



„Nyní nás polnice svolává znovu – ne k tomu chopit se zbraní, ačkoli zbraně potřebujeme, nevolá nás do boje, ačkoli jsme připraveni bojovat – volá nás k převzetí břemene dlouhého temného zápasu.“

John F. Kennedy, inaugurační projev, leden 1961

V roce 1945 spojenci spolu se Sovětským svazem porazili nacistickou hydu a zbraně hromadného ničení srazily ohnivým úderem na kolena pyšné Japonsko. Tehdy z mnoha mocností zůstaly pouze dvě supervelmoci. Svět měl jen krátký čas na oddych, než začal nový konflikt - konflikt dvou titánů, tak odlišný od bojů let minulých. Nevedl se prostřednictvím vojáků a tanků, ale za pomoci špiónů a politiků, vědců a intelektuálů, umělců a zrádců.

Studená válka je hra pro dva hráče simulující 45 roků trvající kolotoč intrik a příležitostných bojů mezi Sovětským svazem a Spojenými státy. Celý svět se stal jevištěm, na kterém se oba tyto státy snažily získat převahu ve jménu své ideologie a způsobu života. Hra začíná zápasem dvou nových supervelmocí na poválečných ruinách Evropy a končí rokem 1989, kdy na mapě světa zůstala jen jedna supervelmoc – USA.

Studená válka je náročná strategická hra, ve které hrají důležitou úlohu karty jednotlivých historických událostí. Herní plán představuje tehdejší mapu světa, na které hráči přesunují svůj vliv do jednotlivých zemí, aby je ovládli, a snaží se tak získat spojení pro své supervelmoci. Karty událostí přináší do hry historické detaily a atmosféru té doby a pokrývají velké časové rozmezí: od arabsko-izraelských konfliktů v letech 1948 a 1967, přes vietnamskou válku a mírové hnutí v USA, kubánskou raketovou krizi až po mnoho dalších konfliktů, které přivedly svět téměř na pokraj jaderné apokalypsy. Budete schopni jako prezident USA nebo jako vůdce Sovětského svazu dovést svou zemi k vítězství?

Zahrajte si Studenou válku a ponořte se do atmosféry té doby.

KARTY UDÁLOSTÍ

Studená válka obsahuje 110 karet událostí včetně následujících:

- Vznik Varšavské smlouvy
- Smlouva ABM
- Arabsko-izraelská válka
- Junta
- Osamělý střelec
- Jaderné ponorky

HERNÍ MATERIÁL

- herní plán - mapa
- 110 karet událostí
- podložka na karty
- 2 archy žetonů
- 2 pomocné karty hráčů
- 2 šestistěnné kostky
- pravidla hry

ZÍSKANÁ OCENĚNÍ

2006 Best 2-Player Board Game Nominee
2006 Best 2-Player Board Game Winner
2006 Best Wargame Nominee
2006 Best Wargame Winner
2006 International Gamers Awards - General Strategy
2006 International Gamers Awards - Historical Simulation

VÝHRADNÍ ZASTOUPENÍ PRO ČR A SR:

MINDOK
MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

By Rodger B. MacGowan © 2018, GMT Games LLC

P.O. Box 1308, Hanford, California 93232, U.S.A.

8 595558 301119

3. vydání, 2018

STUDENÁ VÁLKA 1945-1989

TWILIGHT STRUGGLE



Autoři: Jason Matthews & Ananda Gupta

PRAVIDLA HRY

OBSAH

1. Úvod	2	10. Bodování a vítězství	10
2. Komponenty	2	11. Turnajová pravidla	11
3. Příprava hry	4	12. Varianta „Čínská občanská válka“	12
4. Průběh hry	4	Scénář „Rozhodující střet“	13
5. Hraní karet	5	Příklad hry	14
6. Operace	6	Přehled historických událostí na kartách	21
7. Události	8	Často kladené dotazy - otázky k textům karet	32
8. Úroveň DEFCON a vojenské operace	9	Často kladené dotazy - otázky k pravidlům	37
9. Čína	10	Několik slov autora hry	39

