

Lords of War je hra schopností, odvahy a příležitosti – hra plná taktiky, lsti, akce a důvtipu. Hra je zasa-zena do svého vlastního smyšleného světa, s příběhy a historií popsanou na www.lords-of-war.com.

Lords of War je víc než jen hra. Je to komunita, společnost a klub. Víc než to. Je to dokonce rodina. Takže vítejte do rodiny – je ošklivá, krvavá a brutální, avšak věříme, že mezi nás dobře zapadnete.

Zajímá vás, proč mezi sebou všechny armády bojují, a chcete poodhalit i historické pozadí různých karet velitelů a generálů ve vašich službách? Navštivte webové stránky, kde také najdete video průvodce hrou a mnoho, mnoho dalšího. Stránka je v angličtině.

Prejeme vám hodně štěstí v bitvách – a pamatujte, odvážnému štěstí přeje!

Martin Vaux & Nick Street
Black Box Games

Obsah:

Dva základní balíčky armád, každý o velikosti 36 karet, složený herní plán představující bojiště.

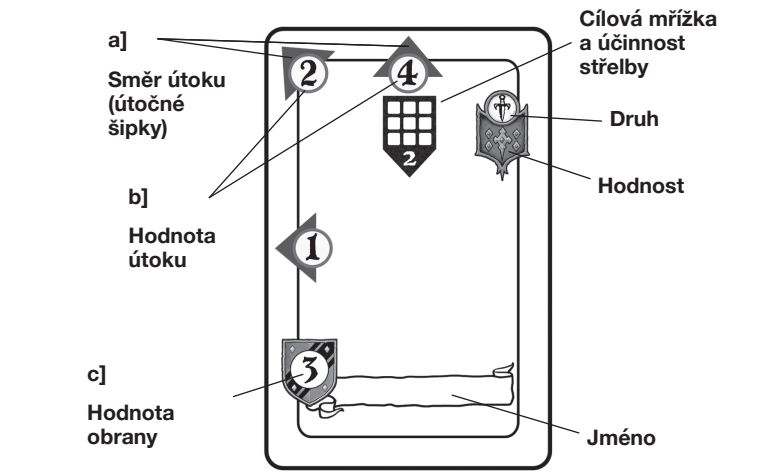
Délka hry:

30 – 45 minut

1) Karty

Každá karta, v těchto pravidlech rovněž označována jako „jednotka“, obsahuje několik informací, jak ukazuje obrázek karty níže. Tři hlavní údaje jsou:

- a) **Směr útoku** (útočné šipky) – směr, ve kterém jednotka útočí, když se nachází na bojišti. Jednotka útočí současně ve všech směrech, kterými ukazují její útočné šipky.
- b) **Hodnota útoku** – síla útoku v daném směru.
- c) **Hodnota obrany** – celková síla útoku, kterému jednotka odolá, aniž by byla vyřazena.



Druh a hodnost

Každá jednotka obsahuje symbol označující její druh a hodnost:

DRUH:			
Pěchota		Jízda	
Střelci		Berserkové	
HODNOST:			
Branec		Voják	
Elita		Specialista	
Generál		Veterán	
		Velitel	

Jednotka, která může útočit zblízka, má kolem svého okraje jednu nebo více útočných šipek. Čím více je útočných šipek kolem okraje karty, tím více je směrů, kam může současně útočit, a tím flexiblnější je umístění této jednotky.

Vyšší čísla na kartě obvykle znamenají, že je tato jednotka lepší v boji.

Střelec se symbolem druhu má na své kartě cílovou mřížku a účinnost střelby znázorněnou takto .

Střelci mohou střílet na nepřátelské jednotky z dálky a obvykle je nejlepší tyto jednotky umísťovat za jiné své jednotky, aby byly chráněny před přímým útokem a byl efektivně využit dostřel jejich zbraní.

Všichni kopiníci a střelci , jsou podpůrné jednotky.

Podpůrná jednotka nemusí být umísťována přímo do útoku podle „pravidla napadení“, ale může být umístěna také do sousedství přátelské jednotky. Podpůrné jednotky mohou být používány k obsazování polí na bojišti, aby zde nemohl umístit jednotky protivník, případně mohou být umísťovány vedle přátelských karet, aby protivníkovi znemožnily útok z určitého směru.

