

MEMOIR44

ZKRÁCENÁ VERZE

HRA OBSAHUJE

- oboustranná hrací deska s mapou bojiště (pláž a otevřená krajina)
- 44 kusů oboustranných terénů
- 10 kusů oboustranných vyznamenání
- 14 kusů symbolů speciálních jednotek
- 4 kusy oboustranných dílů s bunkry a mosty
- 2 sáčky s miniaturami (zelená armáda – spojenecké jednotky, šedomodrá armáda – německé jednotky), každý obsahuje:
 - 42 figurek pěchoty
 - 24 figurek tanků
 - 6 figurek dělostřelectva
 - 18 kusů překážek
 - 3 díly držáků karet
- 1 balíček 70 karet obsahující
 - 60 velitelských karet
 - 40 karet sektorů
 - 20 taktických karet
 - 9 souhrnných karet
 - 7 terénních karet
 - 1 oboustranná karta jednotek
 - 1 oboustranná karta překážek
- 8 kusů hracích kostek
- pravidla a scénáře
- online přístupový klíč na zadní straně pravidel



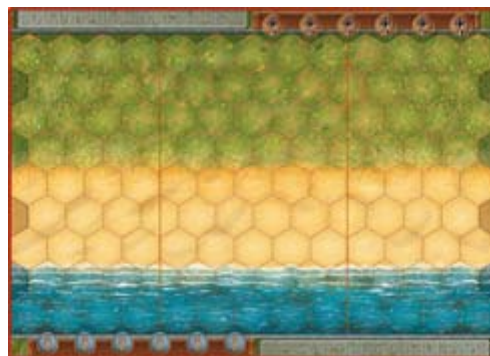
BOJIŠTĚ

Bitvy probíhají na desce o velikosti 13x9 polí. Celá deska je rozdělena na tři sektory dvěma červenými tečkovými liniemi. Každý hráč tak má levé křídlo, střed a pravé křídlo. Políčka, která linie protíná, náleží do obou sektorů.

otevřená krajina



pláž



VELITELSKÉ KARTY

Vojenské jednotky mohou bojovat pouze pokud obdrží rozkaz. Velitelské karty se používají k vydávání rozkazů k pohybu a boji jednotek nebo k provedení speciálních akcí. Existují dva typy velitelských karet: karty sektorů a taktické karty.

Karty sektorů

Používají se k vydání rozkazů k pohybu a boji v určeném sektoru. Karta ukazuje pro kolik jednotek a pro který sektor je rozkaz.



Taktické karty

Taktické karty ti umožňují vykonávat speciální pohyby, bojovat specifickým způsobem nebo používat speciální akce tak, jak je uvedeno na kartě. Některé karty umožňují vydávat rozkazy pouze v jednom sektoru, ale některé ve všech sektorech.



CÍL HRY

Cílem hry je jako první dosáhnout určeného počtu vyznamenání. Jejich počet je od čtyř do šesti a liší se podmínkami každého scénáře.

V Memoir44 se vyznamenání uděluje za zničení každé nepřátelské jednotky, tedy jednotky, která je odstraněna z bojiště.

V takovém případě se umístí poslední figurka zničené jednotky na symbol vyznamenání na spodní straně desky každého hráče.

V některých scénářích je možné vyznamenání získat z bojiště dobytím některého významného cíle.



TAH

V pravidlech vybrané bitvy je uvedeno, který hráč zahajuje hru. Hráči se v jednotlivých tazích střídají, dokud některý z nich nedosáhne požadovaného počtu vyznamenání. Tento počet je opět uveden u každé bitvy.

Tah se skládá z několika částí, které následují v přesně daném pořadí:

- 1 – zahrání velitelské karty
- 2 – vydání rozkazů
- 3 – pohyb jednotek
- 4 – boj jednotek
- 5 – líznutí nové velitelské karty

ZAHRÁNÍ VELITELSKÉ KARTY

Na začátku svého tahu zahraj jednu velitelskou kartu z ruky. Umísti ji lícem nahoru před sebe a zřetelně přečti.