NĚKOLIK SLOV AUTORA HRY

Dlouhé období temného zápasu (*twilight struggle*)

Jako většina začínajících autorů jsme strávili vývojem této hry několik let. Studená válka, více než jiné hry, je přesně tou hrou, jakou jsme chtěli navrhnout. Oba patříme mezi velké fandky kartami řízených válečných her a společně jsme hledali možnost, jak dát těmto hrám nový rozměr. Přestože jsme cítili velký respekt, rozhodli jsme se s Anandou před pěti lety, že se pokusíme vytvořit hru podle našich představ. Stejně jako Lazar vstal z hrobu, tak i my jsme se vrátili k naší dávno pohřbené zálibě. Kartami řízených her typu „We the People“ nebo „Hannibal“ vycházelo stále méně a méně, zatímco her jako „Path of Glory“ a „Barbarossa to Berlin“ se objevovalo stále víc. To ale vůbec neznamena, že chceme kritizovat práci jejich autora, pana Raicera. Ve skutečnosti jsme přesvědčeni, že právě hra „Path of Glory“ ukázala, jak skutečně bohatá může být taková kartami řízená hra. Problém byl ale někde jinde – zestárlí jsme a neměli jsme na hry tolik času. Už jsme nemohli hrát tak často jako na studentské koleji – stejně jako ostatní jsme se věnovali svým rodinám a najít osm hodin na hraní jedné hry se stalo téměř nemožným. Proto jsme sobecky chtěli navrhnout hru dokonale vyhovující našemu dennímu programu. Studenou válku si můžete zahrát za stejnou dobu jako scénáře jiných kratších her. Pokud máte větší ambice, můžete si po skončení hry vyměnit úlohy a zahrát si studenou válku za druhou velmoc. Tímto zdlouhavým úvodem jsme chtěli vysvětlit, že při vývoji hry největší omezení představovala doba trvání hry.

Druhá otázka, na kterou jsme si museli odpovědět, bylo téma. Téma občanské války je ideální pro hry s přeléváním vlivu jednotlivých stran konfliktu. Na začátku jsem Anandu přesvědčoval, že se pokusíme zpracovat španělskou občanskou válku. Několik knih o tomto tématu nás ale rychle přesvědčilo, že by nám zabralo roky, než bychom pochopili politickou situaci v tehdejší Španělsku. A upřímně řečeno, tak dlouho jsme čekat nechtěli. Ananda, v náhlém záchvatu geniality, navrhl jako náhradní téma studenou válku. To byl obrovský námět. Neexistuje mnoho her, které by seriózně řešily politické aspekty tohoto období dějin. Spíše žádné takové hry ani nejsou, přestože se naše země tohoto konfliktu účastnila. Přelévání politického vlivu jako základní systém hry by mohlo v tomto tématu fungovat velice dobře. Navíc historie studené války nepředstavovala pro nás žádný problém: strávil jsem čtyři roky studiem tohoto období a v 80. letech jsem absolvoval vysokou školu se specializací na mezinárodní vztahy. A konečně, mezi nejlepší hry, jaké jsem kdy hrál, patří počítačová hra „Balance of Power“ od Chrise Crawforda. Je to hra o politikaření během studené války a dokonce o balancování při řešení krize mezi supervelmocemi. Tato hra je dodnes s určitými inovacemi mezi počítačovými hráči oblíbená. Nikdy nezapomenu na nesmrtelnou herní sérii, kdy jsem přivedl svět k nukleární katastrofě prostřednictvím něčeho tak směšného, jako bylo financování partyzánských geril v Keni.

Způsobili jste nukleární válku. Ale neobjevila se žádná animace ani atomový hřib s kusy těl vymrštěnými do vzduchu. Za prohru nejsou žádné odměny.

Pokud by mě tehdy v posledním ročníku střední školy vyhodili, určitě by za to mohl Chris Crawford. A tak Anandova myšlenka byla k nezaplacení a dala nám šanci pokusit se přenést magii této počítačové hry na hrací plán deskové hry.

