

DIPLOMACIE

2., opravené vydání pravidel z února 1982

© Avalon Hill / Hasbro

přel. Crook, v.1.0, 30/08/2000

ÚVOD	1
I. HRÁČI A VELMOCI	1
II. CÍL HRY	1
III. KRÁTKÁ HRA	1
IV. VYJEDNÁVÁNÍ	1
V. ZÁSBOVACÍ CENTRA	2
VI. HERNÍ PLÁN A ZÁKLADNÍ POSTAVENÍ	2
VII. POHYB JEDNOTEK A PSANÍ POVELŮ	3
VIII. KONFLIKTY	4
IX. PODPORA	4
X. ZRUŠENÍ PODPORY	7
XI. ÚSTUPY	7
XII. KONVOJ	8
XIII. ZÍSKÁNÍ A ZTRÁTA JEDNOTEK	9
XIV. DALŠÍ PRAVIDLA	9
XV. PŘÍKLAD HRY S VÝKLADEM PRAVIDEL	10
DODATEK 1. VOLBA VELMOCÍ	12
DODATEK 2. TABULKA ÚZEMÍ A MOŘSKÝCH SEKTORŮ	13

ÚVOD

Diplomacie je strategická hra bez kostek či jiného náhodného faktoru, ve které není nic ponecháno náhodě a úspěch či neúspěch hráče záleží hlavně na jeho schopnosti vyjednávat.

Diplomacii může hrát až sedm hráčů. Každý z nich řídí osudy jedné evropské velmoci na počátku dvacátého století, v předvečer První světové války a spojeneckými smlouvami se spoluhráči i uváženým plánováním vojenských operací se snaží postupně ovládnout celou Evropu.

Diplomacie podrobuje zkoušce nejen schopnost plánovat válečná tažení, ale i nabývat vrchu při diplomatických jednáních.

I. HRÁČI A VELMOCI

Diplomacii mohou sice hrát i dva hráči, ale nejlepší je hra v plném počtu, v sedmi. Každý hráč převeze roli jedné velmoci krátce před začátkem První světové války – Anglie, Německa, Ruska, Turecka, Rakousko-Uherska, Itálie a Francie – přičemž každá velmoc je naprosto nezávislá a nemusí brát ohled na historické skutečnosti.

Na počátku hry hráči vylosují rozdělení velmocí. To je jediný moment v celé hře, kdy rozhoduje náhoda.¹

II. CÍL HRY

Ovládne-li jedna z velmocí 18 zásobovacích center, získala v Evropě převahu, a příslušný hráč je vítězem.

Hráči se mohou dohodnout i na ukončení hry bez výhry jednoho z nich. V tom případě všichni ti, kdo mají dosud své jednotky ve hře, se podílejí na vítězství rovným dílem.

III. KRÁTKÁ HRA

Vzhledem k tomu, že ovládnutí 18 center může trvat dlouho, lze se před začátkem hry dohodnout na ukončení hry v určitou dobu.

V tom případě vyhraje např. podle předchozí dohody ten, kdo bude mít v daný okamžik na herním plánu nejvíce jednotek.

IV. VYJEDNÁVÁNÍ

1. Spojenectví a smlouvy mezi hráči zásadně ovlivňují průběh hry.

Vzájemné dohody se uzavírají během *vyjednávací fáze*, která předchází každému tahu. Tato fáze trvá 30 minut před prvním, 15 minut před následujícími tahy. Souhlasí-li všichni hráči, může být časový limit i zkrácen.

2. Během vyjednávání může každý hráč říkat ostatním, co se mu zlíbí.

Obvykle se hráči ve dvou- či tříčlenných skupinkách stahují do jiných místností nebo aspoň odlehklých koutů, kde mohou nerušeně vyjednávat. Stejně tak se ale smějí pokoušet zjistit obsah jednání ostatních.

¹ Lepší způsob rozdělení velmocí viz Dodatek 1

Vyjednávání se obvykle točí kolem nabídek spojení či společných plánů, mohou obsahovat i výměnu informací, vyjádření záměrů jiných, vyhrožování, rozšiřování falešných informací atd. Hráči mohou činit veřejná prohlášení, sepsovat tajné dohody nebo tyto v pro ně pravý okamžik zveřejňovat.

Pravidla nezavazují žádného z nich k dodržení jeho slibů nebo k tomu, aby říkal vždy pravdu; správný odhad, komu v dané situaci věřit a komu ne, je jedním z nejdůležitějších elementů hry.

V. ZÁSOBOVACÍ CENTRA

Určitá území na mapě jsou označována jako *zásobovací centra*. Je jich dohromady 34 a jsou od ostatních odlišena výrazným bodem nebo obdobným znakem.

Každé z těchto území produkuje dostatek zásob, aby vyzbrojilo jednu armádu nebo flotilu a udržova-

lo ji bojeschopnou.

Jednotlivé velmoci mohou mít na herním plánu jen tolik jednotek, kolik ovládají zásobovacích center. Nikdy tedy nemůže být ve hře více než 34 armád a flotil dohromady.

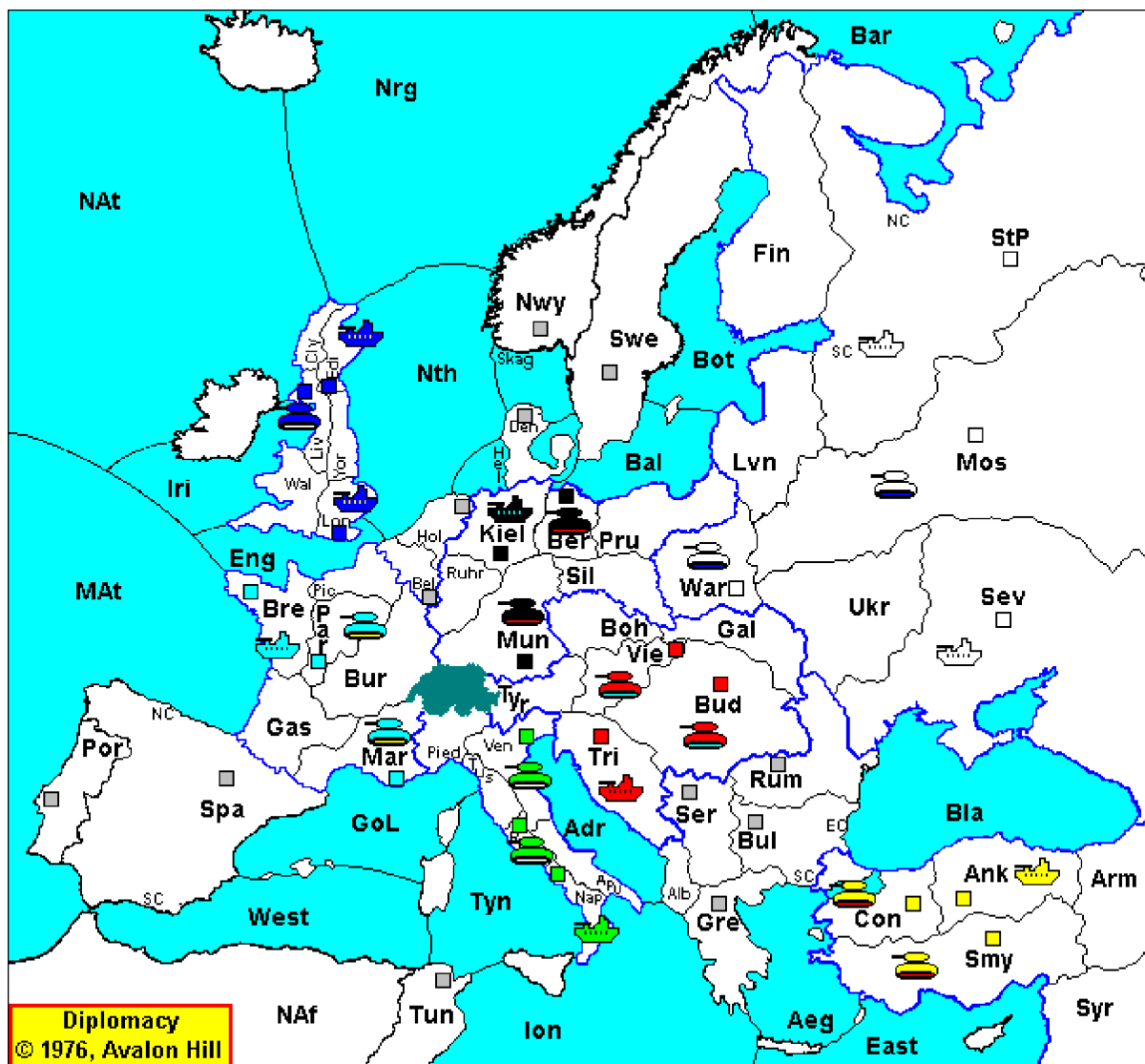
Podle toho, kolik zásobovacích center každá velmoc zrovna ovládá, získává nebo ztrácí jednotky (viz kap. XIII.2).