Velitelská karta obvykle určuje rozkazy k pohybu a boji. Na kartě je uvedeno, pro který(é) sektor(y) je určena a kolik jednotek může rozkaz provést.



ROZKAZ JEDNOTKÁM

Po vynesení velitelské karty je třeba oznámit, které jednotky rozkaz provedou. Pouze tyto jednotky se mohou později v průběhu dalších fází tahu pohybovat, bojovat nebo provádět speciální akce.

Jednotky umístěné na poli, které protíná červená linie mohou provádět rozkazy pro libovolný z obou sektorů.

Není možné vydat více než jeden rozkaz každé jednotce.

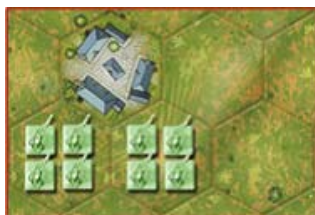
Jestliže karta umožňuje provést více rozkazů v daném sektoru, než kolik je v něm vlastních jednotek, zůstávají zbývající rozkazy nevyužity.



POHYB JEDNOTEK

Pohyb vybraných jednotek je prováděn postupně, v pořadí jaké si hráč určí. Jednotka se smí posunout pouze jedenkrát v daném tahu. Je nutné dokončit pohyb jednotky předtím, než je zahájen pohyb další jednotky. Také musí být nejprve ukončen pohyb všech jednotek předtím, než je zahájen boj.

Příklad:



výchozí pozice



toto není dovoleno



nejprve se pohne jednotka vpravo



... a teprve poté druhá jednotka

Jednotky se mohou pohybovat z jednoho sektoru do druhého.

Dvě jednotky nemohou stát na jednom poli. Jestliže se jednotka pohybuje, nesmí se pohybovat na nebo skrz pole obsazené jinou jednotkou, ať už vlastní nebo nepřátelskou.

Příklad: Jednotka tanků se musí přesunout o 3 pole do nového postavení.



Jednotky nelze rozdělovat na jednotlivé figurky nebo části. Celá jednotka musí zůstat vždy pohromadě a pohybovat se jako skupina.

Jednotky oslabené ztrátami nelze spojovat do jiné jednotky.

Některý terén může jednotce zabránit pohybovat se na maximální vzdálenost nebo bojovat. (podívej se na odstavec Terén str. 10)



Pravidla pro ústup jsou trochu odlišná od standardních pravidel pro pohyb. (podívej se na odstavec Ústup str. 7)

POHYB PĚCHOTY

Pěchota se může pohnout o jedno pole a bojovat nebo o dvě pole bez možnosti boje.



Speciální jednotky pěchoty se mohou pohybovat o dvě pole a bojovat!



POHYB TANKŮ

Tanky se mohou pohybovat o tři pole a bojovat.



POHYB DĚLOSTŘELECTVA

Jednotky dělostřelectva se mohou pohybovat o jedno pole nebo bojovat.



BOJ

Fáze boje se provádí a vyhodnocuje postupně v pořadí jaké si hráč určí. Musí být proveden a vyhodnocen boj jednotky předtím, než se zahájí boj s další jednotkou.

Jednotka může bojovat v každém kole pouze jednou.

Není možné rozdělit výsledek hozený hracími kostkami mezi několik nepřátelských cílů.

Výše dosavadních ztrát útočící nebo bránící jednotky nemá vliv na počet kostek, se kterými se bude boj vyhodnocovat. Jednotka s jednou figurkou má stejnou bojovou sílu jako jednotka s plným počtem figurek.

Útok jednotky na sousedící nepřátelskou jednotku se nazývá jako „útok ztečí“ na nepřítele.

Útok jednotky na nepřátelskou jednotku vzdálenou více než jednou pole se nazývá „střelba“ na nepřítele.

Jednotka sousedící s nepřátelskou jednotkou musí na tuto jednotku útočit ztečí, pokud se rozhodne bojovat. Nemůže místo toho střílet na jinou, vzdálenější jednotku.