Šest velitelských jednotek představuje vůdce armády a jsou označeny symbolem hodnosti . Jednou z velitelských jednotek je také armádní generál, který je označen symbolem hodnosti .

Ztráta jakýchkoliv čtyř velitelských jednotek znamená kolaps celé armády a okamžitou porážku v bitvě.

2) Příprava základní hry

- Dohodněte se, za jakou armádu bude každý hráč hrát.
- Určete losováním, kdo bude hráč 1 a kdo hráč 2.
- Bojiště položte lícem nahoru kratšími stranami před hráče tak, aby číslo 1 na bojišti bylo čitelné před hráčem 1 a číslo 2 bylo čitelné před hráčem 2.
- Každý hráč si ze svého armádního balíčku vezme kartu generála (kartu se symbolem hodnosti) a položí ji stranou.
- Každý hráč zamíchá svůj armádní balíček a položí jej před sebe lícem dolů. Poté si dobere 5 horních karet a položí je lícem dolů na svou kartu generála.
- Každý hráč si nyní vezme všech 6 odložených karet do „ruky“. Hráči by měli své karty držet tak, aby je protihráč nemohl vidět.

Vítězství ve hře

Vítězí hráč, který jako první svému protihráči vyřadí **20 jakýchkoliv jednotek nebo 4 velitelské jednotky**.

3) Vyhlášení výzvy

- Hráč 1 si vybere jednu ze svých šesti karet v ruce a umístí ji lícem nahoru na bojiště na pole s vepsaným číslem 1. Jednotka se pokládá tak, aby ležela čelem a čitelně směrem k hráči 1, tudíž vzhůru nohama k protihráči. Hráč 1 si poté dobere horní kartu ze svého armádního balíčku (aniž by ji ukázal protihráči), aby si doplnil počet karet v ruce na šest.
- Nyní si vybere jednu ze svých šesti karet v ruce hráč 2 a umístí ji lícem nahoru na bojiště na pole s vepsaným číslem 2. Poté si hráč 2 dobere horní kartu ze svého armádního balíčku (aniž by ji ukázal protihráči), aby si doplnil počet karet v ruce na šest.

Bitva může začít...

Hráči se nyní, počínaje hráčem 1, postupně střídají na tahu. Každý tah se skládá ze 3 fází prováděných v následujícím pořadí.

Fáze 1 – Umístění: Zahrajte jednotku ze své ruky na bojiště podle „pravidla napadení“ a jeho výjimek.

Fáze 2 – Vyřazení: Zjistěte, zda nějaká jednotka nebyla vyřazena bojem zblízka, střelbou nebo kombinací obojího.

Fáze 3 – Posily: Doplněte si počet karet v ruce do šesti.

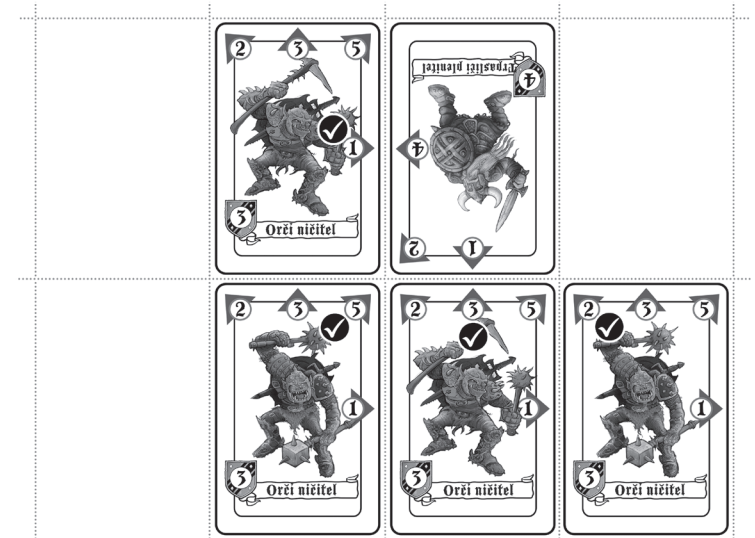
4) Fáze 1: Umístění

Hráč si vybere jednu jednotku ze svých šesti jednotek v ruce a umístí ji lícem nahoru na libovolné **prázdné pole** na bojišti. Jednotka je umístěna čelně a čitelně k umístějícímu hráči a vzhůru nohama k protihráči.

