

## Boj o věž

Terén: klasicky, navíc jeden z hráčů umístí na podélnou středovou osu věž (případně jiný podobný kus terénu) tak, aby byla minimálně 30 cm od okraje stolu.

*Délka hry:* Náhodný konec hry (viz níže).

*Rozmístění armád:* Klasicky

*Zvláštní pravidla:* Věž je neprůchodný terén. Pokud se alespoň dvě pěší jednotky jedné bojující strany dotýkají věže, zatímco se jí nedotýká žádná nepřátelská, tato strana věž ovládá. V tomto scénáři není možné dobrovolně ustoupit z bitvy.

Vítězství: Po skončení bitvy spočítejte následující body:

- 2 body za přinucení nepřítele k ústupu
- 2 body za ovládnutí věže
- 3 body za ovládnutí věže a vytlačení všech protivníkových jednotek z okolí 10 cm od věže.
- 4 body za ovládnutí věže a vytlačení všech protivníkových jednotek z okolí 20 cm od věže.

*Remíza:* oba hráči mají stejně bodů.

*Malé vítězství:* vítěz má o 1 bod více.

*Vítězství:* vítěz má o 2 body více.

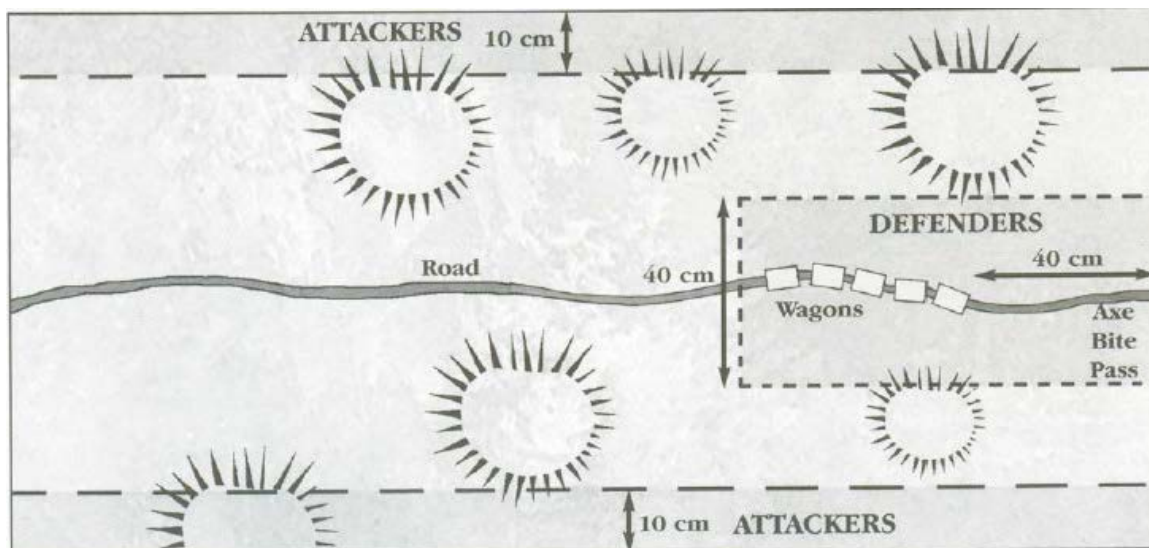
*Masakr:* vítěz má o 6 bodů více.

## Trén

Terén: klasicky, Navíc přidejte cestu, která se táhne středem stolu v jeho podélné ose.

*Délka hry:* Náhodný konec hry.

*Rozmístění armád:* Obránce má 6 vozů, které rozmístí na cestu tak, že první vůz nesmí být umístěn dále, než do poloviny stolu, Obránčova armáda je následně rozmístěna podél vozů, ne však dále, jak 20cm od cesty. Útočník se rozmístí do 10cm od obou delších okrajů stolu. První se rozmístí obránce, následně útočník. Obránce začíná.



*Zvláštní pravidla:* Cílem obránce je doprovodit co nejvíce vozů do bezpečí na druhém konci stolu. Cílem útočníka je co nejvíce vozů zničit a vyrabovat. Vozy se hýbou automaticky 20cm směrem ke vzdálenějšímu okraji bez nutnosti hodu na rozkaz. Útočník může vůz zničit, nebo zničit a vyrabovat. Vůz je zničen, pokud utrží alespoň jeden zásah střelbou, nebo v boji zblízka. Jednotka, která je v dotyku s vozem a zároveň jinou nepřátelskou jednotkou, nemůže na vůz útočit, neboť věnuje veškerou svoji pozornost protivníkovi. Aby mohl útočník vůz vyrabovat, musí jej zničit v boji zblízka a zůstat s ním v kontaktu do začátku své následující Command phase. Pouze jízda a pěchota může rabovat vozy.

