

STAR WARS

BITKA ZA HOT

PRAVILA

**Dobro došli u Bitku za Hot, uzbuđujuću igru sa figurama.
Da li ćete komandovati surovom armijom Galaktičke
imperije ili hrabrim vojnicima Pobunjeničkog saveza?**

Prvo pročitajte ova pravila (ili posetite www.daysofwar.com/battleofhot/ da biste pogledali video uputstva). Zatim izaberite bilo koju bitku iz knjige scenarija. Preporučujemo vam da počnete od prvog scenarija i da nastavite redom jer su poređani od jednostavnijih ka kompleksnijim.

Na kraju, zaronite dublje u sukob između Pobunjeničkog saveza i Galaktičke imperije tako što ćete odigrati dve dinamične kampanje. One nude bogatije iskustvo gde vaše pobeđe i porazi utiču na sledeću bitku.

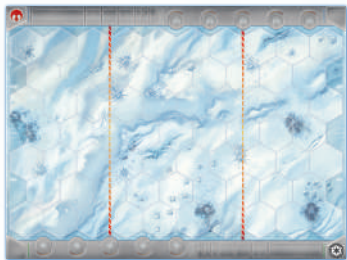


**DAYS OF
WONDER**



KOMPONENTE

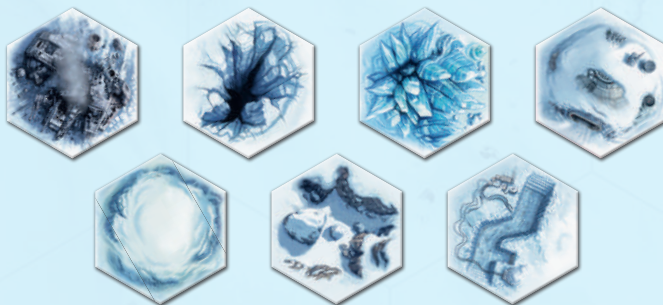
♦ Dvostrana tabla za igru



♦ 1 knjiga scenarija



♦ Kartonske komponente:



19 dvostranih pločica terena



6 dvostranih tokena medalja



10 znački specijalnih jedinica



3 tokena građevina

♦ Komponente za kampanje:

10 karata podrške

4 knjige za kampanje



♦ 1 set tamnosivih figura vojske Galaktičke imperije, koji sadrži:



2 držača karata



32 snežna jurišnika

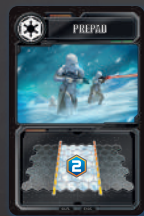


3 šetača AT-AT



4 imperijalna sonda-droida

25 komandnih karata Galaktičke imperije:



16 standardnih karata



9 karata lidera

♦ 1 set svetlosivih figura vojske Pobunjeničkog saveza, koji sadrži:



2 držača karata



24 vojnika baze Eho

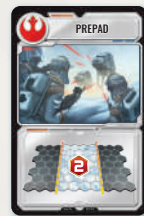


9 letelica T-47



2 pobunjeničke artiljerije

25 komandnih karata Pobunjeničkog saveza:



16 standardnih karata



9 karata lidera

♦ 6 kockica

♦ 1 pravila



♦ 3 podsetnika

- 2 podsetnika za vrste jedinica
- 1 podsetnik za vrste terena





POSTAVKA IGRE

- 1** Izaberite bitku iz knjige scenarija.
- 2** Postavite tablu za igru na sredinu stola.
- 3** Postavite potrebne pločice terena, kao što je označeno u scenariju bitke.
- 4** Postavite figure na njihove pozicije na tabli za igru, kao što je označeno na mapi bitke.
- Imperijalne pešadijske jedinice sastoje se od **četiri figure snežnih jurišnika**.
- Imperijalne motorizovane jedinice sastoje se od **jedne figure šetača AT-AT**.
- Imperijalne specijalne jedinice sastoje se od **dve figure imperijalnih sonda-droida**.
- Pobunjeničke pešadijske jedinice sastoje se od **tri figure vojnika baze Eho**.
- Pobunjeničke motorizovane jedinice sastoje se od **tri figure letelica T-47**.
- Pobunjeničke specijalne jedinice sastoje se od **jedne figure pobunjeničke artiljerije**.
- 5** Ukoliko posebna pravila scenarija to zahtevaju dodajte značke specijalnih jedinica određenim jedinicama i tokene medalja određenim ciljevima na mapi.
- 6** Postavite podsetnike pored table za igru.
- 7** Sastavite držače karata i postavite ih ispred sebe, pored table za igru. Držači karata nisu neophodni, ali su veoma korisni kada igrate u timovima i više igrača sedi sa iste strane stola.
- 8** Izaberite strane (Galaktička imperija ili Pobunjenički savez) i sedite za sto u skladu sa tim.
- 9** Svaki igrač uzima 16 standardnih komandnih karata za svoju stranu (svaki igrač može izabrati lidera i dodati tri komandne karte tog lidera u svoj špil, ukoliko se igrači tako dogovore) i dobro ih promeša. Zatim svaki igrač povlači onoliko komandnih karata koliko je označeno u opisu scenarija. Svaki igrač stavlja ove karte u svoj držač karata ili ruku, držeći ih u tajnosti od drugog igrača.
- 10** Svaki igrač stavlja ostatak špila komandnih karata licem nadole, ispred sebe.
- 11** Prvi igrač, koji je određen opisom scenarija, odigrava prvu komandnu kartu i na taj način započinje prvi potez.