VI. HERNÍ PLÁN A ZÁKLADNÍ POSTAVENÍ

1. Herní plán

Hory, řeky a malé ostrovy (pokud jsou na herním plánu zaneseny) slouží jen dekorativním účelům a na hru nemají vliv.

Hranice jednotlivých států jsou vyznačeny silnými černými čarami. Velmoci jsou dále rozděleny tenčími čarami na jednotlivá *území*. Plochy neutrálních států odpovídají jednomu území.



Základní postavení

Moře jsou rozdělena na *mořské sektory*.

Společný název pro území a mořské sektory je *prostor*. (Označení prostorů viz kap. VII.7.)

2. Jednotky

Jeden druh herních kamenů představuje *armády* kontrolující území, ve kterých jsou umístěny.

Flotily jsou zastoupeny herními kameny odlišného tvaru a kontrolují podle umístění buď mořské sektory nebo pobřežní území (přímoří) svými loďmi a pozemními jednotkami.

Hra obsahuje 112 herních kamenů: každá velmoc má 8 armád a 8 flotil.

Vyčerpá-li některá velmoc zásobu jednoho druhu jednotek, bude již tou dobou určitě jiná velmoc vyřazena ze hry a jednotky její barvy mohou být použity jako náhrada.²

3. Základní postavení

Na počátku hry kontroluje každá velmoc (s výjimkou Ruska) tři zásobovací centra a má tedy ve hře tři jednotky. Rusko má čtyři centra a čtyři jednotky.

Všechny jednotky začínají hru v domovských zásobovacích centrech svých velmocí a jsou takto rozmístěny (A znamená armádu, F flotilu):

ANGLIE (tmavomodré hrací kameny):

F Londýn, F Edinburgh, A Liverpool

FRANCIE (světle modré):

A Paříž, A Marseille, F Brest

ITÁLIE (zelené):

A Řím, A Benátky, F Neapol

NĚMECKO (černé):

A Berlín, A Mnichov, F Kiel

RAKOUSKO-UHERSKO (červené):

A Vídeň, A Budapešť, F Terst

RUSKO (bílé):

A Moskva, A Varšava, F Petrohrad (jih),

F Sevastopol

TURECKO (žluté):

A Cařihrad, A Smyrna, F Ankara

Zbýlých dvanáct zásobovacích center není na počátku hry obsazeno.

VII. POHYB JEDNOTEK A PSANÍ POVELŮ

1. Herní tah

V jednom prostoru může být umístěna pouze jedna jednotka. Velmoci mohou v každém tahu vydat rozkazy buď pro všechny své jednotky, nebo pouze pro některé či pro žádnou z nich.

Každá jednotka smí během jednoho tahu dostat pouze jeden povel: armáda může dostat povel k přesunu, k obraně nebo k podpoře; flotila může dostat povel k přesunu, k obraně, k podpoře nebo pro konvoj.

Armáda se může přesunout do *sousedního* území pokud tento přesun nevede ke střetu s jinou jednotkou a není v rozporu s pravidlem, že pouze jedna jednotka může být v daný okamžik v jednom prostoru.

Flotila se smí přesunout do *sousedního* mořského sektoru nebo přímoří pokud tento pohyb nezpůsobí střetnutí s jinou jednotkou.

Je-li flotila umístěna v území hraničícím s mořem, předpokládá se, že její válečné lodě jsou rozmístěny podle celého pobřeží. Flotila se smí přesunout do sousedního přímoří pouze mají-li obě území společnou hranici tak, aby se flotila mohla přesunout podél pobřeží.

Např. se flotila může přemístit z Říma do Neapole, nikoli však z Říma do Benátek. Řím a Benátky spolu sice sousedí a obě území jsou přímoří, ale jejich společná hranice leží ve vnitrozemí a ne při pobřeží.

Jednotky se nesmějí přesunovat na ostrovy (s výjimkou Anglie), ani do Švýcarska, ani na jakékoli místo, které nemá na herním plánu žádné specifické jméno.

2. Útok

Správně vydaný povel k přesunu může být označován jako *útok* proti prostoru, do kterého se má jednotka přesunout.

3. Pohyb jednotek v některých výjimečných oblastech

a. Kiel a Cařihrad

Díky vodním cestám v těchto územích je možné, aby je flotily, které v jednom tahu obsadily jedno pobřeží, později opustily z pobřeží druhého.

Stejně tak armády mohou tato území obsadit a opustit bez ohledu na vnitřní vodní cesty. Neznamená to ale, že jednotky mohou dotyčná území přeskoučit.³

b. Území se dvěma pobřežími (Bul, Spa a StP)

Flotila, která obsadí jedno z těchto území, je sice kontroluje celé, ale kotví jen u jednoho pobřeží a může se později přesunout pouze do prostoru s tímto pobřežím sousedícím.

Dostane-li flotila povel k přesunu do jednoho z těchto území a stojí-li tak, že by mohla obsadit obě pobřeží, musí být v rozkazu výslovně uvedeno, ke kterému pobřeží se má přesunout. Pokud tento údaj chybí, je rozkaz neplatný a flotila se nemůže přesunout.

Flotila, která se může do jednoho z těchto území přesunout, může podporovat (viz kap. IX. Rozkaz k podpoře) jakoukoli akci v tomto území bez ohledu na rozdělená pobřeží.

² Zapletal doporučuje si vyrobit pro každou velmoc 23 kamenů: 14 armád a 9 flotil. To je rozumné.

³ Např.: Flotila může z Egejského moře obsadit Cařihrad a v dalším tahu vjet do Černého moře; nesmí ale vplout přímo z Egejského moře do Černého.

Příklad: Flotila v Marseille, která by mohla obsadit pouze jižní pobřeží Španělska, může podporovat jakoukoli činnost na celém území, tedy i podporovat útok nebo obranu jiné flotily na severním pobřeží Španělska.

Opačný povel samozřejmě možný není. Flotila na severním pobřeží Španělska nemůže podporovat ani obranu ani útok na Marseille, protože se nemůže v jednom tahu do Marseille přemístit.

c. Švédsko a Dánsko

Armády i flotily se mohou přesunovat ze Švédska do Dánska v obou směrech.⁴

Flotila plavící se z Baltického moře do Skaggersku nebo opačně se musí nejdříve zastavit ve Švédsku nebo v Dánsku.

Švédsko-dánská hranice *nerozděluje* švédské pobřeží na dvě části.

Dánsko nehraničí s Berlínem.