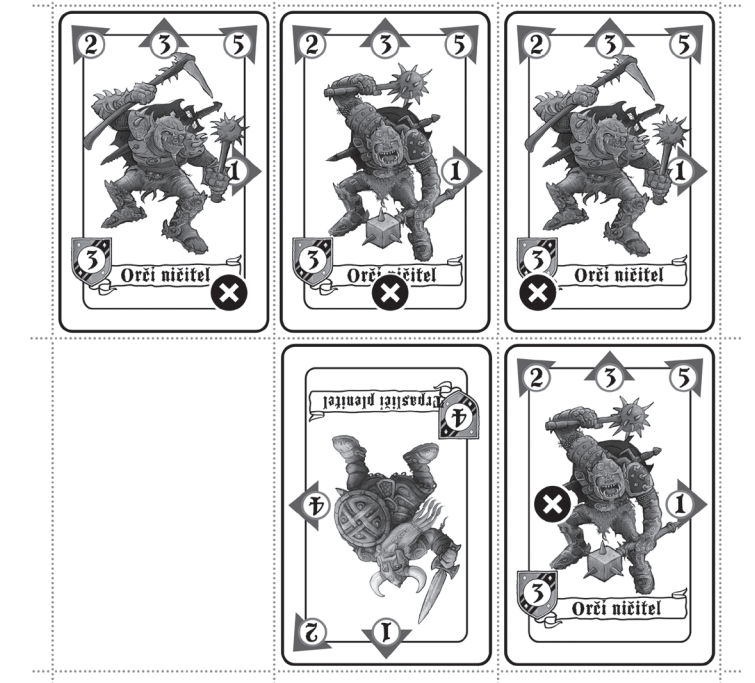
Jednotka musí být umístěna do sousedství jakékoliv protihráčovy jednotky na bojišti tak, aby alespoň jedna útočná šipka umísťované karty mířila na roh nebo na okraj alespoň jedné protihráčovy jednotky na bojišti. Toto pravidlo se nazývá „**pravidlo napadení**“.

Poznámka: Jednotka, kterou jste při umístění napadli protihráčovu jednotkou, nemusí sousedit s žádnou přátelskou jednotkou, která se již na bojišti nachází.

Příklady umístění: Trpasličí hráč má na bojišti trpasličího plenitele. Probíhá tah orčího hráče. Orčí hráč chce umístit svého orčího ničitele, který musí být zahrán podle „pravidla napadení“, tudíž může být umístěn na každé z následujících polí:



Jak je uvedeno na obrázku níže, orčí ničitel **nemůže** být umístěn ani za trpasličího plenitele, ani doprava, protože by tím nebylo dodrženo „pravidlo napadení“. V těchto případech by totiž žádná útočná šipka nemířila na roh nebo na okraj nepřátelské karty trpasličího plenitele.



Ve hře existují dvě výjimky z pravidla napadení:

- Umísťování podpůrných jednotek. Podpůrné jednotky (kopiníci nebo střelci) mohou být umísťovány buď podle „pravidla napadení“, nebo mohou být umísťovány na sousední pole (pole sousedící rohem nebo stranou) jakékoliv přátelské jednotky na bojišti. Když je podpůrná jednotka umísťována na sousední pole přátelské jednotky, nemusí na tuto přátelskou jednotku mířit žádná útočná šipka a ani útočné šipky přátelské jednotky nemusí mířit na umísťovanou podpůrnou jednotku.

Poznámka: Podpůrná jednotka nepřidává sousedním přátelským jednotkám žádné bonusy k útoku ani k obraně.

- Pokud z jakéhokoliv důvodu nejsou na začátku hráčova tahu na bojišti žádné nepřátelské jednotky, může hráč umístit JAKOUKOLIV jednotku ze své ruky na sousední pole přátelské jednotky na bojišti.

Pokud na začátku hráčova tahu nejsou na bojišti žádné jednotky, může hráč umístit jednotku z ruky na jakékoliv pole na bojišti.

