



TACTICA

Lexikon 4.3

OBSAH

Herní módy	2	Akční karty	13-14
• Kompetitivní mód Empires	2	• Pravidla akčních karet	13
• Kompetitivní mód Vanilla	2	• Přehled akčních karet	14
• Multiplayer	2	Rozšíření EMPIRES	15
Mapa	3-4	• Obecná pravidla pro říše	15
• Pole terénu	3	• Speciální jednotky a Triumfy	15
• Državy	3	Katalog EMPIRES	16-19
• Přehled herních map	4	• Akkad	16
Fáze tahu	5	• Asýrie	16
Akce a reakce	6	• Babylon	17
Jednotky	7-12	• Cheticie	17
• Charakteristika jednotek	7	• Lýdie	17
• Verbování jednotek	8	• Médie	18
• Pohyb a tah	8	• Parthie	18
• Souboje	9	• Persie	18
• Obsazování Držav	10	• Skythie	19
• Dobývání hradů	10	• Sumer	19
• Pravidla základních jednotek	11	Credits	20
• Přehled základních jednotek	12		

Herní módy

KOMPETITIVNÍ MÓD EMPIRES (Základní mód)

Jedná se o základní mód hry se základními pravidly pro všechny typy map. Pravidla jsou upravena podle počtu hráčů, kteří se účastní, a typu mapy. V každém módu platí, že hráč se může kdykoli vzdát a opustit hru, jeho jednotky jsou zničeny a hrad se stává neutrálním. Pokud není uvedeno jinak, hráči vždy začínají s 25(G). Stav vašeho účtu je ve vždy veřejný.

- Ve formě zápasu 1v1 na mapě pro 3 hráče si hráči nejprve losují pořadí. Vítěz losu nejprve banuje jednu z dostupných říší, načež svůj ban provede i druhý hráč. Vítěz losu pak vybírá říši, s kterou bude tuto hru hrát, načež svoji volbu provede i hráč druhý. Poté si první hráč vybírá svůj hrad a provádí svůj první tah s počátečními 25(G). Druhý hráč poté vybírá svůj hrad a provádí svůj první tah, přičemž kvůli kompetitivní kompenzaci začíná s 30(G). V zápase vítězí ten hráč, který vyřadí svého soupeře. Pokud se hraje na více vítězných zápasů, poraženému hráči na začátku další hry připadá první ban i volba říše, a navíc může rozhodnout o pořadí hráčů na tahu.
- U hry v kompetitivním módu ve více hráčích k banování už nedochází, hráči si dle svého nalosovaného pořadí pouze postupně vybírají říše, a pak postupně provádí výběr hradu se svým prvním tahem. Ve třech hráčích je cestou k vítězství vyřadit všechny soupeře, ve více hráčích pak obsadit nadpoloviční počet všech hradů na dané mapě. Bodování jednotlivých zápasů ve více hráčích je na konci hry řešeno následovně:
 - **Body za umístění dle pořadí, ve kterém byli hráči vyřazeni:** Každý hráč si přičte tolik bodů, kolik je ve hře hráčů, mínus počet hráčů, který ve hře byl při jejich vyřazení (tedy např. hráč, který byl z šesti hráčů vyřazen jako první, si přičte 6-6 bodů, tedy 0; hráč vyřazený jako třetí pak 6-4, tedy 2). Hráči, kteří přežili do konce hry, neodečítají nic.
 - **Body za hrady:** Každý hráč si buďto přičte 2b za každý hrad, který v průběhu hry dobyl, nebo 2b za každý hrad, který mu na konci hry zbyl: záleží, co z toho je vyšší číslo (např. hráč, který byl ze čtyř hráčů vyřazen jako druhý a konce hry se nedožil, ale dobyl předtím jeden hrad, si přičte 2b; hráč, který byl ve stejné hře druhý, dožil se konce, ale nedobyl žádný hrad, si přičte 2b za hrad, který mu na konci hry zbyl).

KOMPETITIVNÍ MÓD VANILLA

Hra v kompetitivním módu bez rozšíření EMPIRES probíhá naprosto stejně, jako základní hra s EMPIRES, s tím rozdílem, že hráči přeskočí veškeré výše uvedené kroky, které se vztahují k rozšíření EMPIRES.

MULTIPLAYER (V KOMPETITIVNÍM MÓDU)

Na mapách pro 4 a 6 hráčů je možné se do hry pustit i v pevných Aliancích—týmech po dvou či třech hráčích. Každý hráč má svůj vlastní tah, hrad, jednotky, ruku s Akčními kartami i účet s (G). Pořadí se určuje losem jako normálně, nikdy však dva hráči z jedné Aliance nesmí táhnout ihned po sobě. Jednotky v rámci Aliance jsou brány jako vzájemně spřátelené a nemohou na sebe útočit; na jednotky svých spoluhráčů proto lze hrát Akční karty ze zeleným drahokamem. Dobývání hradů lze provádět společně: tři jednotky jedné Aliance dobývají hrad soupeře, který je po úspěšném dobytí předán libovolnému členovi Aliance. Vítězí ta Aliance, které se podaří vyřadit ostatní; ty se umístí dle pořadí svého vyřazení ze hry.

Mapa

POLE TERÉNU



Obyčejná pole: Pole, která nejsou označena jako žádný ze specifických typů, se považují za pole Obyčejná. Platí na nich standardní pravidla pohybu.



Citadela: Jedná se o pole, které značí kontrolu hráče nad Hradem. Je na něm umístěna hráčova vlajka a nelze na něj vstoupit žádnou jednotkou. Pokud má Hrad prázdnou citadelu (bez vlajky), jedná se o Hrad neutrální. Citadelu je možné vyrabovat dle pravidel pro dobývání Hradů.



Podhradí: Do Podhradí Hradu, který vlastní, si hráči verbují své jednotky za standardní ceny.



Doky: Do Doků Přístavu, jehož Centrum vlastní alespoň jedno kolo a v němž nejsou žádné nepřátelské jednotky, si hráč může verbovat jednotky se slevou.



Poušť: Jedná se o pole se speciálními pravidly pro pohyb jednotek. Kdykoli jednotka vstoupí na pole Pouště pohybem či pohybovým efektem z jiného typu pole, přichází o veškeré zbývající pohyby v tomto tahu. Když jednotka na poli Pouště svůj tah začíná, může se pohybovat neomezeně.



Hory: Jedná se o pole se speciálními pravidly pro pohyb jednotek. Pohyb jednotky na Hory z vedlejšího pole i pohyb z Hor na vedlejší pole stojí jednotku 2 body pohybu namísto 1. Pohybové efekty (např. karta Nucený pochod nebo nastoupení na či sestoupení z Bojového vozu) toto pravidlo ignorují. Kdykoli jednotka vstoupí na Hory pohybem či pohybovým efektem, pokud na sobě už nemá bonusový žeton z Hor, obdrží bonusový žeton na +1 do útoku a +1 do obrany (+1/+1), který je na jednotce umístěn. Žeton se spotřebuje běžnou akcí Vstup do Souboje.