Vítězství: Po skončení bitvy spočítejte následující body:

- 2 body za přinucení nepřítele k ústupu
- 1 bod získá obránce za každý nezničený vůz na stole na konci bitvy.
- 1 bod získá útočník za každý zničený vůz, který nebyl úspěšně vyrabovaný.
- 3 body získá obránce za každý vůz dopravený na druhý konec stolu.
- 3 body získá útočník za každý úspěšně vyrabovaný vůz. Vůz je vyrabovaný úspěšně, pokud jednotka, která jej vyrabovala, nebyla před koncem bitvy zničena.

*Remíza:* oba hráči mají stejně bodů.

*Malé vítězství:* vítěz má o 2 bod více.

*Vítězství:* vítěz má o 4 body více.

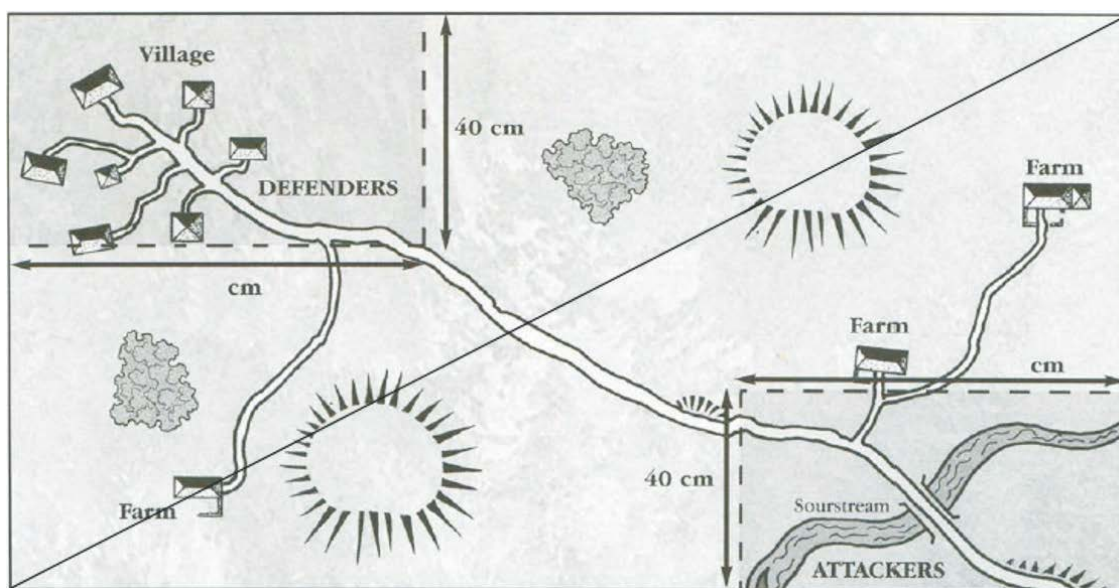
*Masakr:* vítěz má o 6 bodů více.

## Obrana vesnice

Terén: Mimo klasického terénu je třeba umístit herní cíle v podobě samostatných domků a jedné vesničky. Nejprve umístí obránce do svého rohu vesnici. Následně se hráči střídají v umísťování jednotlivých domů. Dva domy jsou umístěny ve vzdálenosti 10cm od diagonální osy stolu na útočnickově straně. Dva domy jsou umístěny 20cm od diagonální osy na obráncově straně. Domy musejí být alespoň 30cm od sebe a od okraje stolu.

*Délka hry:* Náhodný konec hry

*Rozmístění armád:* První se rozmístí obránce v obdélníku o rozměrech 40x60cm ve svém rohu. Následně se v protějším rohu rozmístí útočník. Obránce začíná.



*Zvláštní pravidla:* Cílem útočníka je vypálit budovy a vesnici, zatímco cílem obránce je tomu zabránit. Budova/vesnice je zapálena, pokud podstavec, který je s ní v dotyku ve své bojové fázi, hodí 6. Podstavce, které jsou v boji, se nemohou pokoušet zapalovat budovy. Budovy může zapalovat pouze pěchota nebo jízda.

*Vítězství:* Po skončení bitvy spočítejte následující body:

- 2 body za přinucení nepřítele k ústupu
- 1 bod získá útočník za každou zapálenou budovu na své polovině stolu.
- 2 body získá útočník za každou zapálenou budovu na obráncově straně stolu.
- 3 body získá útočník za zapálení obráncovy vesnice.
- 1 bod získá obránce, pokud uhájí vesnici.
- 2 body získá obránce za každou uhájenou budovu na své straně.
- 3 body získá obránce za každou uhájenou budovu na útočnickově straně.

*Remíza:* oba hráči mají stejně bodů.

*Malé vítězství:* vítěz má o 2 bod více.

*Vítězství:* vítěz má o 4 body více.

*Masakr:* vítěz má o 6 bodů více.