4. Zapisování povelů.

Každý hráč zapisuje povely svým jednotkám na kus papíru. Obvykle se snaží udržet povely v tajnosti až do okamžiku, kdy jsou všechny povely oznámeny.

Každý hráč přečte nahlas povely svým jednotkám a spoluhráči přitom kontrolují, zda je čte opravdu tak, jak je zapsal.

Povel odporující pravidlům nemůže být proveden a jednotka zůstane nečinně stát na místě.

Omylem zapsaný povel odpovídající pravidlům musí být vykonán.

Povel, který není jednoznačný a připouští více výkladů, nemůže být proveden.

Špatně zapsaný povel, který je přesto jednoznačný a v souladu s pravidly, musí být vykonán.

5. Rozhodčí (GameMaster)

Pokud je hře přítomno dost lidí, je výhodné převzme-li jeden z nich roli rozhodčího, který vybírá od všech povely, čte a vyhodnocuje je a rozhoduje eventuální spory ohledně pravidel. Stejně tak může dohlížet na dodržení časového limitu při vyjednávací fázi a vést seznam, komu patří které zásobovací centrum.

Úloha rozhodčího musí být samozřejmě naprosto neutrální.

6. Datum

Datum povelů pro první tah je "jaro 1901", pro druhý "podzim 1901", pro třetí "jaro 1902" atd.

7. Notace

Už pro vyjednávání je výhodné si udělat seznam vlastních jednotek a jimi obsazených prostorů. Do tohoto seznamu se dají později vydané povely přímo napsat.

⁴ Armáda tedy nepotřebuje konvoj, aby se dostala ze Švédska do Dánska. – Mezi Španělskem a Severní Afrikou tato možnost není, jakkoli to z mapy není na první pohled zřejmé.

U každého povelu je nejdříve uvedeno, ve kterém prostoru je jednotka, které se následný povel týká, umístěna. První tři písmena (anglického) jména prostorů tvoří ve většině případů nezaměnitelné označení, výjimku tvoří názvy začínající na "Nor". (Viz seznam všech prostorů v Doplnku.)

VIII. KONFLIKTY

Když dvě nebo více jednotek dostanou povel k přesunu do stejného prostoru, nemůže jej obsadit žádná z nich.

Pokud jednotka nedostane žádný povel k přesunu nebo se nemůže hnout z místa a zároveň jiné jednotky obdrží povel k přesunu do jejího prostoru, zůstanou tyto také stát na místě.

Obdrží-li dvě jednotky povel k přesunu, každá z nich do prostoru té druhé, zůstanou obě na svém původním místě.

Tyto tři nerozhodné situace se nazývají *pat* ("stand-off").

Jako u ostatních pravidel týkajících se konfliktů, je lhostejné, zda jsou zúčastněné jednotky armády nebo flotily. Oba druhy jednotek jsou v podstatě stejné: mají shodnou "sílu" a liší se pouze prostory, ve kterých se mohou pohybovat.

Tato pravidla platí také (s výjimkou dvou drobných výjimek zmíněných v odstavci IX.3 a poznámce k odstavci IX.6) bez ohledu na to, patří-li dotyčné jednotky jedné velmoci nebo různým státům.

IX. PODPORA

1. Udělení podpory

Jednotka se může vzdát možnosti přesunu a místo toho podpořit jinou jednotku v obraně nebo při pokusu obsadit jiný prostor.

Tento prostor musí být položen tak, aby se do něj mohla podporující jednotka sama přesunout, pokud by jí v tom jiné jednotky nebránily. To znamená, že prostor, kterého se podpora týká, musí bezprostředně sousedit s tím, ve kterém podporující jednotka stojí, a krom toho musí být vhodný pro pohyb armády nebo flotily (podle typu dané podporující jednotky).

Při podpoře útoku je nutné zaznamenat prostor, ve kterém podporující jednotka stojí, slovo *podpora* nebo jeho ekvivalent, nejlépe je užít zkratku "S" (od anglického "supports"), a jak původní, tak i cílový prostor podpořené jednotky.

Příklad: A Tyr-Mun, A Bur S A Tyr-Mun; nebo pro podporu jednotky patřící jiné velmoci A Sil S Russian A War-Pru.

Flotily mohou podporovat armády a obráceně, ale jak výše zmíněno, flotila nemůže podporovat ani útok do vnitrozemského území či obranu v něm, ani útok do přímorí nebo jeho obranu, pokud toto nemá s jejím současným stanovištěm společné pobřeží, a armáda nemůže podporovat útok do mořského sektoru nebo obranu flotily v něm, protože tam nemůže

vstoupit ani v případě, že by ji v tom žádná jiná jednotka nebránila.

2. Účinek podpory

Jednotka útočí vlastní silou a silou všech platných a účinných podpor.

Nestřetne-li se se stejně silnou nebo lépe podporovanou jednotkou, může se přesunout do cílového prostoru bez ohledu na pravidla zmíněná v kap. VIII. Pro stejně silně podporované jednotky, které se střetnou, platí v situacích popsanych v kap. VIII pravidla tam uvedená.

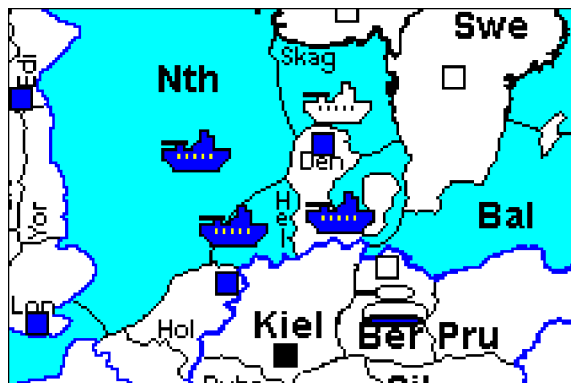
Je-li jednotka, která by jinak zůstala na svém místě, napadena jinou, lépe podporovanou jednotkou, je donucena k ústupu. Buď musí ustoupit nebo je rozpuštěna.

3. Nemožnost nutit k ústupu vlastní jednotky

Zde se jedná o výjimku zmíněnou v kap. VIII. – Dostane-li jednotka povel k přesunu do prostoru obsazeného jinou jednotkou téže velmoci a neopustí-li tato druhá jednotka dotýčný prostor sama, nemůže být povel vykonán.

Pro jiné účely zůstává tento povel ale platný, např. může způsobit patovou situaci proti slabšímu či stejně silnému útoku jednotek jiných velmocí.

Stejně tak platí, že podpora jednotek jedné velmoci při útoku druhého státu proti prostoru obsazenému první velmocí nemůže vést k zahnání napadené jednotky, jakkoli pro jiné účely zůstává útok platný.



Příklad č. 1: Anglie: F Den-Kie⁵, F Nth-Den, F Hel S F Nth-Den; Rusko: A Ber-Kie, F Bal S F Ska-Den, F Ska-Den.

Anglie nemůže zahnat na útěk vlastní jednotku z Dánska, ale její útok s podporou drží v patu stejně silný ruský útok proti Dánsku.



Příklad č. 2: Francie: A Bur H; Německo: A Mun-Bur, A Kie S Austrian A Boh-Mun; Rakousko: A Boh-Mun.

Německá podpora rakouské armády neumožňuje její přesun a zahnání německé armády v Mnichově na útěk.

Kdyby ale Rakousko podporovalo svůj útok na Mnichov vlastní jednotkou, např. "Rakousko: A Tyr S A Boh-Mun", byla by německá armáda zahnána na útěk a donucena ustoupit.

4. Pat proti vlastním jednotkám ("self-stand off")

Ačkoli žádná velmoc nemůže zahnat na útěk vlastní jednotky, může proti nim sama docílit patové situace, pokud vydá povel ke dvěma stejně silným útokům směřujících do jednoho prostoru. Obdrží-li ale jeden z těchto útoků větší podporu než druhý, bude úspěšně proveden.