CILJ IGRE

Cilj igre je uglavnom da prvi sakupite određeni broj medalja (obično četiri ili pet, u zavisnosti od uslova pobeđe izabranog scenarija).

U igri *Bitka za Hot* medalje dobijate svaki put kada u potpunosti eliminišete neprijateljsku jedinicu sa bojnog polja. Svaka medalja osvojena na ovaj način označava se postavljanjem poslednje figure eliminisane jedinice na bilo koje dostupno mesto za medalje koja se nalaze dole levo na svakoj strani table.

U nekim scenarijima, dodatne medalje možete dobiti za osvajanje ili kontrolu određenih heksagona ili ciljeva na bojnog polju.

Neki scenariji imaju posebne uslove pobeđe, koji su opisani u odeljku o posebnim pravilima scenarija.

Bojno polje

Bitke se vode na tabli za igru koja je podeljena na heksagone. Dužina table je 10 heksagona, a širina 7 heksagona. Bojno polje podeljeno je sa dve crvene isprekidane linije na tri sektora, tako da svaki igrač ima svoje levo krilo, centar (koji je isti za oba igrača) i desno krilo. Ukoliko crvena isprekidana linija seče heksagon, on se smatra delom i krila i centra. Svaki put kada pravila upućuju na „osnovnu liniju“, to je red heksagona koji je najbliži igraču o kom se govori.

TOK IGRE

U opisu svakog scenarija određeno je koja strana igra prva. Igrači se zatim naizmenično smenjuju na potezima, sve dok jedan od njih ne sakupi broj medalja naveden u uslovima pobeđe za taj scenario.

Na svom potezu, pratite sledeće korake navedenim redosledom:

- 1 - **ODIGRAJTE KOMANDNU KARTU** iz ruke, licem nagore.
- 2 - **AKTIVIRAJTE JEDINICE.** Odredite koje ćete jedinice aktivirati u skladu sa komandnom kartom koju ste upravo odigrali.
- 3 - **POMERITE** aktivirane jedinice, jednu po jednu, redosledom po svom izboru.
- 4 - **NAPADNITE** aktiviranim jedinicama, jednom po jednom, redosledom po svom izboru.
- 5 - **POVUCITE** novu komandnu kartu.

1 Odigrajte komandnu kartu

Jedinice se mogu pomerati i/ili napadati samo kada ih aktivirate. Komandne karte se koriste za aktiviranje jedinica i/ili izdavanje posebnih naređenja.

Na početku svog poteza, odigrajte jednu komandnu kartu iz ruke. Stavite je licem nagore ispred sebe i pročitajte je naglas.

Postoje dve vrste komandnih karata: **sektorske karte** i **taktičke karte**.

Sektorske karte

Sektorske karte koriste se za aktiviranje jedinica u jednom ili nekoliko određenih sektora. Ove karte označavaju u kom (ili

kojim) sektoru bojnog polja možete aktivirati jedinice i koliko njih možete aktivirati.

Taktičke karte

Taktičke karte omogućavaju vam da primenite poseban vid pomeranja, napadnete na određeni način ili preduzmete specijalne akcije, kao što je objašnjeno na karti.

Napomena: Na nekim komandnim kartama ćete pročitati:

„Ukoliko nemaš nijednu pešadijsku/motorizovanu... jedinicu, aktiviraj jednu jedinicu po svom izboru“.

Kada to radite, ta jedna jedinica koju ćete aktivirati neće dobiti bonus koji donosi ta komandna karta i može se nalaziti bilo gde na bojnog polju.

2 Aktivirajte jedinice

Nakon što odigrate komandnu kartu, odredite koju odgovarajuću jedinicu ili jedinice ćete aktivirati.

Samo one jedinice koje su aktivirane mogu se pomerati, napadati ili preduzimati specijalne akcije u tom potezu.

Jedinice na heksagonima koje seče isprekidana crvena linija mogu se aktivirati iz bilo kog od ta dva sektora.

Svaku jedinicu možete aktivirati samo jednom po potezu. Ukoliko vam komandna karta omogućava da aktivirate više jedinica u određenom sektoru bojnog polja nego što imate jedinica, te dodatne aktivacije se gube.

Ukoliko nemate nijednu jedinicu u sektoru (ili sektorima) određenog komandnom kartom, samo je odigrajte i povucite novu, a da ne aktivirate nijednu jedinicu.



3 Pomerite aktivirane jedinice

Jedinice se pomeraju sukcesivno, jedna po jedna, redosledom po vašem izboru. Jedinice mogu da se pomeraju samo jednom po potezu. Aktivirana jedinica ne mora da se pomera.

Broj heksagona koji aktivirana jedinica može da se pomeri zavisi od njene vrste. Na primer, pešadijska jedinica može da se pomeri jedan heksagon i da napada u istom potezu, ili može da se pomeri dva heksagona, ali onda ne može da napada. Jedinica letelica T-47 može da se pomeri do tri heksagona, posle čega može da napada.