DRŽAVY



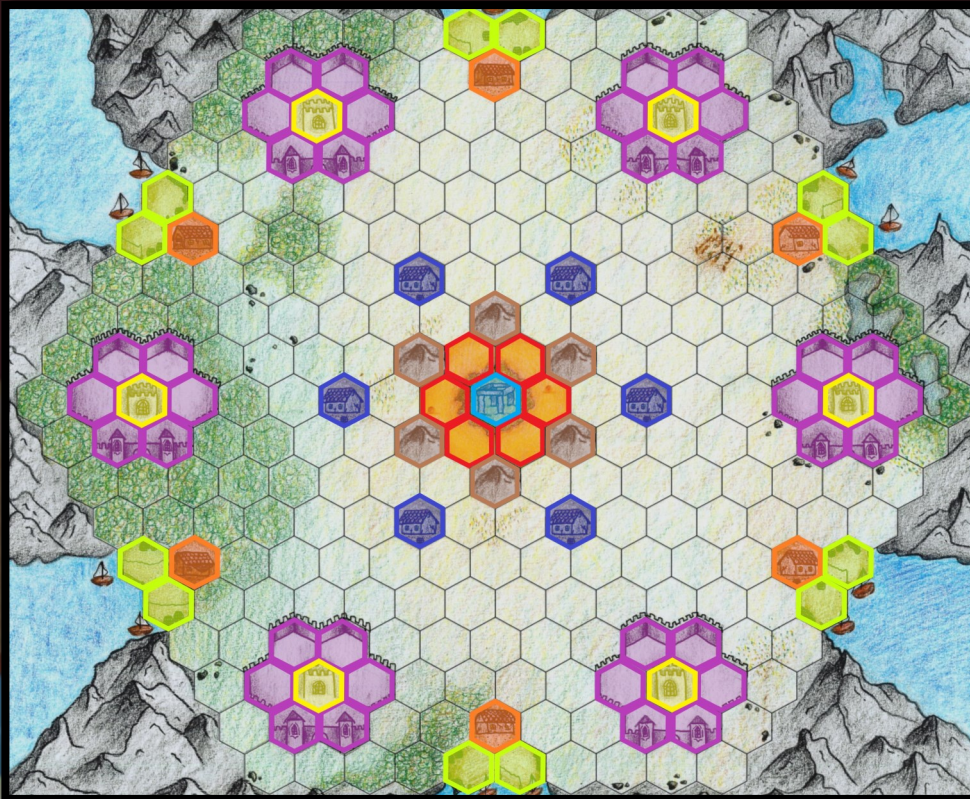
Chrám: Pole Chrámu je co do pravidel pohybu považováno za Poušť. Hráč, který má jednotku na poli Chrámu, se ve svém tahu může jednou podívat na vrchní kartu z Balíčku Akčních karet a nechat ji na místě nebo přesunout na spodek.



Centrum přístavu: Jedná se o pole se speciálními pravidly pro pohyb jednotek. Končí-li jednotka svůj pohyb na Centru přístavu nebo vstoupí-li na něj jiným pohybovým efektem, musí její majitel zaplatit poplatek 2(G). Pokud jej zaplatit nechce či nemůže, musí se daná jednotka vrátit na pole, z kterého na Centrum přístavu vstoupila. Pokud jednotka na Centru přístavu vstoupí důsledkem vyhraného Souboje nad nepřátelskou jednotkou, která na Centru přístavu stála na začátku tohoto Souboje, není třeba platit žádný poplatek. Každé obsazené Centrum přístavu okamžitě přináší navýšení limitu a slevu pro verbování v Docích přístavu.



Vesnice: Jedná se o pole se speciálními pravidly pro pohyb jednotek. Končí-li jednotka svůj pohyb na Vesnici nebo ocitne-li se na vesnici důsledkem nějaké akce či reakce, ztrácí zbývající pohyby a její majitel dostává okamžitě Drancovné ve výši 3(G). Pokud jednotka na Vesnici vstoupí důsledkem vyhraného Souboje nad nepřátelskou jednotkou, která na Vesnici stála na začátku tohoto Souboje, vezme si toto Drancovné ve výši 3(G) přímo z jeho účtu. Každá Vesnice může v jednom tahu přinést Drancovné pouze jednou.



Fáze tahu

Začátek tahu

Hráčův tah začíná tehdy, když je k tomu přímo vyzván hráčem předcházejícím, který dokončil svou fázi Konce tahu (mimo prvního tahu prvního hráče). Na začátku tahu všechny hráčovy jednotky na mapě ztrácí rekruční únavu a zároveň jsou jim obnoveny jejich body pohybu a schopnost provést jednu běžnou akci Vstup do souboje.

Průběh tahu

V průběhu svého tahu může hráč provádět libovolné běžné akce: pohybovat a útočit s jednotkami, verbovat jiné jednotky, nakupovat akční karty, hrát akční karty či Triumf své říše nebo aktivovat aktivované schopnosti své říše či jednotek. Na veškeré tyto akce mají jeho soupeři možnost reagovat reakcemi více o reakcích viz kapitola *Akce a reakce*, str. 6), na které může hráč na tahu opět reagovat reakcemi. Pořadí akcí není pevně dané a závisí čistě na strategickém záměru hráče.

Závěr tahu

Jakmile hráč již nechce či nemůže provádět další akce, rozhodne se přejít k závěru tahu. Jedná se o přelomovou fázi, ve které hráč oznámí, že svůj tah ukončuje, a tím se vzdává jakékoli možnosti na provádění dalších akcí v tomto tahu. Během závěru hráčova tahu lze provádět libovolné reakce a spuštěné akce, nelze však provádět žádné běžné akce.

Konec tahu

Po vyhlášení závěru tahu a vyhodnocení případných reakcí, které během něj byly zahrány, přichází konec hráčova tahu. Během závěru hráčova tahu lze provádět libovolné reakce, nikoli však akce. Konec tahu slouží zejména pro výpočet a zaznamenání hráčových příjmů:

- 2(G) za každý Hrad, resp. každou Citadelu, kterou vlastníte
- 2(G) za každou vaši jednotku stojící na Obyčejném poli nebo na Horách
- 4(G) a jednu Akční kartu zdarma, pokud vlastníte Chrám
- 3+X(G) za každý Přístav, který vlastníte, kde X je celkový počet Přístavů, které vlastníte
- Jednotky stojící na polích Vesnice, Podhradí, Doků a Pouště nepřinášejí žádné zisky.

Jakmile si hráč spočítá své příjmy, zaznačí si aktuální stav svého účtu, vyhláší konec svého tahu a vyzývá k tahu hráče následujícího.

Mimo tah

Mimo svůj tah hráč stále sleduje hru a vývoj situace na mapě. I mimo svůj tah má hráč možnost ovlivňovat dění na mapě, a to formou reakcí.