Příklad č. 3: Rakousko: A Ser-Bud, A Vie-Bud; Rusko: A Gal S Austria A Ser-Bud.

Rakouský přesun ze Srbska do Budapeště je díky ruské podpoře úspěšný. Nezdařil by se, kdyby v Budapešti už stála jiná rakouská jednotka. Za povšimnutí stojí, že přesun se zdaří bez ohledu na to, je-li podpora od jiné velmoci, jako v tomto případě, nebo od vlastní jednotky.

5. Obležená posádka

Vzhledem k tomu, že jednotka je donucena k ústupu jen pokud jiná jednotka obsadí její původní prostor (viz bod IX.2 výše), platí také, že dva stejně silné útoky do jednoho prostoru, které způsobí pato-

⁵ Podtržené povely nemohou být provedeny.

vou situaci, nedonutí tam již stojící jednotku k útěku.



Příklad č. 4: Rakousko: A Ser H; Rusko: A Rum-Ser, A Bud S A Rum-Ser; Turecko: A Bul-Ser, A Gre S A Bul-Ser.

Rakouské armádě se nic nestane. Kdyby ale armáda v Srbsku dostala povel k podpoře, byla by tato podpora zrušena buď kvůli oběma útokům, nebo aspoň kvůli jednomu z nich.

6. Obrana a obdržení podpory

Jednotka, která nedostala povel k přesunu (tzn. jednotka s výslovným rozkazem k obraně⁶, k provedení konvoje či k podpoře, nebo jednotka, která nedostala žádný rozkaz) může být podporována v obraně.

Jednotka s rozkazem k přesunu může dostat podporu pouze pro svůj pokus o přesun, *nemůže* být podporována v obraně pro případ, že se její pohyb nezdaří. Tedy "A Mun H, A Boh S A Mun H" je platný povel, oproti tomu "A Mun-Ber, A Boh S A Mun H" je neplatný, protože mnichovská armáda dostala povel k přesunu.

Všimněte si, že podporující jednotka nemusí soustědit s podporovanou, musí být ale v prostoru hraničícím s prostorem, do kterého podporuje a musí být schopna se do tohoto prostoru sama přesunout, pokud jí v tom nebude bránit přítomnost jiné jednotky.

Jednotka nemůže být podporována za pomoci konvoje.

Hráč nemůže útokem na vlastní podporující jednotky zrušit podporu, kterou jimi sám dává (viz kap. X.).

7. Zahánání jednotky, která se podílí na patu.

Z výše uvedených pravidel vyplývá, že dostanou-li dvě nebo více stejně silně podporovaných jednotek povel k přesunu do stejného prostoru, žádná z nich se nemůže hnout z místa, i když druhá byla v témže

tahu donucená k ústupu jiným útokem. Pokud ale dostanu dvě jednotky povel k útoku na stejný prostor a jedna z nich je nucena ustoupit před útokem z *tohoto* prostoru, druhá jednotka se může přesunout.



Příklad č. 5: Turecko: A Bul-Rum; Rusko: A Rum-Bul, A Ser S A Rum-Bul, A Sev-Rum.

Turecká armáda v Bulharsku musí ustoupit. Ruská armáda ze Sevastopolu se smí přesunout bez ohledu na to, že dostala povel k útoku na stejné území jako armáda turecká, protože armáda v Bulharsku byla zahánána útokem z *tohoto* území (tzn. jak turecká armáda v Bulharsku, tak ruská armáda v Sevastopolu mají rozkaz k přesunu do Rumunska, ale protože ruská armáda postupující *odtamtud* donutí tureckou armádu k ústupu, může se ruská armáda do Rumunska přesunout).



Příklad č. 6: Turecko: A Bul-Rum, F Bla S A Bul-Rum; Rusko: A Rum-Bul, A Gre S A Rum-Bul, A Ser S A Rum-Bul, A Sev-Rum.

Přestože má podporu v útoku, nezabrání zahánaná turecká armáda nepodporovanému ruskému přesunu

⁶ Používá se zkratka "H" – z anglického "holds".

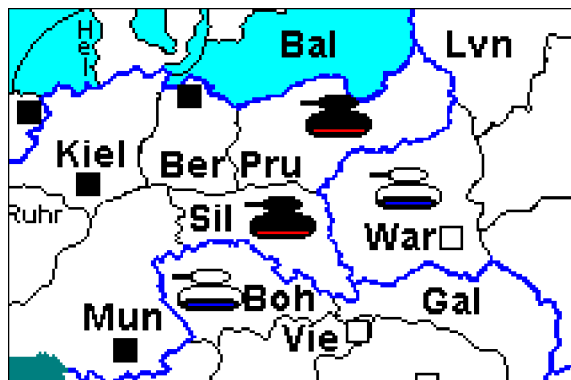
do Rumunska, protože byla donucena k ústupu jednotkou útočící *odtamtud*.

Všimněte si, že pokud by Rusko v obou případech nevydalo povel A Sev-Rum, Rumunsko by zůstalo volné a jiná armáda by tam mohla ustoupit, protože Rumunsko nezůstalo prázdné díky patové situaci.

Jinými slovy se dá říci, že jednotka donucená k ústupu nemá žádný vliv na prostor, ze kterého přišel útočník.

X. ZRUŠENÍ PODPORY

Je-li podporující jednotka napadená z *jiného* prostoru než z toho, do kterého podporuje, nebo je-li *donucena k ústupu*, je podpora, kterou dává, zrušena. Jednotka, která měla podporu dostat, ji v obou uvedených případech neobdrží.



Příklad č. 7: Německo: A Pru-War, A Sil S A Pru-War; Rusko: A War H, A Boh-Sil.

Podpora od slezské armády je zrušena útokem z Čech.



Příklad č. 8: Německo: A Pru-War, A Sil S A Pru-War; Rusko: A War-Sil.

Německá podpora není útokem z Varšavy zrušena, protože útok přichází z území, do kterého armáda ze Slezska podporuje.



Příklad č. 9: Německo: A Ber-Pru, A Sil S A Ber-Pru; Rusko: A Pru-Sil, A War S A Pru-Sil, F Bal-Pru.

V tomto případě je německá armáda ve Slezsku donucena k ústupu ruskou armádou z Pruska. Podpora od slezské armády je tímto zrušena a německá armáda v Berlíně je v patu s ruskou flotilou v Baltském moři.



Příklad č. 10: Německo: A Ber H, A Mun-Sil; Rusko: A Pru-Ber, A Sil S A Pru-Ber, A Boh-Mun, A Tyr S A Boh-Mun.

Všimněte si, že německá armáda v Mnichově je sice donucena k ústupu ruským útokem, ale přesto může zrušit podporu od ruské armády ve Slezsku a tak zabránit ruské armádě z Pruska v dobytí Berlína.

XI. ÚSTUPY

Po přečtení povelů, vyhodnocení konfliktů a provedení všech přesunů musí jednotky donucené k ústupu ustoupit.

Smějí se přesunout do prostoru, do kterého by mohly normálně vstoupit, kdyby jim v tom nebránila přítomnost jiné jednotky, tzn. do sousedního prostoru, přístupného podle druhu dotyčné jednotky buď armádě nebo flotile.

Jednotka nesmí nikdy ustoupit do obsazeného prostoru, do prostoru, ze kterého přišel ji zahnavší útočník, nebo do prostoru, který zůstal volný díky patové situaci.

Pokud není žádný příhodný prostor pro ústup k dispozici, jednotka je rozpuštěna, tzn. je odstraněna z herního plánu.