Poznámka: Pokud hráč ve svém tahu nemůže umístit jednotku podle „pravidla napadení“ nebo jeho výjimek, musí jednotku ze své ruky umístit na sousední pole (pole sousedící rohem nebo stranou) jakékoliv nepřátelské jednotky na bojišti a poté musí ukázat karty v ruce svému protihráči jako důkaz pro toto umístění.

5) Fáze 2: Vyřazení

Jakmile hráč umístí jednotku na bojiště, zkontroluje se, zda není jedna nebo více jednotek vyřazeno bojem zblízka nebo střeleckým útokem nebo kombinací obojího.

Všechny útoky probíhají současně a **VŠECHNY** jednotky na bojišti útočí najednou do **VŠECH** směrů, kterými ukazují jejich útočné šipky. To znamená, že bez ohledu na to, který hráč je na tahu, všechny jednotky obou hráčů na bojišti útočí, což může vyústit ve vyřazení jednotek na obou stranách. Proto, když je na bojiště umístěna nová jednotka, je potřeba porovnat útočné i obranné hodnoty všech jednotek na bojišti, včetně střeleckých útoků, aby se zjistilo, zda nebyla nějaká jednotka vyřazena. Každá jednotka musí útočit, útoku se nelze zříci.

Jednotka je vyřazena, když celková hodnota útoku jedné nebo více protihráčových jednotek útočících zblízka a/nebo „účinnost střelby“ nepřátelských jednotek je větší než hodnota obrany této jednotky.

Pokud je celková hodnota útoku stejná nebo menší než protivníková hodnota obrany, nic se nestane a bránící se jednotka zůstává beze změny ležet na bojišti.

Vyřazené jednotky nejsou z bojiště odstraněny, dokud nebyly ověřeny všechny možné bojové situace. Každý hráč odkládá vyřazené nepřátelské jednotky před sebe lícem nahoru na svůj vyřazovací balíček, aby mohl sledovat počet vyřazených jednotek potřebných k vítězství.

Poznámka: Jednotky **nikdy** nezpůsobí zranění přátelským jednotkám, i kdyby na ně mířily útočné šipky.

Příklad souboje jeden na jednoho

Orčí hráč právě napadl orčím smrtonošem (OS) trpasličího plenitele (TP) a trpasličího hromotluka (TH).

- Orčí smrtonoš vyřadil trpasličího plenitele, protože na něj útočí hodnotou útoku 5, což je více než hodnota plenitelovy obrany 4.
- Orčí smrtonoš nevyřadil trpasličího rváče, protože na něj útočil hodnotou útoku 3, což NENÍ více než hodnota rváčovy obrany 3.
- Orčí smrtonoš s hodnotou obrany 2 nebyl trpasličím plenitelem vyřazen, neboť ten na něj útočil pouze hodnotou útoku 1.
- Trpasličí plenitel je odstraněn z bojiště a odložen na vyřazovací balíček nepřátelského hráče.

(OS)

Příklad souboje dva na jednoho

Orčí hráč právě napadl orčím ničitelem (ON) trpasličího plenitele (TP).

- Orčí ničitel a gobliní křivák (GK) společně vyřadili trpasličího plenitele. Gobliní křivák útočí hodnotou útoku 4 a orčí ničitel útočí hodnotou útoku 5. Celková hodnota útoku 9 je tedy vyšší než hodnota obrany 4 trpasličího plenitele.
- Orčí ničitel s hodnotou obrany 3 NEBYL trpasličím plenitelem vyřazen, neboť ten na něj útočil hodnotou útoku 2.
- Gobliní křivák s hodnotou obrany 3 NEBYL trpasličím plenitelem vyřazen, neboť ten na něj útočil pouze hodnotou útoku 1.
- Trpasličí plenitel je odstraněn z bojiště a odložen na vyřazovací balíček nepřátelského hráče.

(ON) (GK)

Situace při vyřazení

Někdy může umístění jednotky na bojiště způsobit jednu nebo více následujících situací. Všechny tyto situace jsou v souladu s pravidly.

- Nově umístěnou jednotkou je buď samostatně, nebo za pomoci přátelských jednotek, které se již na bojišti nachází, současně vyřazeno více nepřátelských jednotek.
- Umístěná jednotka a jakékoliv množství nepřátelských jednotek je vyřazeno najednou; toto se nazývá sebevraždné umístění.
- Umístěná jednotka je ihned vyřazena a není vyřazena žádná nepřátelská jednotka.