Akce a reakce

Každé hráčovo rozhodnutí aktivně do hry zasáhnout je převedeno na jeden z typů akcí či reakcí. Různé typy akcí a reakcí mají jinou prioritu vyhodnocení, tedy prioritu v pořadí, v kterém jsou jejich efekty a dopady vyhodnoceny. Hra rozeznává čtyři typy akcí a reakcí, od nejnižší priority po nejvyšší:

Běžná akce (BA)

Běžnou akcí se rozumí taková akce, kterou hráč může jednostranně provést čistě ze svého rozhodnutí. Na každou běžnou akci lze reagovat reakcí, jakmile je vyhlášen záměr hráče běžnou akci provést. Pokud se po jejím vyhlášení nikdo s reakcí nepřihlásí, je vyhlášená akce provedena, považována za vyhodnocenou a již na ni nelze zpětně reagovat. Pokud je na běžnou akci provedena nějaká reakce, je vyhodnocení dané běžné akce odsunuto až do doby, než jsou prioritně vyhodnoceny všechny reakce na ni. Jakmile je jedna běžná akce vyhodnocena, hráč na tahu může provést další běžnou akci. Mezi běžné akce patří: verbování jednotky, pohyb jednotky, vstup do souboje, nákup akční karty, zahrání Triumfu nebo využití Aktivované schopnosti říše či jednotky.

Spuštěná akce (SA)

Spuštěnou akcí je taková, kterou hráč na tahu nemůže provést ze svého rozhodnutí, ale je důsledkem jiných akcí či reakcí. Jedná se o okamžitou situaci, kterou je před provedením další běžné akce nutno vyhodnotit. Na spuštěnou akci je možné reagovat reakcemi. Jakmile je spuštěná akce vyhodnocena, je možné pokračovat v provádění akcí běžných. Mezi spuštěné akce patří: souboje, dobývání hradu či některé Aktivované schopnosti říše a jednotek.

Reakce (R)

Reakce se mohou vztahovat k určité běžné akci, spuštěné akci, jiné reakci nebo být provedeny samostatně. Jedná se o zásah do aktuálního dění ve hře, který má ve vyhodnocení prioritu nad každou aktivní běžnou i spuštěnou akcí, a jejich vyhodnocení proto může značně ovlivnit. Reakci je možno provést kdykoli, nikoli však na takovou akci či reakci, která již byla vyhodnocena a příležitost na ni reagovat již tak skončila. Jakmile je reakce vyhodnocena, může být vyhodnocena i akce, na kterou byla zahrána, nebo může hráč na tahu provést další Běžnou akci. Mezi reakce patří: zahrání akční karty nebo aktivování reakční schopnosti říše či jednotky.

Reakce na reakci

Reakce na reakci je situace, kdy reakce není zahrána na běžnou či spuštěnou akci, ale hráč jejím zahráním reaguje na jinou zahranou reakci. Je-li zahráno více reakcí najednou, vyhodnocuje se nejdříve ta, která byla zahrána naposledy - tedy poslední reakce na reakci. Pokud je více reakcí zahráno v rámci jedné aktivní běžné či spuštěné akce, jsou pro vyhodnocení této akce brány v potaz efekty všech vyhodnocených reakcí najednou.

Jednotky

CHARAKTERISTIKA JEDNOTEK

Token jednotky daného typu ji na mapě reprezentuje a odlišuje od ostatních. Od každé jednotky má hráč standardně k dispozici 5 tokenů, pokud není řečeno jinak.

Názvem jednotky a jeho **zkratkou** je daná jednotka v pravidlech a ve hře označována.

Útok jednotky značí, kolik poškození je jednotka schopna udělit nepřátelské jednotce v souboji. Může být ovlivněn efekty, schopnostmi, akcemi či reakcemi. I jednotky s útokem 0 mohou vstupovat do souboje. Modifikátor Útoku bývá značen jako $(+X/+0)$.

Typ útoku jednotky určuje, jakým způsobem může jednotka udělovat poškození v souboji:

- **m (melee - na blízko)** - jednotka je schopna útočit pouze na blízko
- **r (ranged - na dálku)** - jednotka je schopna útočit na blízko i na dálku, při útoku na blízko je však Útok Ranged jednotek roven 0. Dostřel Ranged jednotky určuje vzdálenost, na kterou jednotka může útočit a standardně je roven jejímu útoku, ale může být upraven číslem za „r“.

Obrana jednotky určuje, kolik poškození je jednotka schopna v souboji obdržet. Může být ovlivněna efekty, schopnostmi, akcemi či reakcemi. Kdykoli má jednotka na konci vyhodnocené Akce či Reakce obranu nižší než 1, umírá. Modifikátor obrany bývá značen $(+0/+X)$.

Standardní Cena jednotky je počet (G), které musí hráč zaplatit pro naverbování jednotky, Může být snížena verbováním v Docích přístavu ale nikdy nemůže klesnout pod 1(G).

Způsob pohybu jednotky rozhoduje o tom, jak se daná jednotka pohybuje:

- **i (infantry - pěchota)** - jednotka může používat Bojové vozy a jejich ekvivalenty, pokud není řečeno jinak
- **c (cavalry - jízda)** - jednotka nemůže používat Bojové vozy a jejich ekvivalenty, pokud není řečeno jinak.

Body pohybu dané jednotky nakonec ukazují počet polí, o který se jednotka může v jednom tahu maximálně posunout. Jsou značeny odpovídajícím číslem a písmenem M (movement). Modifikátor Bodů pohybu bývá značen $(+XM)$.

TOKEN JEDNOTKY	NÁZEV JEDNOTKY	ÚTOK A TYP ÚTOKU	OBRANA	ZPŮSOB POHYBU A BODY POHYBU
	TĚŽKÁ PĚCHOTA HEAVY INFANTRY (TP) / (HI)	3m/3	6(G)	i2M
	LUČIŠTNÍK (LU) ARCHER (AR)	(x)r/1	3x(G)	i2M
	LEHKÁ JÍZDA (LJ) LIGHT CAVALRY (LC)	2m/2	6(G)	c6M

VERBOVÁNÍ JEDNOTEK

Verbováním jednotky se rozumí její zakoupení za odpovídající počet (G) a následné umístění odpovídajícího tokenu na dané pole Podhradí či Doků. Jednotka může být naverbována či jednoduše „umístěna“ na bojiště i následkem určitého efektu, schopnosti, akce či reakce, v takovém případě se za ni většinou neplatí. Čerstvě naverbovaná jednotka má (mimo Bojový vůz) **rekrutační únavu** - nemá žádné Body pohybu ani možnost zaútočit. Efekt rekrutační unavy není možné zrušit akcemi ani reakcemi, pokud není řečeno jinak; samovolně pak tento stav končí na začátku dalšího tahu majitele dané naverbované jednotky.

V Podhradí je hráč co do verbování jednotek omezen pouze prostorem. U Přístavu hráč může verbovat jednotky v jeho Docích až další kolo poté, co jej obsadí, a jen pokud se na polích Doků zároveň nenachází nepřátelské jednotky. Celkově hráč může v jednom tahu naverbovat do Doků svých přístavů dohromady tolik jednotek, kolik přístavů aktuálně vlastní, a každá z nich bude o tolik (G) levnější, kolik přístavů aktuálně vlastní.

POHYB A TAH

Pohyb jednotky z jednoho volného pole na druhé je Běžnou akcí, která spotřebuje jeden z jejích Bodů pohybu (pokud se nejedná o pole se speciálními pravidly pro pohyb). Vstup na pole probíhá po vyhodnocení běžné akce Pohyb či jiných pohybových efektů. Spřátelená jednotka nemůže vstoupit na pole, kde již stojí jiná spřátelená jednotka, ani jej jakkoli přeskóčit. Pokud má jednotka v úmyslu vstoupit na pole, kde stojí nepřátelská jednotka, vyvolává tím běžnou akci Vstup do souboje. Každé vaší jednotce se pak na začátku vašeho tahu obnoví veškeré přirozené pohyby i možnost zaútočit. Pohyby jednotky a možnost útočit jednou za tah dohromady tvoří tzv. **tah jednotky**.