Termín „hra“ používáme skutečně po zralé úvaze. Naše Studená válka nepřesahuje význam tohoto termínu. Pokaždé, když byl nutný kompromis, a my se museli rozhodovat mezi historickou skutečností a hratelností, zvolili jsme hratelnost. Cílem bylo vyvolat atmosféru studené války a doufáme, že se lidé díky této hře o studené válce něco dovědí. Neděláme si však iluze o tom, že hra tohoto rozsahu a délky by mohla předstírat, že jde o skutečnou dokonalou simulaci.

Hráči by se také měli smířit s ostře vyhraněným pohledem na tento konflikt. Naše hra v podstatě pokládá všechny události studené války za naprosto jednoznačné, i když se ve skutečnosti historický pohled na tyto události může lišit. Proto jsou nejdůležitější vztahy mezi jednotlivými národy a supervelmocemi. Svět tehdy představoval šachovnici pro naplňování ambicí USA a Sovětského svazu, zatímco ostatní národy byly pouhými pěšáky (maximálně střelci) v jejich vysoké hře. Dokonce i Čína je zde abstrahována do karty, kterou si dvě velmoci předávají mezi sebou. Dále zde funguje teorie domina, která je základem pro rozšiřování vlivu v konkrétním regionu. Historik může všem těmto předpokladům oponovat, ale při zachování naší filozofie si myslíme, že tento přístup hře skutečně prospěl.

Jedním z nejdůležitějších rozdílů mezi hrou Studená válka a ostatními hrami z této doby je naše přesvědčení, že nukleární válka je nepřijatelná. Autoři jiných her nemohou odolat pokušení vypustit atomového džina z lahve. Ze zpětného úhlu pohledu však víme, že nukleární válka by byla nemyslitelná a proto k ní také nedošlo. Ano, byli jsme blízko, ale věříme, že zdravý rozum by zvítězil a odradil všechny aktéry od stisku osudného tlačítka. Jakmile by někdo tlačítko stisknul, nukleární válka by začala žít svým vlastním životem a lidstvo by pravděpodobně zaniklo.

Dále bychom chtěli upozornit na dvě rozhodnutí, kterými jsme zlepšili hratelnost této hry. Za prvé jsme se rozhodli, že geografická poloha sousedních zemí neznamena automaticky jejich propojení. Existují pro to tři důvody. Prvním důvodem je to, že různé země jsou různě provázány a jejich geografická poloha tomu nemusí nutně odpovídat. Druhým, nejdůležitějším důvodem, je fakt, že jsme chtěli ve hře aplikovat skutečný dopad teorie domina, kdy hráči na mapě pomalu rozšiřují svůj vliv. Vzpomeňte si na staré dokumenty, kde se červené šipky rozlézají z mapy Sovětského svazu na všechny strany. Třetím, nejméně častým důvodem, je to, že absence spojení mezi geograficky sousedními zeměmi odpovídá nepřátelství dvou předpokládaných spojenců na lokální úrovni.

Druhé rozhodnutí, které zdokonaluje průběh hry, je označení některých zemí za klíčové. V podstatě existovaly tři možnosti, jak země mohla získat tento status. Za prvé ho získaly regionální mocnosti. To je například dobře vidět na klíčových zemích Jižní Ameriky. Za druhé to byly státy, které disponují strategickými zdroji surovin. Samozřejmě se to týká většiny klíčových zemí na Blízkém východě, stejně jako například Angoly nebo Venezuely. A konečně status klíčové země získaly ty státy, ve kterých supervelmoci skutečně bojovaly – jako například Jižní Korea. Proto upozorňujeme naše britské a australské soukmenovce, že je nepovažujeme za méně důležité než naše spojence z Francie. Ve skutečnosti představujete kotvu amerického vlivu v Evropě a Asii.