útok ztečí



střelba



POSTUP VYHODNOCENÍ BOJE

- 1) hráč oznámí, se kterou jednotkou bude rozkaz proveden a která jednotka bude cílem
 - a. **zkontrolovat dostřel:** je nutné ověřit, že cíl je v dosahu jednotky.
 - b. **zkontrolovat záměrnou přímkou (pouze pěchota a tanky):** je třeba ověřit, že útočící jednotka na cíl „vidí“.
- 2) podle typu jednotky kterou útočíš a vzdálenosti cíle, spočítej počet kostek, se kterými se bude boj vyhodnocovat.
- 3) urči případný postihy za terén, jestliže je a podle toho sniž počet kostek.
- 4) vyhodnoť boj: hod kostkami a vyhodnoť výsledek hodu.

DOSTŘEL PĚCHOTY

Jednotka pěchoty může bojovat s nepřítelem na vzdálenost 3 a méně. Házíš třemi kostkami, jestliže útočíš ztečí a nepřítel je na sousedním poli, dvěma kostkami při vzdálenosti 2 a jednou kostkou, jestliže je cíl vzdálen 3 pole.

K zjištění počtu kostek je nejjednodušší způsob odpočítávání. Umísti svůj prst na první políčko sousedící s tvou jednotkou a za každé pole směrem k cíli odpočítávej (3, 2, 1). Poslední číslo, které vyslovíš při ukázání na cíl, je počet kostek, se kterými budeš házet.



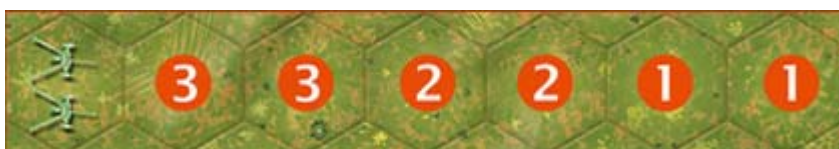
DOSTŘEL TANKŮ

Jednotka tanků může bojovat s nepřítelem na vzdálenost 3 a méně. Vždy házíš třemi kostkami.



DOSTŘEL DĚLOSTŘELECTVA

Jednotka dělostřelectva může bojovat s nepřítelem na vzdálenost 6 a méně. Počet kostek se snižuje podle vzdálenosti 3 – 3 – 2 – 2 – 1 – 1, jak ukazuje obrázek.



PŘÍMKA ZAMĚŘENÍ

V bitvě musí jednotky pěchoty a tanků „vidět“ na nepřátelskou jednotku, na kterou chtějí útočit. Tomu se říká „přímka zaměření“. Dělostřelectvo nepotřebuje mít zajištěnu přímku zaměření na nepřátelskou jednotku.

Veď pomyslnou spojnicí mezi středem pole s jednotkou a středem pole s nepřátelským cílem. Tato přímka zaměření je blokována, pokud nějaké pole (nebo část pole) přes které prochází obsahuje překážku. Překážkou se rozumí jiná jednotka (vlastní nebo nepřátelská) nebo určité typy terénu.

Terén na cílovém poli neblokuje přímku zaměření.





Jestliže pomyslná spojnice vede podél jednoho nebo několika polí, která obsahují překážku, záměrná přímka není blokována, ale pouze v případě, že linie není blokována z obou stran.

TERÉNNÍ POSTIHY

Každý typ terénu a překážek je popsán v bodu Terény a překážky (str. 10). Podívej se do tohoto bodu pravidel nebo na souhrnné karty terénu odkud lze získat případné postihy terénu na počet kostek, které budou použity k vyhodnocení útoku.

VYHODNOCENÍ BOJE

Zásahy jsou vyhodnoceny jako první, poté se provádějí ústupy.

ZÁSAH

V boji dosáhne útočník zásahu za každý symbol na kostce, který odpovídá typu cílové jednotky. Každý granát znamená zásah.