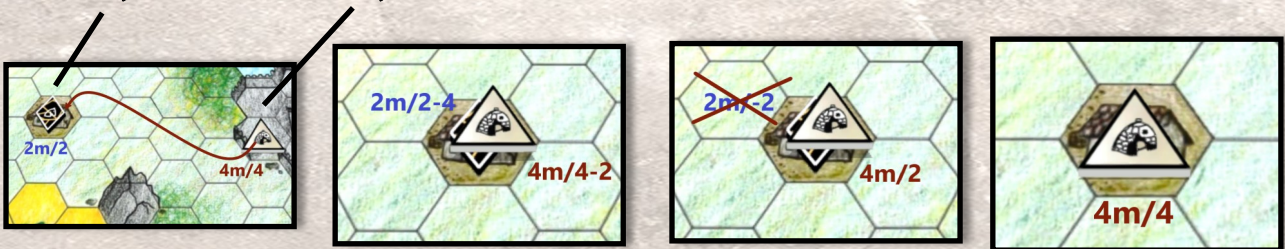
Vždy je nutné dokončit zamýšlený tah danou jednotkou - tj. provést zamýšlený počet pohybů (nikoli však nutně vyčerpat všechny Body pohybu jednotky) a/nebo vstoupit do jednoho Souboje. Jakmile hráč začne táhnout jinou jednotkou, k přechozí jednotce se již nelze vrátit, i kdyby ještě měla nevyčerpané pohyby či mohla vstoupit do souboje. Na příkladu níže chce červený hráč Parthie obsadit Vesnici svou Lehkou jízdou. Musí nicméně nejdříve uhnout z cesty Lehkou pěchotou, která spotřebuje jeden bod pohybu - 1M. Lehká jízda se poté přesouvá na Vesnici a obsazuje ji, čímž dle pravidel pro obsazování Držav ztrácí tah. Ačkoli hráč nevyčerpal veškeré standardní Body pohybu své Lehké pěchoty, už s ní nemůže dále táhnout, jelikož mezitím táhnul Lehkou jízdou.



SOUBOJE

Vstup do souboje je běžnou akcí, kterou aktivně provádí útočník, a předchází samotnému souboji. Každá jednotka má možnost vstoupit do souboje jednou za tah, pokud není řečeno jinak. Vstupem do souboje jednotka přichází o všechny zbývající body pohybu. Je nutné rozlišovat jednotku, která útočí (tedy jednotku hráče, který souboj vyvolává, neboli jednotku, která jej pohybem či útokem iniciuje), a jednotku, která se brání - stojí na místě a je na ni útočeno. V souboji proti sobě vždy může bojovat jen jedna jednotka proti jedné, a tyto jednotky zároveň musí být vzájemně nepřátelské. Pokud je běžná akce Vstup do souboje úspěšně vyhodnocena, automaticky vede ke spuštěné akci **Souboj**, který může být dvojího druhu.

LEHKÁ JÍZDA TĚŽKÁ JÍZDA



Melee souboj (na blízko) je spuštěná akce, ve které se útočící jednotka chce posunout na pole, na kterém stojí jednotka nepřátelská. Obě jednotky v souboji si navzájem udělí poškození rovno jejich aktuálnímu Útoku (může být modifikován schopnostmi, efekty, Bojovými vozy či reakcemi). Toto poškození je následně odečteno od jejich aktuální obrany, která může být taktéž modifikována. Jednotka, jejíž obrana v souboji klesne pod 1, je při vyhodnocení spuštěné akce Souboj odstraněna z mapy zpět do zásoby tokenů hráče. Jednotka, která souboj přežije, zůstává stát na poli, na kterém souboj probíhal. Pokud souboj přežijí obě jednotky, obránce zůstává stát na své pozici a útočník se vrací na pole, z kterého do útoku vstoupil. Jednotkám, které přežily souboj, jsou po jeho vyhodnocení obnoveny všechny body obrany.

LEHKÁ PĚCHOTA LUČIŠTNÍK



Ranged souboj (na dálku) je spuštěnou akcí, ve které jednotka útočící na dálku udělí poškození rovno svému Útoku nepřátelské jednotce, která je v jejím Dostřelu. Dostřel je přitom počítán jako nejkratší vzdálenost skrze pole, které obě jednotky dělí. Melee obránce neudělí útočící Ranged jednotce žádné zranění nazpět, Ranged obránce pak udělí zranění nazpět jen pokud má dostatečný Dostřel na útočníka. Ranged souboj je zrušen, pokud se následkem Reakce, efektu či schopnosti dostanou útočník a obránce vzájemně mimo Dostřel. Ranged jednotka může vstoupit do souboje i poté, co vyčerpala své body pohybu.

OBSAZOVÁNÍ DRŽAV

Vesnice, Chrám a Centrum Přístavu se obsazují tak, že hráč na odpovídajícím poli ukončí pohyb své jednotky a ta na něm zůstane stát. Pokud na dané Državě stojí nepřátelská jednotka, její obsazení je dáno pravidly pro Souboje (viz podkapitola Souboje, str. 9) - pro obsazení takové državy na ni musí jednotka hráče zaútočit. Přežije-li útočící jednotka souboj a nepřátelská jednotka nikoli, dle pravidel Soubojů se útočící jednotka na Državu přesouvá a tím ji i obsazuje. Obsazení některých Držav může přinášet či vyžadovat další efekty, např. zisk 3(G) u Vesnice nebo nutnost zaplatit 2(G) pro vstup do Centra přístavu. Přes všechna pole držav se však jednotka může pohybovat i bez toho, aby danou državu obsadila, pokud nechce. Dokud na poli dané državy stojí vaše jednotka, danou državu vlastníte pro veškeré vztahující se efekty.

DOBÝVÁNÍ HRADŮ

Spuštěná akce dobývání hradu je situace, která okamžitě nastává kdykoli se na polích Podhradí hráčova (obránce) hradu ocitnou alespoň 3 jednotky jeho protivníka (útočník), a počet útočnickových jednotek na polích Podhradí obráncova hradu je zároveň vyšší, než počet obráncových jednotek na polích Podhradí jeho hradu. Na tuto spuštěnou akci lze standardně reagovat dle obecných pravidel pro Akce a Reakce. Je-li spuštěná akce Dobývání hradu vyhodnocena kladně, hrad je dobyt. Jednotky, které se spuštěné akce dobývání hradu účastnily, ať už je úspěšné či nikoli, ztrácí veškeré své pohyby v tomto tahu.