Pravila pomeranja svih jedinica su detaljno opisana u *Dodatku 1*, strana 8, i na podsetnicima za vrste jedinica.

- ♦ Morate završiti pomeranje jedne jedinice pre nego što započnete pomeranje druge.
- ♦ Aktivirane jedinice mogu da se pomere iz jednog sektora bojnog polja u drugi.
- ♦ Dve jedinice ne mogu da se nalaze na istom heksagonu. Kada se pomera, jedinica ne može da pređe preko heksagona na kom se nalazi neka druga jedinica.
- ♦ Ne možete odvojiti pojedinačnu figuru od ostatka jedinice. Sve figure koje čine jednu jedinicu moraju uvek biti zajedno i pomerati se kao grupa.
- ♦ Jedinice čiji je broj smanjen zbog gubitaka ne mogu se kombinovati sa drugim jedinicama.
- ♦ Neke vrste terena utiču na pomeranje i mogu sprečiti jedinicu da se pomeri pun broj heksagona ili da napadne (pogledajte *Dodatak 2* na strani 10).

- ♦ Pravila pomeranja prilikom povlačenja razlikuju se od uobičajenih pravila pomeranja (pogledajte odeljak *Povlačenje* na strani 7).

4 Napadnite aktiviranim jedinicama

Kada završite pomeranje svih jedinica, možete napasti aktiviranim jedinicama. Aktivirane jedinice napadaju jedna po jedna, redosledom po vašem izboru.

Kada napadate neprijateljsku jedinicu bacate određeni broj kockica, u zavisnosti od vrste jedinice kojom napadate, njene udaljenosti od napadnute jedinice i zaštite koju pruža vrsta terena (pogledajte odeljak *Procedura napada*, u nastavku).

- ♦ Jedinica obično može da napadne samo jednom po potezu.
- ♦ Jedinica koja je aktivirana ne mora da napada.
- ♦ Jedinica ne može da podeli svoje kockice kako bi napala više različitih neprijateljskih jedinica.
- ♦ Gubici koje je jedinica pretrpela ne utiču na broj kockica koje ona baca prilikom napada. Jedinica sa samo jednom figurom ima istu vatrenu moć kao jedinica u punoj snazi.
- ♦ Napad na neprijateljsku jedinicu koja se nalazi na susednom heksagonu smatra se **bliskom borbom**.

Procedura napada

1 - Odredite kojom aktiviranom jedinicom ćete napasti i izaberite metu.

- **Proverite domet napada:** Proverite da li vam je meta u dometu napada.

Na svom potezu, igrač koji vodi Pobunjenike odigrava komandnu kartu koja mu omogućava da aktivira tri jedinice u centru bojnog polja. Igrač aktivira jedinicu letelica T-47 i dve pešadijske jedinice.



1 Igrač pomera levu pešadijsku jedinicu jedan heksagon da bi se približio imperijalnoj pešadiji koja se nalazi na heksagonu sa stenama.



2 Igrač koji vodi Pobunjenike želi da pomeri drugu pešadijsku jedinicu na heksagon sa rovovima. Ali jedinica ne može da pređe preko heksagona na kom se nalazi druga jedinica, tako da pešadija ne može da stigne do rovova (tri heksagona). Zbog toga igrač koji vodi Pobunjenike prvo pomera aktiviranu jedinicu letelica T-47, koristeći njenu mogućnost da se pomeri do tri heksagona, kako bi se što više približila drugoj jedinici imperijalne pešadije.



3 Put je sada slobodan za drugu pešadijsku jedinicu. Igrač je pomera dva heksagona i zaustavlja je na heksagonu sa rovovima. Međutim, pošto se ova jedinica pomerila dva heksagona, ne može da napada u ovom potezu.



- **Proverite liniju vidljivosti:** Proverite da li imate liniju vidljivosti do svoje mete.

- 2-Odredite broj kockica koje bi trebalo da bacite,** na osnovu vrste jedinice kojom napadate i njene udaljenosti od mete.
- 3-Odredite zaštitu koju pruža vrsta terena,** ukoliko je ima. U skladu sa tim smanjite broj kockica.
- 4-Rešite napad:** Bacite kockice i primenite efekte dobijenih simbola.

Domet napada

Domet napada svake vrste jedinice se izračunava kao u sledećem primeru:



Ovo je domet napada pešadijske jedinice. Pešadijska jedinica može napasti bilo koju neprijateljsku jedinicu koja je udaljena najviše tri heksagona. Pešadijska jedinica baca tri kockice ukoliko napada neprijateljsku jedinicu koja se nalazi na bilo kom susednom heksagonu (bliska borba), dve kockice kada napada neprijateljsku jedinicu koja je udaljena dva heksagona i jednu kockicu kada napada neprijateljsku jedinicu koja je udaljena tri heksagona. Ovo je osnovni broj kockica koji ova jedinica baca prilikom napada. Broj kockica se smanjuje kako se rastojanje povećava (3/2/1).