Existuje celá řada aspektů hry, na které jsme hrdí. Nejvíce si však ceníme toho, jak hra odráží psychologii studené války. Území se stává důležitým, protože si váš soupeř myslí, že je důležité a je na ně třeba v každém případě vstoupit. Dále jsme spokojeni s tím, jak jsme vyřešili provázanost úrovně DEFCON a vojenských operací. Hráč tedy musí během každého tahu provádět různorodé akce, které zvyšují napětí a vzrušení ze hry.

A konečně, naše hra představuje trochu studeno-válečnické nostalgie. Ve světě nepřátel bez státní příslušnosti, kteří vědí, že naše zničení je i jejich konec, se studená válka jeví jako podivný spor o ekonomické zájmy. V dnešním světě vítězí náboženská nesnášenlivost nad ideologií, ale my podvědomě toužíme po jednodušším světě z časů neviditelných výhrůžek, kdy jsme bojovali proti nepříteli za zachování principů, které ctíme. Toužíme po světě, kterému jsme rozuměli. Tak nechme znovu dupat naše bagančata, žhavit přímé linky a postavme se na stráž v Berlíně. Studená válka je pryč, ale hra právě začíná.

Jason Matthews



PŮVODNÍ VYDÁNÍ

AUTOŘI HRY: Jason Matthews & Ananda Gupta

VÝVOJ: Jason Matthews

ASISTENTI VÝVOJE: George Young and William F. Ramsay, Jr.

VÝTVARNÍK: Rodger MacGowan

DESIGN KRABICE: Rodger MacGowan

MAPA: Mark Simonitch and Guillaume Ries

SAZBA ŽETONŮ A PRAVIDEL: Mark Simonitch

TESTEŘI: Greg Schloesser, Bill Edwards, Marvin Birnbaum, Brad and Brian Stock, Peter Reese, Joe Rossi Jr., Greg Kniaz, PJ Glowacki, Steve Viltoft, Doug Austin, Shawn Metcalf, Steve Kosakowski, Ken Gutermuth and Ben & Marcia Baldanza

TESTEŘI DELUXE EDICE: Ted Torgerson, Charles Robinson, Dave Gerson, Sakari Lahti, Randy Pippus, Riku Riekkinen, Doug Steinley, Rich Jenulis, Paul Sampson

KOREKTURY: Kevin Duke, Tom Wilde

KOORDINACE VÝROBY: Tony Curtis

VÝROBA: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Zvláštní poděkování: Bruce Wigdor, Chris Withers, Stefan McCay, Randy Pippus and David Wilson.

ČESKÉ VYDÁNÍ

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104

Praha 10

www.mindok.cz

PŘEKLAD: Jiří Kutina, Zdeněk Petrůj

ÚPRAVA TEXTU: Hana Jarolímová

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ: Za cenné rady, připomínky a pomoc při práci na českém překladu děkujeme hráčské komunitě soustředěné kolem serveru www.zatrolene-hry.cz.

PODĚKOVÁNÍ VYDAVATELE: České vydání hry Twilight Struggle je na našem herním trhu ojedinělým projektem. Ten by nebylo možné realizovat bez týmu dvou překladatelů a korektorky. Spousta času a dávka nadšení, kterou tito tři lidé věnovali překladu hry, si zaslouží velké uznání. Bez nich byste tuto hru v rukou nedrželi.

POZNÁMKY K ČESKÉMU PŘEKLADU

Pro českou lokalizaci této celosvětově úspěšné deskové hry byl použit název *STUDENÁ VÁLKA*, protože vystihuje období, kterému je tato hra věnovaná. V podtitulu jsme ponechali původní název *TWILIGHT STRUGGLE*, u kterého autoři použili slova z inauguračního projevu amerického prezidenta J. F. Kennedyho (viz 1.0).

Překlad historických reálií vychází z pojmů používaných v českých encyklopediích a učebnicích historie.

Použití velkých písmen u některých názvů zeměpisných regionů neodpovídá důsledně pravidlům českého jazyka a bylo ve hře ponecháno z důvodu větší přehlednosti.



By Rodger B. MacGowan © 2018,

GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com



MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104, Praha 10

www.mindok.cz