Za každý dosažený zásah je z cílové jednotky odstraněna jedna figurka. Jestliže je odstraněna poslední figurka z nepřátelské jednotky, polož se na prázdné pole pro vyznamenání na tvé straně bojiště.

Jestliže útočník dosáhne více zásahů než je počet figurek v jednotce obránce, zůstávají zbývající zásahy nevyužity.



zásah pěchoty



zásah tanků



zásah jakéhokoli cíle

ZÁSAH MIMO

Pokud útočník dosáhne svým hodem jakýkoli symbol rozdílný od typu jednotky, jedná se o zásah mimo.

Symbol hvězdy na kostce je používán na několika taktických kartách jiným způsobem než je zásah mimo.



ÚSTUP

Poté, co jsou všechny zásahy vyhodnoceny a ztracené figurky odstraněny z bojiště, vyhodnocují se ústupy. Za každý symbol vlajky, který je hozen proti cílové jednotce, musí tato jednotka ustoupit o jedno pole směrem k vlastnímu okraji desky. Dvě vlajky tedy znamenají ústup o dvě pole atd.



Hráč, jehož jednotka musí ustoupit, si zvolí pole na které ustoupí podle následující pravidel:

- jednotka musí vždy ustoupit směrem k hráčem kontrolované straně desky
- terény nemají na ústup vliv, tedy ustupující jednotka se může pohybovat skrz les nebo vesnici bez zastavení. Naopak do nepřístupných terénů (řeka, oceán) nelze ani ustoupit.
- jednotka nesmí ustoupit na nebo skrz pole, které je již obsazenou jinou jednotkou (vlastní nebo nepřátelskou)
- jestliže nemůže jednotka nemůže z jakéhokoli důvodu ustoupit (okraj desky, nepřístupný terén apod.) musí odstranit z jednotky tolik figur, kolik nebylo provedeno ústupů
- některé překážky dovolují jednotce ignorovat první vlajku hozenou proti ní



Spojenecká jednotka dosáhla vlajky, jednoho zásahu pěchoty a hvězdy. Po odstranění figurky má německá jednotka dvě možnosti pro ústup.



Zde má německá jednotka pouze jedinou možnost k ústupu.



Německá jednotka a řeka blokují možnost ústupu. Protože jednotka nemůže ustoupit, musí hráč odstranit za neprovedený ústup další figurky.

OBSAZENÍ ÚZEMÍ

Jestliže pěchota při útoku ztečí zničí nepřátelskou jednotku nebo ji donutí k ústupu, může obsadit vyklizené území. Dělostřelectvo nemůže obsazovat území. Terénní postihy pro pohyb a boj zůstávají v platnosti. V případě, že ztečí útočí tanková jednotka a zničí nepřátelskou jednotku nebo ji donutí k ústupu, může obsadit vyklizené území a může použít pravidlo o následném tankovém úderu.



NÁSLEDNÝ TANKOVÝ ÚDER

Po úspěšně provedeném útoku ztečí, může tanková jednotka obsadit vyklizené území a znovu bojovat. Jestliže chceš zabrat území také v následném tankovém úderu, musí být veden na sousední jednotku a opět se musí jednat o útok ztečí. Není možné střílet na vzdálenější jednotku.

- jednotka smí znovu obsadit území také po úspěšně provedeném tankovém úderu
- tanková jednotka však smí v každém tahu udělat jen jeden následný tankový úder
- všechny boje, útok ztečí i následný tankový úder musí být dokončeny před zahájením boje s další jednotkou



LÍZNUTÍ VELITELSKÉ KARTY

Po vyhodnocení všech zásahů a ústupů je použitá velitelská karta odložena a hráč si z balíčku lízne kartu novou. Tím tvůj tah končí. Pokud je balíček karet rozebrán, zamíchají se odložené karty a vytvoří se nový balíček.

PŘÍLOHA 1 – SPECIÁLNÍ JEDNOTKY

Na zadní straně souhrnné karty jednotek je výpis různých typů speciálních jednotek, které se v Memoir44 vyskytují. Zaoblené horní rohy na symbolu jednotky ukazují, že patří mezi speciální jednotky.