Dometi napada svih jedinica su detaljno opisani u *Dodatku 1* na strani 8.



U fazi napada, od tri jedinice iz prethodnog primera, dve su u stanju da napadnu. Tri je osnovni broj kockica koji leva pešadijska jedinica (domet napada: 3/2/1) baca protiv neprijateljske pešadije na heksagonu sa stenama, ali taj broj se smanjuje za jedan usled zaštite koja pruža vrsta terena. Letelice T-47 (domet napada 4/2) će baciti četiri kockice. Pobunjenička pešadija na heksagonu sa rovovima pomerila se dva heksagona u ovom potezu, tako da ne može da napada.

Linija vidljivosti

Sve jedinice moraju imati „liniju vidljivosti“ da bi mogle napasti neprijateljsku jedinicu, što znači da su u stanju da vide svoju metu.

Zamislite liniju povučenu od centra heksagona na kom se nalazi jedinica koja napada do centra heksagona na kom se nalazi njena meta. Smatra se da je linija vidljivosti blokirana ukoliko se na bilo kom heksagonu kroz koji prolazi ova linija nalazi prepreka. Prepreke su:

- ♦ Jedinice (prijateljske i neprijateljske).
- ♦ Heksagoni terena i pločice građevina koje blokiraju liniju vidljivosti (pogledajte *Dodatak 2* i *Dodatak 3* na strani 10). Pločice terena na kojima se nalaze jedinica koja napada i napadnuta jedinica nikada ne blokiraju liniju vidljivosti.

Napomena: Za više detalja o liniji vidljivosti pogledajte *Dodatak 7* na strani 12.



Linija vidljivosti između ove dve jedinice je blokirana heksagonom sa stenama.

Modifikatori na osnovu vrste terena

Svaka vrsta terena pruža jedinstvene prednosti i zaštitu jedinicama. Sve vrste terena su detaljno opisane u *Dodatku 2* na strani 10. Pogledajte taj dodatak ili odgovarajući podsetnik i smanjite broj kockica koje treba da bacite prilikom napada za zaštitu koju pruža ta vrsta terena (ukoliko je ima).

Ovi modifikatori mogu biti zaštita za jedinicu koja se **nalazi na** određenoj vrsti terena. Na primer, pešadijska jedinica koja napada neprijateljsku jedinicu koja se nalazi na heksagonu sa stenama baca jednu kockicu manje. Modifikator, takođe, može biti ograničenje napada, odnosno smanjivanje broja kockica koje prilikom napada baca jedinica koja **napada sa** određene vrste terena. Na primer, motorizovana jedinica koja se nalazi na heksagonu sa zgradom baca dve kockice manje prilikom napada.

Svi modifikatori koji nastaju usled vrste terena su kumulativni.

Rešavanje napada

Bacite kockice. Prvo se primenjuju pogoci, a zatim povlačenja.

Pogodak

Svaki dobijeni simbol na kockici koji odgovara vrsti napadnute jedinice predstavlja jedan pogodak. Takođe, svaki simbol eksplozije predstavlja jedan pogodak za sve vrste jedinica.

Za svaki pogodak, napadnuta jedinica gubi jednu figuru, koja se uklanja sa table. Kada se ukloni poslednja figura neke jedinice,



igrač koji je napao stavlja je na jedno od praznih mesta za medalje na svojoj strani table za igru.

Ukoliko igrač prilikom napada baci više pogodaka od broja figura u napadnutoj jedinici, ovi dodatni pogoci nemaju efekta.



Pešadijska jedinica:

Jedan pogodak protiv pešadijskih jedinica (snežni jurišnici i vojnici baze Eho).



Motorizovana jedinica:

Jedan pogodak protiv motorizovanih jedinica (šetači AT-AT i letelice T-47).



Eksplוזija:

Jedan pogodak protiv svih vrsta jedinica: pešadijskih, motorizovanih i specijalnih.



Promašaj:

Ovaj simbol se smatra promašajem.

Takođe, svaki dobijeni simbol koji ne odgovara vrsti jedinice (a nije eksplozija ili povlačenje) smatra se promašajem.

Povlačenje



Povlačenje:

Nakon što su svi pogoci rešeni i gubici uklonjeni, prelazi se na povlačenje.

Za svaki dobijeni simbol povlačenja, napadnuta jedinica mora da se povuče za jedan heksagon: pomera se za jedan heksagon unazad, ka svojoj osnovnoj liniji. Dva simbola povlačenja pomeraju jedinicu unazad dva heksagona, itd.