1. Notace ústupů

Musí-li po tahu ustoupit dvě nebo více jednotek, příslušní hráči povely k ústupům ihned bez jakéhokoliv vyjednávání zapíší a současně – stejně jako při normálních povelích – odhalí a oznámí ostatním.

2. Jiná pravidla týkající se ústupů

Namísto ústupu se hráč může rozhodnout pro dobrovolné rozpuštění jednotky.

Mohou-li dvě nebo více jednotek ustoupit jen do jednoho prostoru, budou všechny rozpuštěny pokud jen jediná z nich nedostane povel k ústupu a ostatní k rozpuštění. V tom případě ustupující jednotka může bez potíží ustoupit.

Pokud dvě nebo více jednotek dostane povel k ústupu do stejného prostoru, jsou všechny rozpuštěny.

Nevydá-li hráč žádný povel k ústupu, i když to situace vyžaduje, je dotyčná jednotka rozpuštěna.

Ústupy nemohou být prováděny za pomoci konvoje ani s podporou jiných jednotek.

XII. KONVOJ

1. Přeprava armády přes mořský sektor

Flotila v mořském sektoru může převážet armádu z jednoho přímoří do druhého, pokud obě tato území hraničí přímo se sektorem, ve kterém flotila stojí.

K úspěšnému provedení je potřeba, aby armáda dostala povel k přesunu do cílového území a flotila povel k jejímu převozu.

Povel pro flotilu, který se zaznamenává zkratkou "C" (z anglického "convoys"), musí obsahovat výchozí i cílové území přepravované armády. Oba povely musí udávat stejný cíl, jinak se armáda nesmí přesunout. Např. A Lon-Bel, F Nth C A Lon-Bel.

Armády cizích mocností mohou být také přepravovány. Kvůli jasnosti povelu by měl hráč zapsat i národnost přepravované armády, např. F Nth C English A Lon-Bel.

Flotila nemůže během jednoho tahu přepravovat více jak jednu armádu.

2. Přeprava armády přes víc mořských sektorů

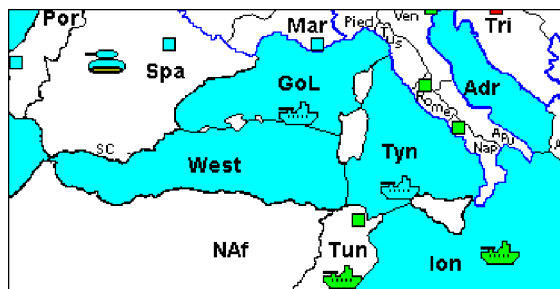
Když dvě nebo více flotil kontroluje se sebou sousedící mořské sektory, armáda může být přes všechny tyto sektory přepravena během jednoho tahu.

Např.: Anglie: A Lon-Tun, F Eng C A Lon-Tun, F MAT C A Lon-Tun; Francie: F Wes C English A Lon-Tun.

3. Rozehnutí konvoje

Je-li flotila s povellem k přepravě armády donucena během tahu ustoupit, přepravovaná armáda zůstane na svém místě a nemá žádný vliv na území, do kterého měla být převezena.

Útok na převážející flotilu, který ji nedonutí k ústupu, konvoj nenaruší.

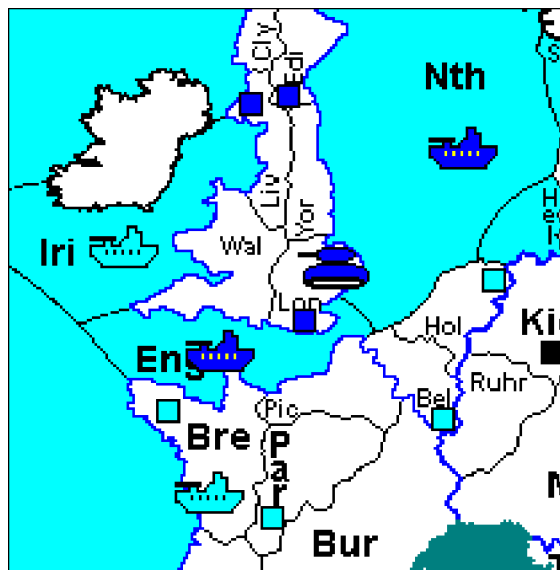


Příklad č. 11: Francie: A Spa-Nap, F GoL C A Spa-Nap, F Tyn C A Spa-Nap; Itálie: F Ion-Tyn, F Tun S F Ion-Tyn.

Flotila v Tyrhénském moři je donucena k ústupu; v důsledku toho se španělská armáda nemůže přesunout do Neapole.

4. Více tras pro konvoj

Umožňují-li zapsané povely více než jednu trasu, po které by se mohla dotyčná jednotka přesunout z původního do cílového území, povely nejsou kvůli své dvojznačnosti neplatné. Armáda se pak může přemístit i pokud bude některá z přepravujících flotil donucena k ústupu; konvoj se neuskuteční jedině tehdy, budou-li přerušeny všechny jeho možné trasy.

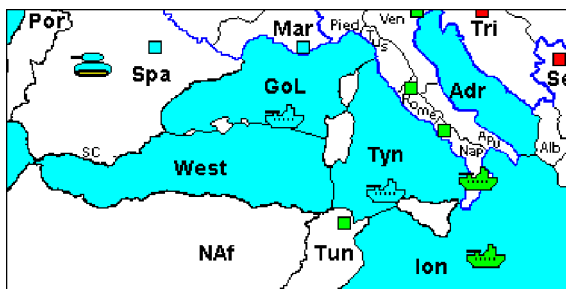


Příklad č. 12: Anglie: A Lon-Bel, F Eng C A Lon-Bel, F Nth C A Lon-Bel; Francie: F Bre-Eng, F Iri S Bre-Eng.

Armáda má pro své převezení dvě možné trasy a jen jedna z nich je přerušena.

5. Útok při vylodění nechrání převážející flotilu

Útočí-li armáda v přímoří, do kterého je převážena, na flotilu podporující útok na mořský sektor, ve kterém je flotila podílející se na konvoji dotyčné armády, tato podpora není zrušena.



Příklad č. 13: Francie: A Spa-Nap, F GoL C A Spa-Nap, F Tyn C A Spa-Nap; Itálie: F Ion-Tyn, F Nap S F Ion-Tyn.

Bez tohoto pravidla by mohla Francie tvrdit, že vylodění její armády v Neapoli ruší podporu dávanou tamní flotilou a flotila v Tyrhénském moři tedy nemusí ustoupit. – Oproti tomu může Itálie *správně* argumentovat, že donucením flotily v Tyrhénském moři k ústupu ruší konvoj, takže španělská armáda neovlivní Neapol a nemůže tedy podporu v útoku zrušit.

6. Cesta po moři a po souši zároveň

Může-li se armáda přesunout do svého cílového prostoru buď po souši nebo za pomoci konvoje, musí se hráč rozhodnout jen pro jednu z možných cest. Záměr příslušné velmoci musí jednoznačně vyplynout z jeho ostatních zapsaných povelů.

XIII. ZÍSKÁNÍ A ZTRÁTA JEDNOTEK

1. Obsazení zásobovacích center

Velmoc kontroluje zásobovací centrum, když v něm po podzimním tahu (a po vyhodnocení případných ústupů) stojí její jednotka. Po převzetí kontroly může být centrum ponecháno nadále neobsazené, pokud to dotyčnému hráči vyhovuje; velmoc kontrolující centrum z něj zásobuje jednu jednotku až do té doby, než je toto centrum na konci jiného podzimního tahu obsazené jednotkou druhé velmoci.

Nezapomínejte, že převzetí kontroly je možné pouze na konci podzimního tahu. Jednotka, která obsadí zásobovací centrum během jarního tahu a téhož roku jej při podzimním tahu opustí, jeho kontrolu nijak neovlivní.