Číslo v pravém dolním rohu na symbolu jednotky pak určuje, z kolika figurek se jednotka skládá, pokud se tento počet liší od standardního.



Speciální jednotky se chovají stejným způsobem jako standardní jednotka stejného typu a dodržují všechny vlastnosti jak jsou popsány na souhrnné kartě.

POUŽITÍ SYMBOLŮ SPECIÁLNÍCH JEDNOTEK

V jednotlivých scénářích se vyskytují společně standardní a speciální jednotky představované stejnými figurkami (například Commandos a pěchota ve scénáři Sword Beach). Proto se používají symboly, které jsou umístěny na stejném poli jako speciální jednotka a tím se odlišuje od jednotky standardní.



jednotka Rangers



Britské speciální jednotky



Německé Kommandos

Francouzské hnutí odporu těžilo především ze znalosti místního prostředí a bylo podporováno obyvatelstvem. Proto jednotky hnutí odporu:

- mohou bojovat vždy, když vstoupí do nového terénu (les, vesnice, živý plot), kde standardní jednotky musí zastavit a nemohou bojovat
- mohou se ztratit v krajině, tedy ustoupit až o 3 pole (standardní jednotka o 1) za každý hozený symbol vlajky
- jejich maximální počet figurek v jednotce je 3 místo standardních 4
- na rozdíl o speciálních jednotek, hnutí odporu, které postoupí o dvě pole již nemůže v tom samém tahu bojovat



Ostatní pěší speciální jednotky (US Rangers, British Commandos a další elitní jednotky) se vyznačovali vynikající mobilitou a palebnou silou, za což mohou poděkovat tvrdému výcviku a speciální výzbroji

Na rozdíl od standardní pěchoty, může speciální jednotka postoupit o dvě pole a ještě bojovat. Vlastnosti terénu platí beze změn i pro speciální jednotky.



Speciální jednotky postoupí o 2 a bojují.



...ale vlastnosti terénu zůstávají v platnosti; zde již nemůže jednotka bojovat, neboť je v lese.

ELITNÍ TANKOVÉ JEDNOTKY

Elitní tankové jednotky, jako například německé vyzbrojené tanky Tiger, měly zničující účinek na nepřítele.

Proto jsou oproti standardním tankovým jednotkám složeny ze 4 figurek, ukazující jejich výjimečnou odolnost, ale také jsou snadno zasažitelné ze zálohy.

PŘÍLOHA 2 – TERÉN

Pomocné karty terénu ukazují krátké shrnutí nejdůležitějších vlastností terénu. Při přípravě scénáře si vylož karty použitých terénů vedle hrací desky.

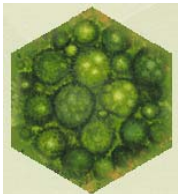
V části efektu jsou popsány vlastnosti terénu.

Obrázek vojáka a tanku ukazuje obranné schopnosti terénu.

Například útočící pěchota hází o jednu kostku méně a útočící tanky o dvě kostky méně.



LES (FORESTS)



- **Pohyb:** jednotka, která vstoupí do lesa, musí zastavit svůj pohyb a obnovit jej může až v dalším tahu
- **Boj:** jednotka nemůže bojovat v tahu, při kterém vstoupila do lesa
- jestliže bojuje jednotka proti nepříteli v lese, ubírá útočící pěchotě jednu kostku a útočícím tankům dvě kostky. Střelba dělostřelectva do lesa je bez postihu
- **Přímka zaměření:** les blokuje přímku zaměření



Spojenecká jednotka stupuje do lesa: jednotka musí zastavit a nemůže bojovat



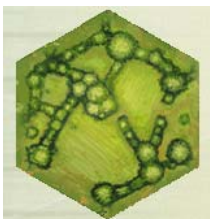
Německá jednotka se přisouvá a bojuje. Hází 2 kostkami místo 3, protože spojenecká pěchota je ukryta v lese



Čas pro odvetu: spojenecká jednotka nyní může bojovat a hází 3 kostkami

ŽIVÝ PLOT (HEDGEROWS)

Živý plot je typickým terénem v Normandii: malé travnaté plochy, rozdělené řadami keřů, stromků nebo oplocení. To představuje pro spojence velmi různorodý terén, kdy nemohou vědět, co za nebezpečí se ukrývá za nejbližším plotem.