- Pokud se jedná o Hrad neutrální, je jeho Citadela obsazena a dobyvatel okamžitě získává odměnu 12(G) a lízne si 1 Akční kartu. Hrad přechází pod dobyvateľovu kontrolu a na jeho citadelu si umístí svou vlajku lícem vzhůru. Citadela takto obsazeného neutrálního Hradu může být později vyrabována.
- Pokud se jedná o Hrad, patřící nějakému hráči, a jedná se zároveň o citadelu, která ještě nebyla vyrabována, dojde k jejímu vyrabování. Dobyvatel okamžitě dostává odměnu 12 (G), lízne si 1 Akční kartu. Hrad přechází pod dobyvateľovu kontrolu a na jeho Citadelu si umístí svou vlajku rubem vzhůru (označen černou skvrnou či červeným textem), značící, že Citadela tohoto Hradu byla již vyrabována.

Je-li dobytý hráčův Hrad zároveň posledním Hradem, který hráč vlastní, vypadáva ze hry a veškeré jeho jednotky jsou odstraněny. K dobytí Hradu může dojít i mimo tah dobyvatele, např. úmrtí jednotky obránce nebo nasunutím jednotky útočníka do Hradu důsledkem Akce či Reakce.

PRAVIDLA ZÁKLADNÍCH JEDNOTEK

Všechny základní melee jednotky (ROL; LP; TP; LJ; TJ) jsou co do způsobu jejich použití stejné. Liší se pouze poměrem Standarní ceny, Útoku, Obrany a Body pohybu. Veškeré jejich vlastnosti nicméně mohou být modifikovány Akcemi, Reakcemi, schopnostmi či efekty.

Stejně tak jsou co do způsobu použití stejné všechny ranged jednotky. Jejich dostřel (range) určuje, kolik polí může být vzdálená jednotka, na kterou jak při útoku, tak při obraně dostřelí - tedy mohou udělit poškození na dálku. Pamatujte, že melee útok ranged jednotek je 0 Pravidla pro souboje na dálku jsou specifikována v podkapitole Souboje (str. 9).



Lučištník lze zakoupit na úrovni (tieru) 1 až 4, a to za násobky 3(G). Každá ze čtyř úrovní má vyšší ranged Útok (X) a zároveň Dostřel (r), Obrana je ale vždy rovna 1. Dostřel Lučištníka vždy odpovídá jeho Útoku při naverbování, poté jej již nelze změnit ani ovlivnit efekty, pokud není řečeno jinak. Lučištník úrovně 1 za 3(G) je tedy 1/1 a má Dostřel 1 (na vedlejší pole), úrovně 2 za 6(G) je 2/1 a má (r)2 (ob jedno pole) atd. až do úrovně 4.



Bojový vůz a jeho ekvivalenty jsou prostředky, které mohou být využívány jednotkami pěchoty, pokud není řečeno jinak. Pro účely verbování je Bojový vůz považován za jednotku, pro veškeré ostatní schopnosti efekty, akce a reakce jednotkou není, pokud není řečeno jinak. Bojový vůz sám o sobě nemá Útok, Obranu, Rekrutační únavu, ani se nemůže samostatně hýbat. Nachází se vždy “pod jednotkou”, takže může být zakoupen i na pole, kde již spřátelená jednotka stojí. Jednotka jedoucí na voze má bonus +1 ke svému standardnímu Útoku i Obráně (+1/+1) a má dva bonusové Body pohybu (+2M). Neobsazený vůz zůstává stát na místě a může na něj nastoupit jednotka jakéhokoli hráče. Útočí-li jednotka na prázdný Bojový vůz, je automaticky zničen.

Pohyb na voze: Při jízdě na voze jednotka vždy nejprve využívá své vlastní pohyby (tj. např. pro lehkou pěchotu s Body pohybu i3M jsou to tři pohyby, až při dalších pohybech na voze využívá bonus +2M). Pokud chce jednotka na vůz nastoupit nebo z něj vystoupit, musí mít k dispozici alespoň jeden bod pohybu. Nastoupení jednotky na vůz z vedlejšího pole je pohybovým efektem, který nespotřebuje žádný její pohyb bez ohledu na typ polí, vystoupení z vozu na vedlejší pole ale jeden bod pohybu spotřebuje. Např. Těžká pěchota s Body pohybu i2M na voze tedy může udělat jen jeden pohyb, aby mohla následně vystoupit. Pokud vystoupit nechce, může na Bojovém voze provést celkově 4 pohyby. Bonus vozu může využít více jednotek za tah - je možné z něj vystupovat a nastupovat více jednotkami, pokud jsou dodržena veškerá pravidla pohybu výše.

Ochrana vozu: Pokud jednotce na Bojovém voze klesne Obrana (i s bonusem) na 0 či -1 je zničen pouze vůz a jednotka přežívá. Pokud útočila a zabila nepřátelskou jednotku, posouvá se na její pozici. Pokud útočila a nezabila nepřátelskou jednotku, vrací se na pole, z kterého útočila. Pokud stála na místě, zůstává stát na místě. Pokud ale jednotce na Bojovém voze klesne Obrana na -2 a více, je jednotka zničena společně s vozem.

PŘEHLED JEDNOTEK A CEN UNITS AND COSTS OVERVIEW

NÁZEV NAME	ÚTOK/OBRANA ATTACK/DEFENCE	CENA COST	POHYBY MOVEMENT
 ROLNÍK (ROL) PEASANT (PE)	 0m/1	2(G)	i1M
 LEHKÁ PĚCHOTA LIGHT INFANTRY (LP) / (LI)	 2m/1	4(G)	i3M
 TĚŽKÁ PĚCHOTA HEAVY INFANTRY (TP) / (HI)	 3m/3	6(G)	i2M
 LUČIŠTNÍK (LU) ARCHER (AR)	 (x)r/1	3x(G)	i2M
 LEHKÁ JÍZDA (LJ) LIGHT CAVALRY (LC)	 2m/2	6(G)	c6M
 TĚŽKÁ JÍZDA (TJ) HEAVY CAVALRY (HC)	 4m/4	9(G)	c5M
 BOJOVÝ VŮZ (BV) WAR WAGON (WW)	+1/+1	6(G)	+2M
 AKČNÍ KARTA ACTION CARD (AC)	max. 5 in hand	5(G)	max. 1 per turn

Akční karty

PRAVIDLA AKČNÍCH KARET

Nákup Akčních karet: Pokud si hráč chce koupit Akční kartu (dále též „AC“), zaplatí 5 (G), skrytě si lízne jednu (náhodnou) Akční kartu z vršku Balíčku Akčních karet. Od této chvíle má Akční kartu tzv. *na ruce*, tedy k dispozici. V každém tahu si tímto způsobem může hráč zakoupit pouze jednu Akční kartu. Maximální počet karet v ruce v každém okamžiku je 5; pokud by si měl hráč líznout nad tento počet, musí nejprve jednu Akční kartu okamžitě zahrát či zahodit na Odhazovací balíček, teprve poté si může líznout další. Pokud Akční karty v Balíčku Akčních karet dojdou, Odhazovací balíček je promíchán a je z něj vytvořen nový Balíček Akčních karet.

Hraní Akčních karet: Nakoupené Akční karty, které má hráč k dispozici na ruce, může dle svého uvážení zahrát dle platných pravidel pro Akce a Reakce, a to dle typu Akční karty. Hráč hraje Akční kartu tak, že ji před sebe viditelně vyloží. Zahranou Akční kartu po tomto kroku nelze vzít zpět na ruku. Jakmile je s ohledem na všechny zahrané Akční karty vyhodnocena daná Akce či Reakce, v rámci které byla Akční karta zahrána, přesunuje se zahraná Akční karta do Odhazovacího balíčku.

