 2. fáze 17 / 3. fáze 18

4 H: 1. fáze 17 / 2. fáze 18 / 3. fáze 19

SPECIALITA MISE:

Střet tak velkých armád nebude snadný. Je potřeba vyhrát třikrát za sebou. Obtížnost se stupňuje.

Příklad: První hru Rohlík a Rychlík vyhráli, protože splnili limit 18 bodů. Ve druhé fázi musí mít minimálně 19, nebo budou muset příště začínat znovu první fází.



Jak svět přichází o Chasníky

.....
ÚKOL

40

ÚRYVEK Z DENÍKU:

*Nemůžu uvěřit, že jsme to přežili. Ale něco tu chybí.
Na konci každé bitvy je přece potřeba zneškodnit
hlavního bosse. Kde je Chasník?*

*Dlouho jsme čekat nemuseli. Přihnal se vztekla
v džípu s těžkým kulometem a pálí do nás jako šílený.
Jeho řidič je velmi obratný. Bojím se, že zasáhnout ho
nebude snadné. Krouží kolem nás jak žralok.*

NÁROČNOST MISE:

Viz specialita mise

SPECIALITA MISE:

Obrněný džíp je rychlý. Vojáci proto musí být sebraní.

Začínající hráč musí získat 26-27 bodů

Druhý hráč musí získat 18-19 bodů

Třetí hráč musí získat 15-16 bodů

Čtvrtý hráč musí získat 10-11 bodů

Je lepší si to napsat na papírky, může to trvat.

Příklad: Kašík, který hru začínal, nasbíral celkem 27 bodů, Fučík získal 18 a Šeptík 18. Kvůli Šeptíkovi bude tedy potřeba hrát znovu, protože přestřelil.



ZÁVĚR:

Chasníkovu šílenství je u konce. Džíp, převrácený v nedaleké brázdě, připomíná náruživého kuřáka, který k nebi vydechuje sloup tmavého dýmu. Všude, kam až oko dohlédne, se táhnou bílé pláně jako vzpomínka na krutou bitvu. Není to však zdaleka konec války. Dokud bude ďábelský generál Zmizík zasévat nenávist mezi bulánky, nebudeme si moci vydechnout.

Vracíme se zpět na základnu a myslíme na to, co je ještě před námi. Naše černé myšlenky přeruší až zpráva od plukovníka Pacholíka, že nás dnes večer čeká oslava u příležitosti povýšení za válečné zásluhy. Je tohle koloběh života? Když svět opustí jeden major, musí jeho místo zaujmout další?

Za oknem jedoucího vozu sledujeme ubíhající krajinu a naše vzpomínky zalétnou až na samý začátek, kdy jsme jako mladí nezkušení kadeti stáli na prostranství naší školy a netušili, co nás čeká. Co bychom asi změnili, co bychom udělali jinak? Třeba bychom se tentokrát se všemi těmi nástrahami poprali líp, možná hůř, kdo ví...

Skrytá hra

PRAVIDLA:

Od základní hry se skrytá hra liší především v tom, že hráči se na **své karty v jednotce nedívají ani na začátku, ani v průběhu hry**. Po celou hru zůstávají získané karty lícem dolů. Jde o tajnou hru. Hráči při ní nemluví.

Jako v klasické hře hráč na začátku tahu rozhoduje, jestli se mu hodí karta v odkládacím balíčku, nebo místo toho raději odhalí tu v dobíracím. **Jednu z nich si však vzít musí**. Nemůže místo toho odhalit některou kartu u sebe (protože karty se neodhalují). Získanou kartu přesune do své jednotky **lícem dolů** (protože karty se neodhalují). Hráč si musí pamatovat, které karty do jednotky vložil a dokud není hra u konce, může **kteroukoliv kartu ve své jednotce znovu opakovaně vyměnit**. Hra tedy **nemusí končit po čtvrtém kole**, ale trvá, dokud není splněna podmínka hry, nebo není dobrán balíček.