- **Pohyb:** při pohybu na pole s živým plotem, musí jednotka stát na sousedním poli. Jednotka, která vstoupí do tohoto terénu, musí zastavit pohyb a obnovit jej může až v dalším tahu. Jednotka opouštějící pole s živým plotem se smí posunout pouze na sousední pole.
- **Boj:** jednotka nemůže bojovat v tahu, při kterém vstoupila na pole s živým plotem.
- jestliže bojuje jednotka proti nepříteli na živém plotě, ubírá útočící pěchotě jednu kostku a útočícím tankům dvě kostky. Střelba dělostř. na živý plot je bez postihu
- **Přímka zaměření:** les blokuje přímku zaměření



Jednotka vstupující na živý plot musí stát na sousedním poli



Jednotka opouštějící živý plot se musí posunout na sousední pole a až v dalším tahu může pokračovat

KOPCE (HILLS)



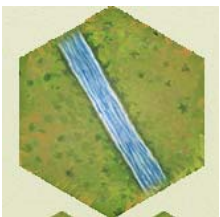
- **Pohyb:** žádný postih
- **Boj:** jednotka umístěná na kopci a bojující s nepřítelem ubírá útočnickovi jednu kostku. Dělostřelectvo není postiženo. Jestliže je útočník také na kopci, tedy ve stejné výšce, kostka se neubírá.
- **Přímka zaměření:** kopec blokuje přímku zaměření, pokouší-li se jednotka vidět přes kopec, Přímka výhledu není blokována, pokud je útočník ve stejné výšce, tedy také na kopci.

MĚSTA A VESNICE (TOWNS & VILLAGES)



- **Pohyb:** jednotka, která vstoupí do města, musí zastavit svůj pohyb a obnovit jej může až v dalším tahu
- **Boj:** jednotka nemůže bojovat v tahu, při kterém vstoupila na pole s městem nebo vesnicí
- jednotka umístěná ve městě a bojující s nepřítelem ubírá útočící pěchotě jednu kostku a útočícím tankům dvě kostky. Střelba dělostřelectva do lesa je bez postihu. Jednotka tanků ve městě je penalizována také 2 kostkami.
- **Přímka zaměření:** město blokuje přímku zaměření

ŘEKY A VODNÍ CESTY (RIVERS & WATERWAYS)

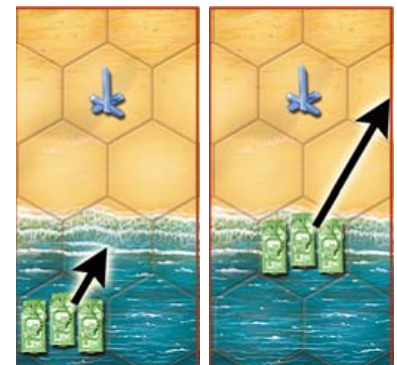


- **Pohyb:** řeka je nepřístupný terén, jednotka může vstoupit na pole s řekou pouze v místech, kde je most
- **Boj:** jednotka na poli s řekou a mostem bojuje podle standardních pravidel
- **Přímka zaměření:** řeka neblokuje přímku zaměření

MOŘE (OCEANS)



- **Pohyb:** jednotky se mohou v moři pohybovat maximálně rychlostí 1. Jednotky jsou naloženy na vyloďovacích plavidlech a poté, co dosáhnou mělké vody, mohou vjet o 2 pole na pláž. Moře je nepřístupný terén pro ústup.
- **Boj:** jednotka na poli moře nesmí bojovat
- **Přímka zaměření:** moře neblokuje přímku zaměření



Obojživelné tanky „DD“ Sherman se mohou pohybovat pouze o 1 pole dokud jsou ve vodě. V dalším tahu se mohou pohnout o 2 pole po pláži.