Igrač koji kontroliše napadnutu jedinicu odlučuje na koji heksagon će se njegova jedinica povući, poštujući sledeća pravila:

- ♦ Osim ukoliko u posebnima pravilima scenarija nije drugačije naglašeno, jedinica se uvek mora povlačiti prema osnovnoj liniji igrača koji je kontroliše.
- ♦ Vrsta terena nema uticaja na povlačenje, tako da jedinica koja se povlači može da se pomera preko stena ili olupina bez zaustavljanja. Međutim, preko neprohodnih terena jedinica nikada ne može da se pomera, čak ni tokom povlačenja.
- ♦ Jedinica ne može da se povuče na ili preko heksagona na kom se nalazi druga jedinica (prijateljska ili neprijateljska).
- ♦ Ukoliko jedinica ne može da se povuče ili je prinuđena da se povuče preko ivice bojnog polja, ona gubi jednu figuru za svaki simbol povlačenja koji ne može da primeni.
- ♦ Neke vrste terena omogućavaju određenim jedinicama da ignorišu jedan simbol povlačenja bačen protiv njih.
- ♦ Ne možete „izabrati“ da izgubite figuru ukoliko postoji otvoren put za povlačenje koji će primeniti sve simbole povlačenja koje je vaš protivnik bacio protiv te jedinice.

5 Povucite komandnu kartu

Nakon što primenite sve pogotke i povlačenja, odbacite odigranu komandnu kartu licem nagore, pored svog špila, i povucite novu kartu. Vaš potez je tada završen.

Ukoliko u vašem špilju komandnih karata ponestane karata, promešajte gomilu odbačenih karata i formirajte novi špil.



1 Igrač koji vodi Pobunjenike bira da prvo napadne svojom pešadijskom jedinicom. Na vatrenu moć jedinice ne utiču gubici koje je pretrpela, tako da će ova pešadijska jedinica koja se sastoji od jedne figure napasti neprijateljsku jedinicu na susednom heksagonu sa tri kocke. Međutim, imperijalna jedinica se nalazi na heksagonu sa stenama, što joj pruža zaštitu tako da pobunjenička pešadijska jedinica baca jednu kockicu manje. Pobunjenička jedinica baca dve kockice i dobija simbole promašaj i eksplozija. To je jedan pogodak, tako da jedinica imperijalne pešadije gubi jednu figuru. Nije bačen nijedan simbol povlačenja, tako da se imperijalna pešadija ne povlači. Ovaj napad je rešen i igrač koji vodi Pobunjenike može da napadne sledećom jedinicom.

2

Letelice T-47 bacaju četiri kockice prilikom napada na neprijateljsku jedinicu na susednom heksagonu. Igrač je bacio jedan simbol motorizovane jedinice, dva simbola pešadijske jedinice i jedan simbol povlačenja. Simbol motorizovane jedinice je promašaj dok svaki simbol pešadijske jedinice nanosi jedan gubitak. Imperijalna pešadijska jedinica gubi dve figure.



3 Pošto je dobijen jedan simbol povlačenja, preživela pešadijska jedinica od dve figure mora da se pomeri jedan heksagon unazad ka osnovnoj liniji Imperije. Igrač koji vodi Imperiju bira na koji heksagon će se njegova jedinica pomeriti i nakon toga faza napada se završava.



DODATAK

1/ JEDINICE

Standardne jedinice

Za standardne jedinice važe pravila opisana na prethodnim stranama, s tim da svaka od njih ima neka svoja jedinstvena pravila. Pažljivo pročitajte opise jedinica u nastavku.

JEDINICE POBUNJENIČKOG SAVEZA



VOJNICI BAZE EHO

Pešadijska jedinica



Broj figura - 3

Pomeranje - 0 do 1 heksagon i napad ili 2 heksagona bez napada.



Napad



Pogođena je sa



T-47

Motorizovana jedinica / Letelica



Broj figura - 3

Pomeranje - 0 do 3 heksagona. Može da se pomeri na heksagon sa pukotinama.



Napad



Pogođena je sa



POBUNJENIČKA ARTILJERIJA

Specijalna jedinica / Artiljerija



Broj figura - 1

Pomeranje - Ne može da se pomera.



Napad



Pogođena je sa



• Jedinice pobunjeničke artiljerije ignorišu sva povlačenja bačena protiv njih.

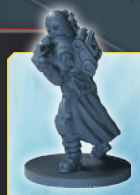
VAŽNO: Eliminisanje jedinice pobunjeničke artiljerije ne donosi medalju.

JEDINICE GALAKTIČKE IMPERIJE



SNEŽNI JURIŠNICI

Pešadijska jedinica



Broj figura - 4

Pomeranje - 0 do 1 heksagon i napad ili 2 heksagona bez napada.



Napad



Pogođena je sa



AT-AT

Motorizovana jedinica



Broj figura - 1

Pomeranje - 0 do 1 heksagon. Ne može da se pomeri na heksagon sa grebenom.



Napad



Pogođena je sa



• Kockice koje su pogoci moraju se ponovo baciti za potvrdu pogotka. Šetač AT-AT je eliminisan ukoliko se dobije bar jedna eksplozija na **potvrdom bacanju**.

• Šetači AT-AT ignorišu sva povlačenja bačena protiv njih.

• Šetači AT-AT nikada nemaju koristi od zaštite koju pruža vrsta terena.



IMPERIJALNI SONDA-DROIDI

Specijalna jedinica / Droid



Broj figura - 2

Pomeranje - 0 do 2 heksagona.



Napad



Pogođena je sa



VAŽNO: Eliminisanje jedinice imperijalnih sonda-droida ne donosi medalju.