Jakmile jednotka některého hráče dosáhne potřebné síly, **dá hráč ostatním znamení podrbáním se na nose**. Pokud se podrbou na nose všichni, hra je u konce a hráči odhalí své karty (na konci se to smí).

Jestliže však ostatní nejsou hotovi, nebo znamení ignorují, hraje se dál. Když hráč, který dával znamení, přijde opět na řadu, bude muset znovu některou ze svých karet vyměnit za kartu z kasáren. Jestliže je splněna podmínka hry, mise byla úspěšná.

Příklad: Olaf si myslí, že karta radisty v odkládacím balíčku je příliš slabá. Zkusí si líznout jinou. Je to mina. Olaf si nemůže místo toho raději ponechat některou kartu ve své jednotce, protože by nikdo (nejspíš ani Olaf) netušil, kterou kartu si ponechal (protože karty se neodhalují). Musí si tedy minu vzít a vyměnit ji za některou z karet ve své jednotce. Dokud však není konec hry, mina nevybuchne. V příštím tahu si ji může Olaf vyměnit za některou lepší kartu z kasáren...



Konec?

Je vám líto, že hra skončila? Chtěli byste si dát ještě přídavek? Můžete zkusit bonusový level.

NÁROČNOST MISE:

2 H: 40 / 3 H: 30 / 4 H: 22

SPECIALITA MISE:

Rozložte karty jako pexeso v mřížce 6x6 karet. Hráči pak hrají stylem klasického pexesa. Každý odhalí dvě karty a pokud nejde o stejnou dvojici, opět karty otočí zpět. Hráč, který odhalí stejnou dvojici, si ji vezme. Její body se počítají za trojnásobek hodnoty jako v klasické hře (např. dva radisti mají hodnotu 6). I přesto, že některý z hráčů získal dvojici, pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček. Červená odhalená dvojice typu nepřítel nebo duch zůstává odhalená. Jakmile je odhalena mina, zůstává rovněž odhalena. Pokud se odhalí i druhá mina, hra končí a hráči si spočítají skóre.

Jestliže některý z hráčů dosáhl bodů v náročnosti mise, přestane hrát a pokračují jen hráči, kteří potřebných bodů ještě nedosáhli. Hrát může i jeden hráč. Ostatní mu nesmí radit.

Když padne tma, je čas jít spát
Bdělý stav střídá snění
Někdo by si chtěl ještě hrát
To dobrý nápad není

Ložnice tone v mlčení
Je to však ticho před bouří
Pokoj se náhle promění
Jakmile oči zamhouříš

Na ty, co vstanou, neplatí
odměny, ani tresty
Klid lítá bitva nahradí
Zmizte jim radši z cesty

Život se s vámi nepáře
Teď končí sranda, milánci
Bacha na vaše polštáře
Dobrou noc přejí Bulánci



- #1 H  B 
- #2 H  B 
- #3 H  B 
- #4 H  B 
- #5 H  B 
- #6 H  B 
- #7 H  B 
- #8 H  B 
- #9 H  B 
- #10 H  B 
- #11 H  B 
- #12 H  B 
- #13 H  B 
- #14 H  B 
- #15 H  B 

MEZISOUČET

- #16 H  B 
- #17 H  B 
- #18 H  B 
- #19 H  B 
- #20 H  B 
- #21 H  B 
- #22 H  B 
- #23 H  B 
- #24 H  B 
- #25 H  B 
- #26 H  B 
- #27 H  B 
- #28 H  B 
- #29 H  B 
- #30 H  B 

MEZISOUČET

- #31 H  B 
- #32 H  B 
- #33 H  B 
- #34 H  B 
- #35 H  B 
- #36 H  B 
- #37 H  B 
- #38 H  B 
- #39 H  B 
- #40 H  B 

MEZISOUČET

**CELKOVÉ
SKÓRE**