PLÁŽ (BEACHES)



- **Pohyb:** jednotka na pláži se smí pohybovat maximálně o 2 pole
- **Boj:** jednotka na pláži bojuje podle standardních pravidel
- **Přímka zaměření:** pláž neblokuje přímku zaměření

Německá pěchota dosáhla jednoho zásahu pěchoty a jeden ústup. Protože do oceánu nelze ustoupit, jsou ztráty spojenců 2 figurky místo 1.



PEVNÉ PŘEKÁŽKY

Jestliže je překážka umístěna v nějakém terénu, obranné schopnosti se nesčítají. Započítává se pouze nejlepší ochrana. Například bunkr na kopci redukuje proti tankům počet kostek o 2, nikoli 2+1 (bunkr 2, kopec 1). Jiný příklad: pytle z pískem ve vesnici nepřidávají nic k obrannému bonusu vesnice (vesnice 2/1, pytle s pískem 1), ale přidávají další vlastnost, jednotka ve vesnici může ignorovat první hozenou vlajku.

BUNKRY



- **Pohyb:** tanky a dělostřelectvo se nemohou posunout na pole s bunkrem. Pěchota může bojovat při přesunu do bunkru. Dělostřelectvo, které zahajuje bitvu v bunkru odtud nemůže ustoupit.
- **Boj:** pravidla boje upřesňují poznámky u příslušného scénáře
- jednotka umístěná v bunkru a bojující s nepřítelem ubírá útočící pěchotě jednu kostku a útočícím tankům dvě kostky. Střelba dělostřelectva na bunkr je bez postihu.
- Jednotka v bunkru může ignorovat první vlajku
- Za každý symbol vlajky je odstraněna jedna figurka hozená proti dělostřelectvu v bunkru.
- **Přímka zaměření:** bunkr blokuje přímku zaměření

JEŽEK (HEDGEHOGS)

„Ježci“ jsou překážky proti tankům a vylodovacím plavidlům. Byly obvykle dělány z ocelových kolejnic spojených dohromady. Mohly být také ze dřeva, doplněné nahoře protitankovou minou. Spojenecká pěchota je však neočekávaně použila ke krytí, při postupu po pláži.



- **Pohyb:** Pouze pěchota se může pohybovat na polích osazených „ježky“. Pohyb je bez omezení.
- **Boj:** jednotka na poli s „ježkem“ může ignorovat první symbol vlajky proti ní. Jinak je boj bez omezení.
- **Přímka zaměření:** ježci neblokují přímku zaměření

MOBILNÍ PŘEKÁŽKY

PYTLE S PÍSKEM (SANDBAGS)



- **Pohyb:** bez omezení. Když jednotka opouští pole s pytli s pískem, jsou tyto odstraněny.
- **Boj:** jednotka na poli s pytli získává podporu v obraně při útoku ze všech směrů, tedy ne jen ze směru, kterým je položena. Pokud jednotka nedostává ochranu díky nějakému terénu, snižují pytle s pískem při útoku pěchoty nebo tanků počet kostek o jednu. Jako obvykle je střelba dělostřelectva bez postihu.
- Jednotka ukrytá za pytli může ignorovat první vlajku proti ní.
- **Přímka zaměření:** pytle s pískem neblokují přímku zaměření

OSTNATÝ DRÁT (WIRE)



- **Pohyb:** jednotka, která vstoupí na pole s ostnatým drátem musí zastavit a obnovit postup může až v dalším kole
- **Boj:** jednotka pěchoty na poli s ostnatým drátem, má postih jedné kostky. Jednotka pěchoty může místo boje zvolit odstranění ostnatého drátu. Tanky mohou odstranit ostnatý drát a ještě bojovat.
- **Přímka zaměření:** ostnatý drát neblokují přímku zaměření