Specijalne jedinice

Specijalne jedinice su označene značkama na mapi scenarija i na tabli za igru. Ponašaju se na isti način kao i standardne jedinice, sa izuzetkom posebnih mogućnosti opisanih u nastavku. Svaka jedinica može da ima samo jednu značku specijalnih jedinica.



Komandosi (pešadija)

Ove specijalne jedinice su obučene da deluju u neprijateljskom okruženju i da se bore protiv suparničkih snaga u bliskoj borbi.

Nakon rešavanja napada u bliskoj borbi, ukoliko je aktivirana jedinica komandosa koja napada uspeła da eliminiše neprijateljsku jedinicu ili je natera na povlačenje, komandosi mogu da izvrše **proboj**: Pomeraju se na ispraznjeni heksagon i ponovo napadaju.

- Jedinica komandosa može izvršiti samo jedan proboj po potezu.
- Proboj mora da se završi pre nego što druga jedinica može da napadne.
- Za proboj i dalje važe ograničenja pomeranja i napada usled vrste terena. Na primer, jedinica komandosa koja izvrši proboj tako što se pomera u ispraznjeni heksagon sa olupinom ne može ponovo da napada.
- Prilikom proboja jedinica komandosa može da napadne bilo koju neprijateljsku jedinicu koja joj je u dometu napada.



E-veb (pešadija)



U mestu

U pokretu

Ovaj teški blaster može naneti mnogo štete. Ali vojnicima treba vremena da ga postavе nakon pomeranja...

- E-veb jedinice počinju svaku bitku sa značkom okrenutom na stranu „u mestu“.
- Nakon što se ova jedinica aktivira i **pomeri**, okrenite značku na stranu „u pokretu“.
- Nakon što se ova jedinica aktivira, **ali ne i pomeri**, okrenite značku na stranu „u mestu“.



E-veb jedinica sa značkom okrenutom na stranu „u pokretu“ ponaša se kao standardna pešadijska jedinica.



E-veb jedinica sa značkom okrenutom na stranu „u mestu“ svaki put kada napada, može ponovo da baci bilo koji broj kockica, jednom po napadu.



Izviđači (pešadija)

Ove specijalne jedinice mogu doneti značajnu prednost prijateljskim jedinicama pružajući im informacije o neprijateljskim trupama tokom borbe.

Kada se izviđačka jedinica nalazi na heksagonu sa grebenom i ima liniju vidljivosti (sa bilo koje udaljenosti) na neprijateljsku jedinicu, bilo koja druga prijateljska jedinica koja napada ovu neprijateljsku jedinicu baca jednu dodatnu kockicu.



Elitni odred (pešadija)

Ovo su jedinice sastavljene od veterana koji su naučili važnost mobilnosti tokom bitke.

Elitni odred pešadije može se pomeriti do dva heksagona i zatim napasti. Međutim, i dalje važe ograničenja pomeranja i napada usled vrste terena.



Elitna eskadrila (letelice T-47)

Elitne eskadrile čine najbolji pobunjenički piloti.

Elitna eskadrila počinje bitku sa četiri figure.



2/ TERENI

Grebeni



Pomeranje • Jedinice šetača AT-AT ne mogu da se pomere na heksagon sa grebenom. Nema ograničenja pomeraanja za druge jedinice.



Napad • Nema ograničenja.



Zaštita • Kada napadaju neprijateljsku jedinicu na heksagonu sa grebenom, jedinice bacaju jednu kockicu manje, osim ukoliko se i same ne nalaze na heksagonu sa grebenom.



Linija vidljivosti • Grebeni blokiraju liniju vidljivosti.

Posebno • Liniju vidljivosti između dve jedinice koje se obe nalaze na grebenima blokiraju samo druge jedinice koje se takođe nalaze na grebenima, i lednici (pogledajte *Dodatak 7*, strana 12).

Zgrade i olupine



Pomeranje • Jedinica koja se pomeri na heksagon sa zgradom/olupinom mora da se zaustavi i ne može više da se pomeri u tom potezu.



Napad • Jedinica ne može da napadne u potezu u kom se pomerila na heksagon sa zgradom/olupinom. Motorizovana jedinica koja se nalazi na heksagonu sa zgradom/olupinom prilikom napada baca dve kockice manje.



Zaštita • Prilikom napada na neprijateljsku jedinicu koja se nalazi na heksagonu sa zgradom/olupinom: motorizovane jedinice bacaju dve kockice manje; ostale jedinice bacaju jednu kockicu manje.



Linija vidljivosti • Zgrade/olupine blokiraju liniju vidljivosti.

Stene



Pomeranje • Jedinica koja se pomeri na heksagon sa stenama mora da se zaustavi i ne može više da se pomeri u tom potezu.



Napad • Jedinica ne može da napada u potezu u kom se pomerila na heksagon sa stenama.



Zaštita • Prilikom napada na neprijateljsku jedinicu koja se nalazi na heksagonu sa stenama: motorizovane jedinice bacaju dve kockice manje; ostale jedinice bacaju jednu kockicu manje.



Linija vidljivosti • Stene blokiraju liniju vidljivosti.

Rovovi



Pomeranje • Nema ograničenja.



Napad • Nema ograničenja.