Velmoc, které zásobovací centrum patří, si udrží jeho kontrolu tak dlouho, dokud je centrum na konci podzimního tahu (včetně ústupů) buď volné nebo obsazené její vlastní jednotkou.

2. Stavba a rozpouštění jednotek (úprava stavu)

Po ukončení podzimního tahu a provedení případných ústupů musí být počet jednotek každého hráče upraven tak, aby odpovídal počtu zásobovacích center kontrolovaných jeho velmocí.

Má-li hráč méně zásobovacích center než jednotek, musí odstraněním z herního plánu *rozpustit* přebytečné jednotky. Sám se může rozhodnout, které ze svých jednotek odstraní.

Má-li hráč více zásobovacích center než jednotek, může *stavět* jednotky nové, po jedné do volných zá-

sobovacích center v původních hranicích jeho velmoci a jen za předpokladu, že tato centra jsou pod jeho kontrolou.

U jednotek stavěných v přímořských územích musí ohlásit, zda se jedná o flotilu nebo o armádu (Rusko stavící flotilu v Petrohradě musí určit, u kterého pobřeží flotila kotví, jinak je stavění neplatné).

Pokud jsou všechna jeho domovská centra obsazena vlastními jednotkami nebo pod kontrolou jiných velmocí, nemůže stavět, jakkoli obsazením cizích zásobovacích center donutil jinou velmoc ke snížení stavu jejích jednotek. Musí počkat do příštího podzimního tahu, kdy snad bude moci za změněné situace budovat jednotky, na které bude mít *tou dobou* nárok.

Z toho plyne, že ztratí-li hráč všechna svá domovská centra, může nadále pokračovat ve hře s jednotkami a zásobovacími centry, která kontroluje, ale nemůže stavět nové jednotky, dokud nezíská zpět některé své domovské zásobovací centrum a nenechá je volné pro stavění (nejdříve v dalším podzimním tahu).

Stejně jako ústupy jsou i doplňování a odstraňování jednotek (úprava stavu) napsány bez předchozího vyjednávání a odkryty současně.

XIV. DALŠÍ PRAVIDLA

1. Délka hry

Je rozumné počítat se čtyřmi hodinami i pro krátkou hru.

Čas potřebný k zapsání povelů po vyjednávací fázi by měl být limitován na nejvýše pět minut. Během psaní a vyhodnocování povelů, mezi tahy a ústupy, během ústupů nebo po nich a během úpravy stavu by se nemělo vyjednávat a ani ostatní rozhovory by neměly být povolené.

Nováčkové by měli být (během zhruba půl hodiny) obeznámeni s pravidly hry dříve než se ostatní hráči sejdou. Před první hrou by jim mělo být umožněno odehrát pár tahů (bez jakéhokoli vyjednávání), aby se seznámili s technikou hry.

2. Náhradní pravidla pro méně hráčů než sedm

a. Šest hráčů

Itálie nehraje. Italské jednotky se pouze každá za sebe brání, nepodporují se vzájemně v obraně. Mohou být podporovány v obraně jednotkami jiných hráčů podle stejných pravidel jako všechny ostatní jednotky. Jsou-li donuceny k ústupu, jsou rozpouštěny. První rok hry může být datován 1870.

b. Pět hráčů (Napoleonské války)

Itálie a Německo nehrají za stejných podmínek jako Itálie výše. První rok může být datován 1801.

c. Čtyři hráči

Jeden hráč převezme Anglii, ostatní tři následující soustátí: Rakousko/Francie, Německo/Turecko, Itálie/Rusko.

d. Tři hráči

První možnost: Jeden hráč převezme Rusko, ostatní dva hrají následující trojstátí: Anglie/Francie/Německo a Rakousko/Itálie/Turecko.

Druhá možnost: Jeden hráč hraje Anglii, Německo a Rakousko, druhý Rusko a Itálii, třetí Francii a Turecko.

e. Dva hráči (První světová válka)

Jeden hráč hraje velmoci Dohody: Anglii, Francii a Rusko, druhý Trojspolku: Rakousko, Německo a Turecko. Itálie zůstane neutrální a italské hranice nesmí být překročeny. Hra začíná roku 1914. Před úpravou stavu na podzim 1914 rozhodne los, na čí stranu se Itálie na jaře 1915 přidá. Podmínkou pro vítězství je mít 24 jednotek na herním plánu. Tato varianta je velmi vhodná pro obeznámení se s pravidly.

Nezapomeňte, že při hře ve dvou až čtyřech hráčích platí kontrola zásobovacích center pro každý stát *zvlášť*, i když dvě nebo více velmocí může být řízeno jedním hráčem. Stejně jako v normálních pravidlech početní stav jednotek se upravuje pro každou velmoc podle toho, kolik zásobovacích center ovládá.

3. Občanské nepokoje

Opustí-li některý hráč předčasně hru nebo neodevzdá-li povely, předpokládá se, že vláda v jeho byla svržena. Jeho jednotky se brání, ale nepodporují se v obraně navzájem. Jsou-li donuceny k ústupu, musí být rozpuštěny. Jeho země nestaví žádné nové jednotky.

Hráč, který jen dočasně neodevzdával povely, může samozřejmě pokračovat ve hře, pokud má ještě nějaké jednotky.

Lepší řešení je ale, pokud je přítomno dost lidí, aby byl hráč opustivší hru nahrazen buď někým, kdo dosud nehrál, v horším případě někým, jehož velmoc už byla poražena. Hráči by se měli před začátkem hry dohodnout, jak budou tuto situaci případně řešit.

4. Odstraňování jednotek při občanských nepokojích

Musí-li země zmítaná občanskými nepokoji rozpouštět jednotky, protože ztratila zásobovací centrum, jako první je odstraněna od domova nejvzdálenější jednotka (počítáno od nejbližšího domovského zásobovacího centra a za pomoci nejkratší možné trasy, včetně konvoje). Flotila je odstraněna dříve než armáda. Splňuje-li více jednotek najednou stejné podmínky pro odstranění, rozpouštějí se podle abecedního pořadí názvů⁷ jednotlivých prostorů, ve kterých dotyčné jednotky stojí.

5. Hráči by si měli všimnout, že:

Flotily v Kielu a Cařihradu (stejně jako v ostatních přímořích) nemohou převážet žádné armády.

Pravidlo "když dvě nebo více jednotek dostanou povel k pohybu do stejného prostoru, žádná z nich se tam nemůže přesunout" neplatí pro tři jednotky, které si vyměňují místo krouživým pohybem: např. A Hol-Bel, F Bel-Nth, F Nth-Hol.

Dvě armády si mohou vyměnit místo, pokud jedna z nich nebo obě jsou dopravovány konvojem. Příklad: Anglie: A Lon-Bel, F Nth C A Lon-Bel. Francie: A Bel-Lon, F Eng C A Bel-Lon.