Akční karty se dělí dle několika pravidel:

- Kdy je možné je zahrát - dle pravidel pro Akce a Reakce:
 - BA - Běžné akce, které hráč může zahrát pouze během svého tahu a nikoli v Reakci
 - R - Reakce, které lze zahrát kdykoli a v Reakci na cokoli
- Jakou jednotku mohou cílit (mimo karet, které jednotky necílí vůbec):
 - AC označené **zeleným drahokamem** mohou cílit pouze spřátelené jednotky
 - AC označené **modrým drahokamem** mohou cílit jakékoli jednotky

NÁZEV A TYP
AKČNÍ KARTY

TEXT (EFEKT)
AKČNÍ KARTY



OZNAČENÍ
DRAHOKAMEM

PŘEHLED AKČNÍCH KARET:



2x Hrdinská obrana (R): Vybraná jednotka získává bonus +1 do Obrany (+0/+1) do vyhodnocení tohoto Souboje.



2x Překvapivý útok (R): Vybraná jednotka získává bonus +1 do Útoku (+1/+0) do vyhodnocení tohoto Souboje.



2x Otrávené ostří (R): Vybraná jednotka získává bonus +∞ do Útoku (+∞/+0) do vyhodnocení tohoto Souboje.



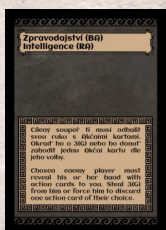
2x Posily (R): Vyber spřátelenou jednotku, na kterou je útočeno, a posuň ji na volné vedlejší pole. Jednotku nelze posunout na pole, odkud útočila jednotka nepřítele. Na její místo si můžeš umístit jednotku Lehké pěchoty ze zásoby Tokenů (pokud je k dispozici), která se stává novým obráncem.



3x Nucený pochod (R): Cílená jednotka či Bojový vůz se okamžitě posune na vedlejší volné pole dle tvé vůle. Nucený pochod je možné použít během Souboje na blízko k ústupu vlastní jednotky či odsunutí nepřátelské jednotky na libovolné vedlejší volné pole, čímž dojde k přerušení daného Souboje. Souboj na dálku je přerušeno pouze pokud se obě jednotky dostanou vzájemně mimo Range (dostřel)



3x Noví koně (BA): Lze zahrát pouze jako Běžnou akci. Cílené jednotce jsou v tomto tahu obnoveny všechny standardní Body pohybu. Noví koně neobnovují možnost vstoupit do Souboje a nemají žádný efekt na jednotky s Rekrutační únavou.



2x Zpravodajství (BA): Lze zahrát pouze jako Běžnou akci. Cílený soupeř ti musí odhalit svou ruku s akčními kartami, případně ti pravdivě sdělit, jaké akční karty má na ruce. Poté ho můžeš okrást o 3 (G) nebo ho donutit z ruky zahodit jednu Akční kartu dle jeho vlastního výběru.



3x Meče v pluhu (BA): Lze zahrát pouze jako Běžnou akci. Vyber a odstraň jakoukoli jednotku na mapě (mimo Bojový vůz). Její majitel získá zpět její standardní cenu v (G). Její majitel si poté může na její místo umístit jednotku Rolníka ze zásoby Tokenů (pokud je k dispozici), nebo si umístit jednotku Rolníka do Podhradí Hradu, který vlastní, nebo na její místo přesunout libovolnou vlastní jednotku Rolníka na mapě.



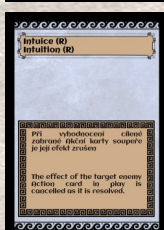
2x Hrdinštější obrana (R): Vybraná jednotka získává bonus +2 do Obrany (+0/+2) do vyhodnocení tohoto Souboje.



2x Překvapivější útok (R): Vybraná jednotka získává bonus +2 do Útoku (+2/+0) do vyhodnocení tohoto Souboje.



3x Reflex (R): Při vyhodnocování daného Souboje udělí cílená jednotka poškození jako první. Pokud by jeho následkem měla nepřátelská jednotka či Bojový vůz zemřít, není jednotce s Reflexem uděleno žádné zranění nazpět. Pokud je zahrán na obě jednotky v Souboji, vzájemně se vyruší.



5x Intuice (R): Při vyhodnocení cílené zahrané Akční karty soupeře je její efekt zrušen. Cílená AC se poté standardně přesune do odhazovacího balíčku. Na Intuici je možné reagovat jinou Intuicí.

Rozšíření EMPIRES

Rozšíření TACTICA: EMPIRES lze hrát ve všech existujících herních módech. EMPIRES staví na všech výše uvedených pravidlech TACTICA, některé efekty a schopnosti nicméně pravidla pro EMPIRES skrze speciální schopnosti a efekty zavádí nově, případně základní pravidla mění či ruší. Kdykoli by proto měl nastat konflikt mezi pravidlem základním a výkladem pravidla z EMPIRES, je proto upřednostňován výklad EMPIRES.

OBEČNÁ PRAVIDLA PRO ŘÍŠE

Každá říše má unikátní charakteristiky, přinášející změny oproti základním pravidlům: speciální schopnosti, Speciální jednotky a kartu Triumfu. Schopnosti dané říše dohromady určují její specifický herní styl a dělí se na Pasivní a Aktivované. Pasivní i Aktivované schopnosti říší nelze zrušit Akčními kartami, pokud není specificky uvedeno jinak.

- **Pasivními schopnostmi** jsou ty schopnosti, které samy o sobě nejsou Akcí ani Reakcí a jsou automaticky aktivní po celou hru, případně za definované situace a či v daném případě. Pasivní schopnosti může mít jak říše samotná, tak její Speciální jednotky či karty Triumfu. Mezi Pasivní schopnosti typicky patří úpravy Standardních cen, vlastností různých typů jednotek či jiných herních mechanik.
- **Aktivovanými schopnostmi** jsou samy o sobě Běžnou akcí, Spuštěnou akcí či Reakcí. Využití Aktivních schopností je třeba vyhlásit, stejně jako jakoukoli jinou Akci či Reakci. Schopnosti jednotek i říší, které lze jakožto Běžnou či Spuštěnou akci aktivovat jednou za tah, se obnovují začátkem dalšího hráčova tahu a lze je používat pouze ve vlastním tahu. Schopnosti, které lze aktivovat jednou za kolo se obnovují taktéž na začátku hráčova tahu, ale je možné je aktivovat v Reakci i mimo svůj tah. Mezi Aktivované schopnosti patří manipulace s Akčními kartami, pohyb s jednotkami, specifické Vstupy do Souboje či efekty typu „kdykoli nastane situace X, pak proved' Y“, kde Y může být Akcí či Reakcí.

SPECIÁLNÍ JEDNOTKY A TRIUMFY

Každá říše disponuje jednou či více **Speciálními jednotkami**, které jsou pro ni unikátní - žádná jiná říše k nim nemá přístup. Pokud není řečeno jinak, pravidla pro jejich používání jsou stejná, jako u jednotek základních. Speciální jednotky však často mají speciální Pasivní či Aktivované schopnosti.