Zaštita • Prilikom napada na pešadijsku jedinicu koja se nalazi na heksagonu sa rovovima, sve jedinice bacaju jednu kockicu manje. Pored toga, pešadijska jedinica koja se nalazi na heksagonu sa rovovima može da ignoriše jedno povlačenje koje je bačeno protiv nje. Druge jedinice nemaju zaštitu.



Linija vidljivosti • Rovovi ne blokiraju liniju vidljivosti.

Lednici



Pomeranje • Lednici su **uvek** neprohodan teren.



Linija vidljivosti • Lednici uvek blokiraju liniju vidljivosti.

Pukotine



Pomeranje • Pukotine su **uvek** neprohodan teren, osim za jedinice *letelica*.



Linija vidljivosti • Pukotine ne blokiraju liniju vidljivosti.

3/ GRAĐEVINE

Građevine su pločice terena koje se postavljaju na tablu kao što je označeno na mapi scenarija. Građevine mogu da se napadaju i unište, **ali nikada se ne smatraju jedinicama**.

Generatori zaštitnog polja / Jonski top



Pomeranje • Generatori zaštitnog polja i jonski top su uvek neprohodni tereni.



Zaštita • Generatori zaštitnog polja i jonski top imaju koristi od zaštite terena na kom se nalaze.



Linija vidljivosti • Generatori zaštitnog polja i jonski top blokiraju liniju vidljivosti.



4/ CILJEVI

Sledeći termini koriste se da opišu neke uobičajene uslove pobeđe u igri Bitka za Hot koji omogućavaju igračima da dobiju dodatne medalje koje se nalaze na bojnopolju:



PRIVREMENI cilj

Medalja koja se nalazi na heksagonu koji je objekat cilja dobija se i poseduje samo dok jedinica odgovarajuće strane kontroliše heksagon. Ukoliko jedinica napusti heksagon iz bilo kog razloga (pomeranje, povlačenje ili eliminacija), medalja se odmah gubi i vraća na prvobitni položaj.



TRAJNI cilj

Medalja koja se nalazi na heksagonu koji je objekat cilja trajno se dobija onog trenutka kada se jedinica odgovarajuće strane pomeri na taj heksagon. Medalja se ne gubi ili vraća na prvobitni položaj, čak i ako jedinica kasnije napusti taj heksagon.



AUTOMATSKA pobeđe

Čim određena strana ispunila uslove za automatsku pobeđu, scenario se završava i taj igrač je pobeđnik.

5/ KARTE LIDERA

Igra Bitka za Hot uključuje šest setova karata lidera: Dart Vejder, Maksimilijan Virs i Firmus Pijet za Galaktičku imperiju, i Leja Organu, Luk Skajvoker i Han Solo za Pobunjenički savez.

Ukoliko želite da koristite karte lidera u igri Bitka za Hot, svaki igrač bira jednog lidera za svoju stranu i meša tri odgovarajuće karte u svoj špil komandnih karata. Sve karte lidera su taktičke karte i odigravaju se kao standardne karte.

6/ TIMSKA IGRA ZA 3 ILI 4 IGRAČA

Igra Bitka za Hot pruža mogućnost da tim od dva igrača igra na jednoj ili obe strane. Sledite ove korake:

1- Napravite timove

Napravite dva tima od po dva igrača ukoliko igrate sa četiri igrača. Ukoliko igrate sa tri igrača, jedan igrač će se sam suočiti sa timom od dva igrača.

U svakom timu od dva igrača, izaberite osobu koja će biti prvi igrač i ta osoba mora da sedi sa leve strane. Svaki igrač iz tima će uzeti jedan držač karata za svoje karte.

2- Postavite igru

Postavite scenario kao i obično. Međutim, za deveti korak pratite sledeća uputstva:

- ♦ **Za igrača koji igra sam**, pratite standardna uputstva.
- ♦ **Za tim od dva igrača**, promešajte špil komandnih karata njihove strane i podelite osam karata, licem nadole, svakom članu tima. Te karte čine njihove lične špilove komandnih karata. Zatim svaki član tima povlači polovinu (zaokruženo nagore) naznačenog broja komandnih karata za taj scenario, sa vrha svog špila i stavlja ih u ruku ili na svoj držač karata.

♦ **Kada igraju sa liderima**, svi igrači u timu mešaju po tri karte jednog lidera u svoj lični špil **nakon** što su podelili špil komandnih karata među sobom. Igrač koji igra sam dodaje tri komandne karte jednog lidera u svoj špil pre mešanja i povlači karte kao i obično.

3- Tok igre

Tokom igre, strane se smenjuju na potezu, počevši od strane označene u opisu scenarija, bez obzira na broj igrača u svakom timu. Unutar tima, igrači se, takođe, naizmenično smenjuju na potezu.

Napomena: Član tima koji je na potezu naziva se **aktivni igrač**.

U igri sa četiri igrača, igru započinje prvi igrač tima koji je određen opisom scenarija da igra prvi. Zatim igra prvi igrač drugog tima, a onda drugi igrač prvog tima, i na kraju igra drugi igrač drugog tima.