XV. PŘÍKLAD HRY S VÝKLADEM PRAVIDEL

Jaro 1901

ANGLIE: A Liv-Yor, F Lon-Nth, F Edi-Nrg

FRANCIE: A Par-Bur, A Mar-Spa, F Bre-Pic

ITÁLIE: A Ven-Pie, A Rom-Ven, F Nap-Ion

NĚMECKO: A Ber-Kie, A Mun-Ruh, F Kie-Den

RAKOUSKO-UHERSKO: A Vie-Tri, A Bud-Gal,

F Tri-Alb

RUSKO: A Mos-Ukr, A War-Gal, F StP-Bot,

F Sev-Bla

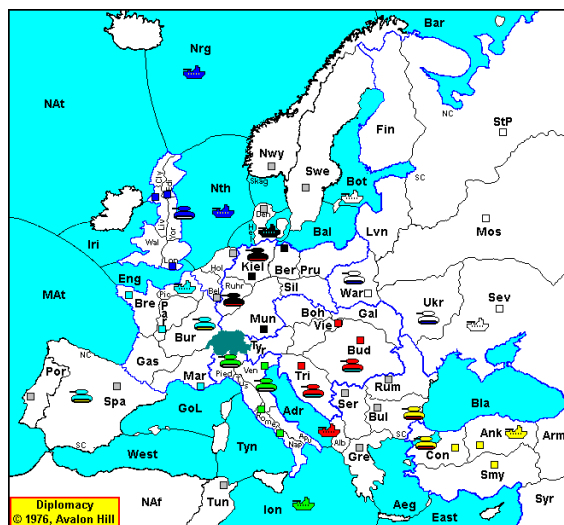
TURECKO: A Con-Bul, A Smy-Con, F Ank-Bla

Všechny tyto povely jsou úspěšné, jen dvě flotily, které dostaly povel vyjet do Černého moře a dvě armády zamýšlející obsadit Halič se nemohou přesunout.

Při čtení povelů se osvědčuje umístit každou jednotku s povellem k přesunu na herním plánu tak, aby bylo zřejmé, kam se má přemístit. Hned jak je výsledek jasný, jednotka může být posunuta do své nové pozice nebo vrácena zpět.

Ústupy: žádné.

Podzim 1901



⁷ resp. anglických zkratk

Podzim 1901

ANGLIE: A Yor-Nwy, F Nth C A Yor-Nwy,
F Nrg-Bar

FRANCIE: A Bur-Mar, A Spa-Por, F Pic-Bel

ITÁLIE: A Ven H, A Pie-Mar, F Ion-Tun

NĚMECKO: A Kie-Hol, A Ruh-Bel, F Den H

RAKOUSKO-UHERSKO: A Tri H, A Bud-Ser,
F Alb-Gre

RUSKO: A Ukr S F Sev-Rum, A War-Gal,
F Bot-Swe, F Sev-Rum

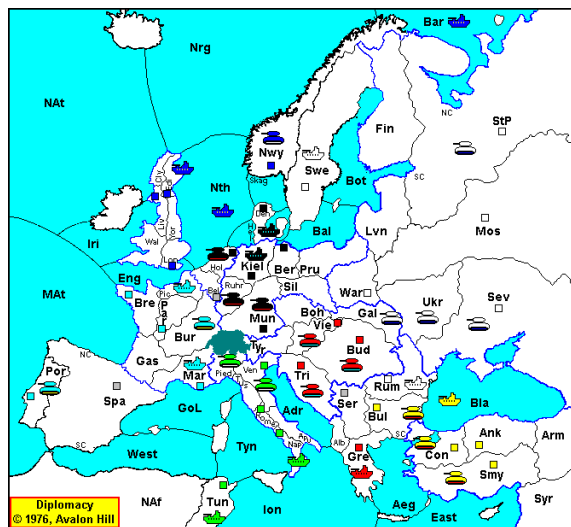
TURECKO: A Bul-Ser, A Con-Bul, F Ank-Bla

S výjimkou povelů k přesunu do Belgie, Marseille a Srbska a přesunu z Cařihradu do Bulharska jsou všechny povely proveditelné.

Žádné ústupy.

Anglie staví F Edi, Francie F Mar, Německo F Kie a A Mun, Itálie F Nap, Rakousko A Vie, Rusko A StP a A Sev a Turecko staví A Smy.

Francie staví pouze jednu jednotku za Portugalsko, ale žádnou za Španělsko, kterým její armáda v jarním tahu jen prošla.

Jaro 1902

ANGLIE: A Nwy-StP, F Nth-Nwy, F Bar S Nwy-StP,
F Edi-Nth

FRANCIE: A Bur S F Pic-Bel, A Por-Spa, F Pic-Bel,
F Mar H

ITÁLIE: A Ven H, A Pie-Mar, F Tun-Wes,
F Nap-Tyn

NĚMECKO: A Hol-Bel, A Ruh S Hol-Bel,
A Mun-Bur, F Den H, F Kie-Hol

RAKOUSKO-UHERSKO: A Tri-Bud, A Vie-Bud,
A Bud-Ser, F Gre H

RUSKO: A Ukr S F Rum H, A Gal-Bud, A StP-Nwy,
A Sev S F Rum H, F Swe S StP-Nwy,
F Rum H

TURECKO: A Bul-Rum, A Con-Bul, A Smy-Arm,
F Bla S Bul-Rum

Pouze tyto přesuny se zdaří: Hol-Bel, Kie-Hol, Smy-Arm, Bud-Ser, Tun-Wes, Nap-Tyn, Por-Spa.

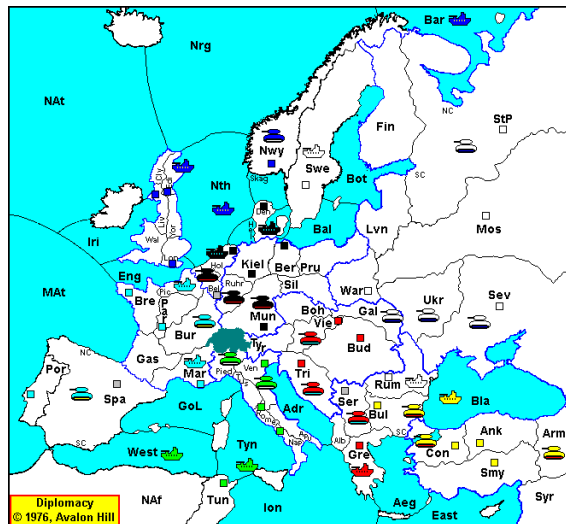
Všimněte si, že Norsko a Petrohrad mají na severu společnou hranici. Na ní se střetly dvě armády, obě s jednou podporou. Vzhledem k tomu, že obě utočí stejnou silou a pokoušejí se přesunout do prostoru obsazeného druhou jednotkou, je výsledkem patová situace.

Všimněte si také, že Švédsko a Norsko spolu na jihu hraničí pobřežím, takže flotila ve Švédsku může podporovat útok do Norska.

Podpurný povel Bur S F Pic-Bel byl zrušen útokem německé jednotky z Mnichova.

Rakousko-uherská flotila nemůže podporovat žádné operace v Srbsku, protože flotila se nemůže přesunout do vnitrozemí, nemůže tam tedy ani poskytovat podporu.

Žádné ústupy.

Podzim 1902

ANGLIE: A Nwy-StP, F Bar S Nwy-StP, F Nth-Nwy,
F Edi-Nth

FRANCIE: A Bur-Bel, F Pic S Bur-Bel,
A Spa S F Mar H, F Mar S A Spa H

ITÁLIE: A Ven-Pie, A Pie-Mar, F Wes-MAT,
F Tyn-GoL

NĚMECKO: A Mun S Ruh-Bur, A Bel S Ruh-Bur,
A Ruh-Bur, F Den-Swe, F Hol S A Bel H

RAKOUSKO-UHERSKO: A Vie-Gal, A Tri-Bud,
A Ser S Turk A Bul-Rum, F Gre H

RUSKO: A StP-Nwy, F Swe S StP-Nwy,
F Rum S A Sev H, A Sev S F Rum H,
A Gal S F Rum H, A Ukr S A Sev H

TURECKO: A Bul-Rum, A Con-Bul, A Arm-Sev,
F Bla S A Bul-Rum

Proveditelné přesuny jsou: Nwy-StP, Nth-Nwy, Edi-Nth, Ruh-Bur, Bul-Rum, Con-Bul, Tri-Bud, Wes-MAT, Tyn-GoL. Ruská F Rum je rozpuštěná.