Každá říše má dále od začátku hry k dispozici svou unikátní kartu **Triumfu**. Daný Triumf pak hráč může zahrát zpravidla jakožto Běžnou akci (pokud není uvedeno jinak), když jednorázově zaplatí cenu 10(G). Karta Triumfu je poté (pokud není řečeno jinak) otočena rubem nahoru a nelze ji znovu použít. Triumfy mohou přinášet různé Pasivní i Aktivní schopnosti či provádět Akce nebo Reakce.

Katalog EMPIRES

NÁZEV ŘÍŠE

AKTIVOVANÁ SCHOPNOST

PASIVNÍ
SCHOPNOSTI

TOKEN
SPECIÁLNÍ
JEDNOTKY

AKKAD

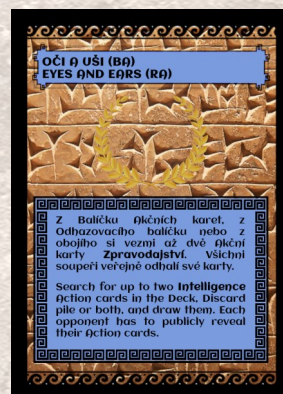
TELEPORT (R): Jednou za kolo můžeš teleportovat jednu svou jednotku z pole vlastního Podhradí či Vesnice na jakékoli jiné pole vlastního Podhradí, včetně Vstupu do souboje.

- Ignoruj veškeré efekty, z kterých bys měl zahodit akční kartu. Efekty, z kterých bys měl předat (G) soupeři, tě namísto toho nutí danou sumu (G) pouze ztratit.
- Nemůžeš kupovat Lehké jízdy. Tví lučištníci mají v Soubojích na dálku +1 ke svému Útoku (+1/+0).

Qaraddu (5G, 2m/2(r1), 14M).
VRH (BA): Qaraddu je naverbován s jedním žetonem Oštěpu. Ten může být spotřebován pro vstup do Ranged souboje na Range (r1). Žeton se mu obnovuje vstupem do Vesnice, Centra přístavu či vlastního Podhradí.



KARTA
TRIUMFU



POPIS SPECIÁLNÍ JEDNOTKY S AKTIVOVANOU SCHOPNOSTÍ

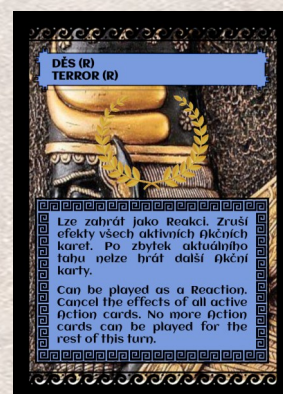
ASÝRIE

VÝCVIK (BA): Jednou za tah můžeš změnit vlastní Lehkou jednotku, která se tento tah nehýbala ani neúčtila, na Těžkou jednotku stejného typu. Touto změnou přichází daná jednotka o svůj tah.

- Akční karty stojí 6(G), Těžká pěchota stojí 5(G).
- V Souboji s nepřátelskými Speciálními jednotkami má tvá Těžká pěchota a Těžká jízda bonus +1 do Útoku (+1/+0).

Kapitán (7G, 1m/3, c4M)
Tvé Melee jednotky na polích vedle Kapitána mají v Souboji jakožto útočník bonus +1 k Útoku (+1/+0). Jednotka na poli vedle Kapitána může být změněna skrze VÝCVIK i když už tento tah táhla nebo útočila. VÝCVIK stále ukončuje její tah.





BABYLON

OBCHOD (BA): Jednou za kolo můžeš zamíchat Akční kartu ze své ruky zpět do balíčku a získat 4(G) a/nebo za 4(G) donutit soupeře zahodit jednu z jeho Akčních karet dle jeho volby.

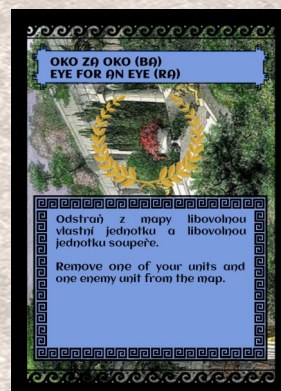
OTROCTVÍ (SA): Rolník stojí 3(G). Můžeš si do Podhradí umístit Rolníka zdarma kdykoli tvá jednotka zabije Rolníka nepřítele.

NEÚSPĚCH (SA): Kdykoli je obsazena Država, kterou vlastníš, ztrácíš 1(G). Každá tvá Citadela ti na konci tahu vydělává 3(G).



Architekt (4G, 0m/1, c3M).

PLÁN (SA): Stojí-li na vybraných polích, přináší jim bonusové efekty: **Hory:** získaný bonusový žeton umístí na jakoukoli jinou jednotku. **Centrum přístavu:** v Docích můžeš naverbovat o jednu jednotku za tah navíc. **Chrámy:** na konci tahu přináší o 1 AC více. **Vesnice:** Na konci tahu si do vlastního Podhradí umístí Rolníka zdarma.



CHETICIE

- Lehká jízda stojí 7(G), Těžká jízda stojí 11(G). Citadely na konci tahu vydělávají pouze 1(G). Bojové a Těžké vozy mají Rekrutační únavu (nemohou se pohnout hned potom, co jsou naverbovány).

- Lehká pěchota 4M; Těžká pěchota 3M (obě mají o jeden nativní pohyb více).

- Sestup z Hor stojí tvé peší jednotky (i) jen 1M. Výstup na Hory je stojí standardně 2M.



Těžký vůz (8G, +2/+2, +1M).

Pravidla pro použití Těžkého vozu jsou stejná jako u Bojového. Do všech efektů je zároveň považován za Speciální jednotku.



LÝDIE

- Těžká jízda stojí 8(G), Bojový vůz přidává pouze +1M.

CHARGE (SA): Kdykoli vstupují do Souboje jakožto útočník, mohou tvé jízdní jednotky využít modifikátor (+1/-1) (+1 do Útoku, ale -1 do Obrany).

- Můžeš se zadlužit až do -3X(G), kde X je celkový počet tebou vlastněných hradů. Končíš-li svůj tah v dluhu, musíš navíc zaplatit poplatek ve výši tohoto dluhu.



Lýdská kavalerie (9G, 3m/3, c6M).

REFLEX (SA): Vstupuje-li do Souboje jakožto útočník, udělí v něm poškození nepřátelské jednotce jako první. Pokud by jeho následkem měla daná jednotka či Bojový vůz zemřít, není jí uděleno žádné poškození nazpět.



MÉDIE

- Nemůžeš verbovat lučištníky. Na začátku hry si můžeš zvolit druh jednotky (včetně Bojového vozu a Magi; mimo Rolníka), který pro tebe bude levnější o 1(G).

- Vydrancování Vesnice nesebere tvé jednotce zbývající body pohybu, ale dostaneš nebo ukradneš z něj jen 1(G). Každá Vesnice stále může být vyrabována jen jednou za tah.