U igri sa tri igrača, igrač koji je sam igra posle svakog igrača u timu sa dva igrača.

Na primer: U scenariju u kom jedan igrač vodi Galaktičku imperiju protiv tima od dva igrača koji vode Pobunjenički savez, gde Pobunjenici igraju prvi, igra će se odvijati na sledeći način:

prvi igrač Pobunjenika - igrač Imperije - drugi igrač Pobunjenika - igrač Imperije, itd.

Pravila poteza primenjuju se kao i obično, sa sledećim izuzecima za timove od dva igrača:

- ♦ Aktivni igrač može da odigra samo svoju komandnu kartu.
- ♦ Aktivni igrač na kraju svog poteza, komandnu kartu koju je odigrao u tom potezu stavlja na ličnu gomilu odbačenih karata i povlači novu komandnu kartu sa vrha svog ličnog špila.
- ♦ Igrači u istom timu mogu jedan drugome da pokažu svoje komandne karte. Oni takođe mogu razgovarati o svojoj strategiji i planovima za buduće poteze, ali to moraju činiti javno, tako da ih drugi tim čuje. Aktivni igrač ima poslednju reč o tome šta će da odigra u svom potezu.
- ♦ Kada odigrate kartu *Dolazak flote*: Aktivni igrač može da odbaci do tri komandne karte i povuče jednu kartu više od broja karata koje je odbacio. Zatim, drugi igrač može odbaciti do tri komandne karte i povući isti broj karata.



7/ POSEBNI SLUČAJEVI

Linija vidljivosti duž ivica heksagona

Kada se proverava linija vidljivosti između dve jedinice, linija između centara heksagona na kojima se nalaze ove jedinice može da ide duž ivice jednog ili više heksagona koji sadrže prepreke. U tom slučaju:

- ♦ Linija vidljivosti nije blokirana ukoliko se prepreka/prepreke duž linije nalazi/nalaze samo sa jedne njene strane (pogledajte slučajeve 1 i 2 u nastavku).
- ♦ Linija vidljivosti je blokirana ukoliko se prepreke duž linije nalaze sa obe njene strane (pogledajte slučaj 3 u nastavku).



Pobunjenička artiljerija ima liniju vidljivosti na dve od tri jedinice imperijalne pešadije koje su joj u dometu napada.

Slučaj 1: Linija vidljivosti ide duž samo jednog heksagona sa stenama, ne prelazi ga, tako da nije blokirana.

Slučaj 2: Linija vidljivosti ide duž dva heksagona sa preprekama (prijateljska jedinica i greben), ali pošto su obe prepreke sa iste strane, ne blokiraju je.

Slučaj 3: Linija vidljivosti ide duž dva heksagona sa preprekama (stene i greben) koje se nalaze sa različitih strana linije, tako da je linija vidljivosti blokirana.

Linija vidljivosti i granice bojnog polja

Polovina heksagona duž bočne ivice bojnog polja takođe blokira liniju vidljivosti.

Linija vidljivosti između ove dve jedinice ide duž dva heksagona koji sadrže prepreke sa obe strane linije (ivica bojnog polja na levoj strani i pobunjenička pešadija na desnoj strani). Zbog toga je linija vidljivosti blokirana.



Linija vidljivosti i grebeni

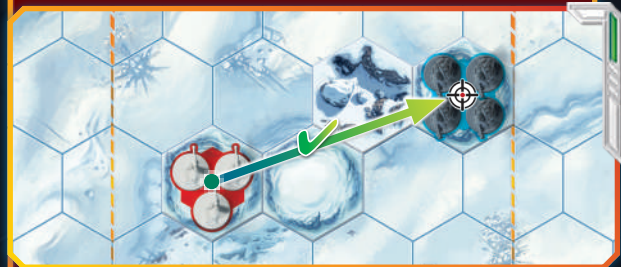
Za jedinice koje se nalaze na heksagonima sa grebenima, pravila linije vidljivosti su malo izmenjena. Liniju vidljivosti između dve jedinice koje se nalaze na grebenima blokiraju samo:

- ♦ druge jedinice na grebenima
- ♦ lednici

Između dve jedinice, od kojih se samo jedna nalazi na grebenu, primenjuju se standardna pravila linije vidljivosti.



- 1** Između pobunjeničke pešadije, koja je na grebenu, i imperijalne pešadije koja nije, pravila linije vidljivosti se primenjuju normalno i heksagon sa stenama blokira liniju vidljivosti.



- 2** Nakon što se imperijalna pešadija pomerila tako da se i ona nalazi na grebenu, stene više ne blokiraju liniju vidljivosti. Takođe, ne blokira je ni greben između jedinica.



- 3** Liniju vidljivosti između njih mogu da blokiraju samo heksagoni sa lednicima ili, kao što je ovde slučaj, druge jedinice koje su takođe na grebenu.

Autori – Richard Borg i Adrien Martinot

Ilustratori – Benjamin Carré, Christophe Duhaze, Tony Foti i Clément Masson

© & ™ Lucasfilm Ltd.
Days of Wonder i Days of Wonder logo su zaštićeni znakovi
kompanija Asmodee North America i Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder – Sva prava zadržana.