Ústupy: Rusko: StP-Mos, Francie: Bur-Gas

Anglie staví F Lon, Francie staví A Par, situace Itálie zůstává nezměněna, Německo staví F Kie, Rakousko staví A Tri, Rusko rozpouští A Gal, Turecko staví F Smy.

Přestože Rusko ztratilo dvě zásobovací centra, musí odstranit jen jednu jednotku, protože jedna byla zničena během roku.

Nezapomeňte, že zisk zásobovacího centra dovozuje vybudování jedné jednotky celkem, nikoli jedné jednotky každý rok.

Tentokrát byl výsledek střetnutí na severu rozdílný od předchozího tahu díky německému zásahu F Den-Swe, který zrušil ruskou podporu.

– konec oficiálních pravidel firmy Avalon Hill –

Dodatky

DODATEK 1. VOLBA VELMOCÍ

Původní pravidla navrhuji rozdělení jednotlivých států losem. Před počátkem hry se např. lístečky se jmény států nebo po jedné jednotce od jednotlivých velmocí dají do krabičky a každý z hráčů si poslepu vytáhne svůj budoucí stát. Tato metoda však vede často k tomu, že *nikdo* není s výsledkem spokojen a dovolit po losování hráčům jednotlivé země mezi sebou měnit není zrovna nejlepší cestou k nápravě. Jako alternativní způsob se nabízí volba států podle osobních preferencí hráčů.

Každý hráč napíše na papír jména všech velmocí v pořadí od nejvytouženější po nejméně chtěnou. Jsou-li všichni hráči se svými seznamy hotovi, srovnají navzájem své seznamy.

Státy, které se vyskytly jen jednou na prvních místech, jsou automaticky přiděleny hráčům, kteří si je přáli. Je-li na některý stát více zájemců, rozhodne los, který z nich jej dostane. Hráči, kteří stále nemají svou říši, dostanou svoji druhou volbu, pokud je ještě k mání. Tak to jde dál, dokud nejsou všechny velmoci rozděleny.

Samozřejmě se může stát, že někdo i při tomto systému dostane stát, který si napsal jako poslední, ale stejně tak si jej mohl vytáhnout z klobouku (dokonce s větší pravděpodobností).

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
1. hráč	A	E	F	R	G	T	I
2. hráč	E	F	T	R	I	G	A
3. hráč	T	R	E	F	G	I	A
4. hráč	F	E	R	T	I	A	G
5. hráč	E	F	G	R	A	I	T
6. hráč	T	I	A	R	E	F	G
7. hráč	E	R	T	G	F	I	A

První hráč dostane automaticky Rakousko-Uhersko a čtvrtý Francii. Předpokládejme, že losem připadlo třetímu hráči Turecko a sedmému Anglie. Když nyní škrtneme již přidělené státy, vypadá volba zbývajících hráčů takto:

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
2. hráč	-	-	-	R	I	G	-
5. hráč	-	-	G	R	-	I	-
6. hráč	-	I	-	R	-	-	G

Šestý hráč tedy dostane Itálii a pátý hráč Německo, na druhého hráče zbývá Rusko.

V daném příkladě nedostal tedy za pomoci tohoto systému žádný z hráčů nic horšího než svoji čtvrtou volbu.

DODATEK 2. TABULKA ÚZEMÍ A MOŘSKÝCH SEKTORŮ

Zkratka	Centrum	Typ	Česky	Anglicky
Adr, ADS	-	see	Jaderské moře	Adriatic Sea
Aeg	-	see	Egejské moře	Aegean Sea
Alb	-	coast	Albánie	Albania
Ank	SC ^T	coast	Ankara	Ankara
Apu	-	coast	Apulie	Apulia
Arm	-	coast	Arménie	Armenia
Bal	-	see	Baltské moře	Baltic Sea
Bar	-	see	Barentsovo moře	Barents Sea
Bel	SC	coast	Belgie	Belgium
Ber	SC ^G	coast	Berlín	Berlin
Bla	-	see	Černé moře	Black Sea
Boh	-	land	Čechy	Bohemia
Bot, GoB	-	see	Botnický záliv	Gulf of Bothnia
Bre	SC ^F	coast	Brest	Brest
Bud	SC ^A	land	Budapešť	Budapest
Bul	SC	coast (e/s)	Bulharsko	Bulgaria
Bur	-	land	Burgundsko	Burgundy
Cly	-	coast	Clyde	Clyde
Con	SC ^T	coast	Cařihrad	Constantinople
Den	SC	coast	Dánsko	Denmark
Eas, EMS	-	see	Východní Středomoří	Eastern Mediterranean Sea
Edi	SC ^E	coast	Edinburgh	Edinburgh
Eng	-	see	Kanál La Manche	English Channel
Fin	-	coast	Finsko	Finland
Gal	-	land	Halič	Galicie
Gas	-	coast	Gaskoňsko	Gascony
GoL, Lyo	-	see	Lví záliv	Gulf of Lyon
Gre	SC	coast	Řecko	Greece
Hel	-	see	Helgolandský záliv	Helgoland Bight
Hol	SC	coast	Holandsko	Holland
Ion	-	see	Jónské moře	Ionian Sea
Iri	-	see	Irské moře	Irish Sea
Kie	SC ^G	coast	Kiel	Kiel
Liv, Lpl	SC ^E	coast	Liverpool	Liverpool
Lon	SC ^E	coast	Londýn	London
Lvn	-	coast	Livonsko	Livonia
Mar	SC ^F	coast	Marseille	Marseille
MAt, Mid, MAO	-	see	Atlantský oceán - střed	Mid-Atlantic Ocean

Zkratka	Cent-rum	Typ	Česky	Anglicky
Mos	SC ^R	land	Moskva	Moscow
Mun	SC ^G	land	Mnichov	Munich
NAf	-	coast	Severní Afrika	North Africa
Nap	SC ^I	coast	Neapol	Naples
NAt, NAO	-	see	Atlantský oceán - sever	North Atlantic Ocean
Nrg, NWG	-	see	Norské moře	Norwegian Sea
Nth	-	see	Severní moře	North Sea
Nwy	SC	coast	Norsko	Norway
Par	SC ^F	land	Paříž	Paris
Pic	-	coast	Pikardie	Picardy
Pie	-	coast	Piemont	Piedmont
Por	SC	coast	Portugalsko	Portugal
Pru	-	coast	Prusko	Prussia
Rom	SC ^I	coast	Řím	Rome
Ruh	-	land	Porúří	Ruhr
Rum	SC	coast	Rumunsko	Rumania
Ser	SC	land	Srbsko	Serbia
Sev	SC ^R	coast	Sevastopol	Sevastopol
Sil	-	land	Slezsko	Silesia
Ska	-	see	Skagerrak	Skagerrak
Smy	SC ^T	coast	Smyrna	Smyrna
Spa	SC	coast (n/s)	Španělsko	Spain
StP	SC ^R	coast (n/s)	Petrohrad	St. Petersburg
Swe	SC	coast	Švédsko	Sweden
Syr	-	coast	Sýrie	Syria
Tri	SC ^A	coast	Terst	Trieste
Tun	SC	coast	Tunis	Tunis
Tus	-	coast	Toskánsko	Tuscany
Tyn, TYS	-	see	Tyrhénské moře	Tyrrhenian Sea
Tyr	-	land	Tyroly	Tyrolia
Ukr	-	land	Ukrajina	Ukraine
Ven	SC ^I	coast	Benátky	Venice
Vie	SC ^A	land	Vídeň	Vienna
Wal	-	coast	Wales	Wales
War	SC ^R	land	Varšava	Warsaw
Wes, WMS	-	see	Západní Středomoří	Western Mediterranean Sea
Yor	-	coast	Yorkshire	Yorkshire