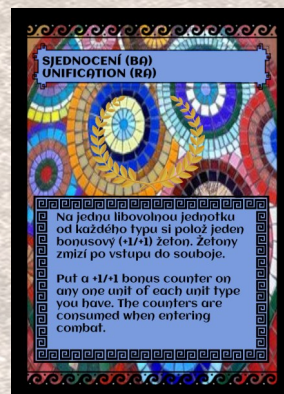
KRÁDEŽ (BA): Na konci každého svého tahu určí jednoho soupeře, který okamžitě ztratí 1(G).



Magi (9G, 2r4/1, i2M)

Místo vstupu do souboje může použít:

PAIN (BA): na jednotku v rangi umístí permanentní (-1/-1) žeton. **DRAIN (BA):** na jednotku v Dostřelu umístí zpomalující žeton. Na konci jejího příštího tahu žeton odstraní.



PARTHIE

- Lučištníci 2., 3. a 4. úrovně stojí o 1(G) méně. Těžká pěchota stojí 7(G).

- Nemůžeš nakupovat Bojové vozy.

PROTIÚTOK (SA): Vždy, když soupeř zahrane kartu *Překvapivý útok*, *Překvapivější útok* nebo *Otrávené ostří*, můžeš po jejím vyhodnocení zaplatit 3(G) a vzít si ji z Odhazovacího balíčku do ruky.



Jízdní lučištník (6G, 2r2/2, c5M).

ÚHYB (SA): Je naverbován s jedním žetonem Úhybu. Tento žeton může spotřebovat pro vyhnutí se veškerému poškození v Ranged souboji.



PERSIE

ODVODY (SA): Na začátku hry a kdykoli obsadíš Hrad, který tebou ještě nebyl obsazen, můžeš si zdarma do vlastního Podhradí umístit Rolníka. Vyradíš-li soupeře, získáváš kontrolu nad jednou jeho libovolnou jednotku. V tomto tahu má Rekrutační únavu.

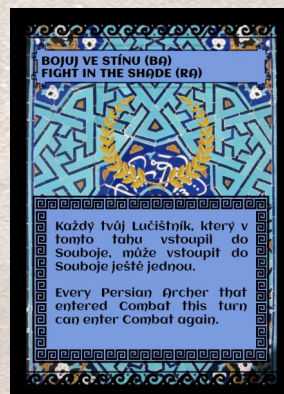
- Těžká pěchota a Těžká jízda mají -1 do Obrany (-O/-1).

ÚPLATEK (BA): Jednou za tah si můžeš vybrat libovolnou nepřátelskou jednotku, zaplatit její standardní cenu v (G) a přesunout na ni permanentní žeton Úplatku. Jednotka s tímto žetonem nesmí zaútočit na jakoukoli tvou jednotku.



Nesmrtelný (9G, 4m/3, i2M)

ZNOUZROZENÍ (SA): Je naverbován s jedním žetonem Oživení. Kdykoli by měl zemřít, můžeš spotřebovat tento žeton a zaplatit 9(G) a místo odstranění z bojiště jej přesunout na vedlejší pole. Žeton se mu obnovuje vstupem do vlastního Podhradí.



SKYTHIE

SALVA (BA): Místo vstupu do Ranged souboje může jeden tvůj Lučištník za kolo jakožto útočník zároveň udělit 1 poškození dvěma nepřátelským jednotkám v Dostřelu. Poškození udělené v rámci SALVY nelze nijak navýšit.

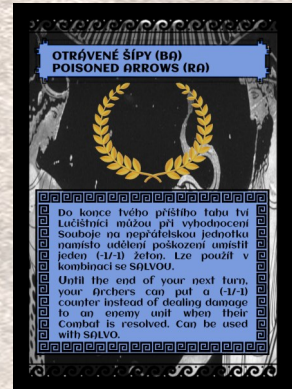
NOMÁDSTVÍ (SA): Je-li dobyt tvůj poslední Hrad, získáváš jeden bonusový tah na to, abys dobyl Hrad nový. Teprve pokud na konci tohoto bonusového tahu žádný hrad nevlastníš, jsi vyřazen ze hry.

PLENITELÉ (SA): Nemůžeš verbovat rolníky. Kdykoli tvá melee jednotka zabije v Souboji jednotku nepřátelskou a sama jej přežije, získáváš 1(G).



Amazonka (5G, 3m/1, i3M).

TROFEJ (SA): Zabije-li nepřátelskou jednotku a sama přežije, umístí na ni permanentní bonusový žeton (+1/+1). Majitel zabité jednotky ztrácí 1(G).



SUMER

- Bojový vůz stojí 5(G), ale přidává pouze +1M. Tvé melee jednotky na Bojovém voze mají v Souboji jakožto útočníci bonus (+1/+0) a jakožto obránci (+0/+1).

- Lehká jízda má pohyb 5M, Těžká jízda 4M. Lučištníci všech úrovní jsou o 2(G) dražší.

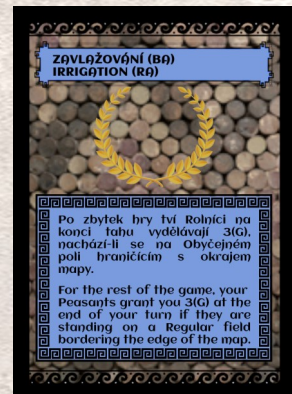
PATENT (SA): Kdykoli si lízneš Akční kartu, můžeš ji ukázat soupeřům a získat za to 1(G).



Gilgameš (11G, 5m/5, c4M)

Je k dispozici pouze jeden Token.

SUVERENITA (SA): Kdykoli v Souboji jakožto útočník zabije nepřátelskou jednotku, její majitel musí odhodit jednu Akční kartu.





Credits

Autor:	Jakub Ondrůšek
Ambasadoři:	Vít Březina, Lukáš Dobiáš, Daniel Léska, Matti Tetřev
Grafika:	Adéla Ondrůšková, Barbora Horáková, Tereza Bednářová
3D Tisk:	Antonín Paš, David Damborský, Jiří Gončár
Webové stránky:	Filip Faltejsek
Tisk a podpora:	Roman Ondrůšek, Kateřina Horáková

Da OG Playtesteři: Michal Belza, Jan Konstant, Andrej Bilik, Filip Faltejsek, Kamila Uvírová, Mikuláš Hlava, Tomáš Forman, Alexandr Voronin, Sára Tučková, Michal Hejduk a další.

Zaujala vás TACTICA? Jakákoli zpětná vazba je vítána! Hra je stále ve vývoji a snažíme se jí dostat na co nejlepší úroveň a zjistit, zda by o ni byl mezi hráči zájem. Vyzkoušejte také TACTICU online ve 3D na [Tabletopia.com/games/tactica](https://tabletopia.com/games/tactica), kde si kdykoli a s kýmkoli můžete zdarma zahrát vždy tu nejnovější verzi hry,

Pokud se chcete dozvědět více, podívejte se na Facebookovou stránku hry, YouTube kanál, kde najdete videoguides a záznamy z Ligy, Twitch, kde se komentované zápasy Ligy streamují, TikTok pro nejlepší memes, Reddit pro diskuze, webovou stránku tacticathegame.com kde najdete všechny potřebné informace, a hlavně se připojte na **Discord server TACTICA PBE**, kde se nachází celá herní komunita.

Keep playin'!



Facebook



YouTube



Discord



Twitch



Reddit



TikTok