Hráč, který vyřadil nepřátelského generála, provede tah navíc ihned poté, co si doplní karty v ruce do 6. Vyřazení generála je jediný případ, kdy je přerušeno běžné pořadí tahů. Pokud jsou oba generálové vyřazeni současně, neziskává tah navíc žádný hráč.

6) Vyřazení za pomoci střelců

Všichni střelci , stejně jako orčí katapult (zobrazený), mají na kartě zobrazenou cílovou mřížku a účinnost střelby.

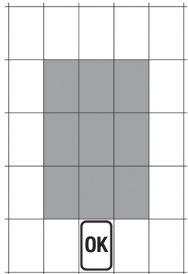
Cílová mřížka
Účinnost střelby



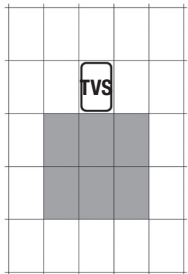
Cílová mřížka na kartě ukazuje, která pole na bojišti může příslušný střelec zasáhnout, když se nachází na bojišti. Orčí katapult, (OK), může podle své cílové mřížky provést střelecký útok na libovolné jedno z 9 polí před sebou. Na obrázku 1 jsou tato pole vyznačena šedě.

Účinnost střelby je zranění způsobené jedné vybrané nepřátelské jednotce pokaždé, když střelec střílí. Orčí katapult zobrazený výše způsobí střeleckým útokem 4 body zranění.

Tento trpasličí vrhač seker je střelec, který střílí dozadu. Trpasličí vrhač seker (TVS), může podle své cílové mřížky provést střelecký útok na libovolné jedno z 6 polí za sebou, když je na bojišti. Na obrázku 2 jsou tato pole vyznačena šedě. Trpasličí vrhač seker způsobí střeleckým útokem 3 body zranění.



Obrázek 1

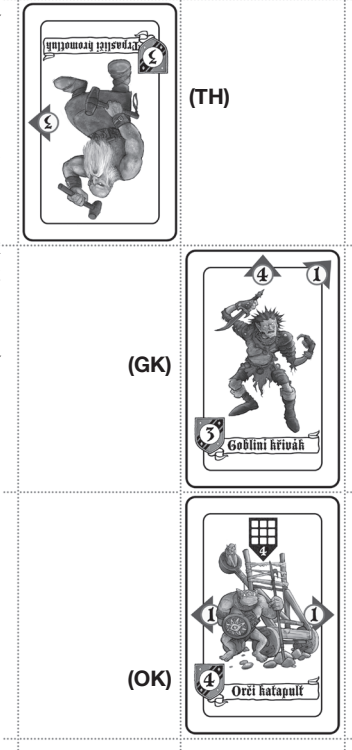


Obrázek 2

Příklad střeleckého útoku

Orčí hráč právě umístil orčí katapult (OK), což je podpůrná jednotka, na sousední pole (za) svého gobliního křiváka (GK).

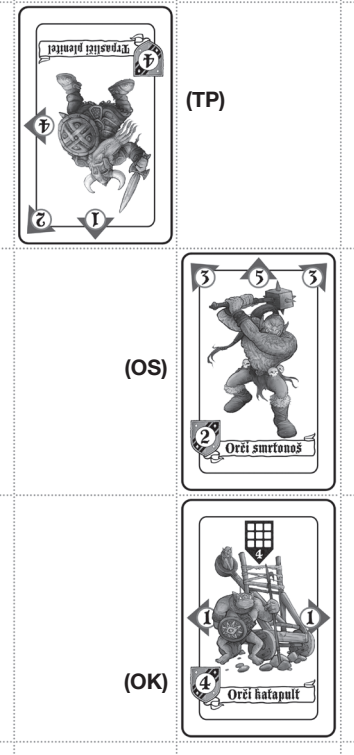
- Gobliní křivák nenapadá trpasličího hromotluka (TH), tudíž na něj neútočí.
- Trpasličí hromotluk nenapadá gobliního křiváka, tudíž na něj neútočí.
- Orčí katapult vyřadil trpasličího hromotluka, protože jeho střelecký útok má účinnost střelby 4, což je více než hromotlukova hodnota obrany 3.
- Trpasličí hromotluk je odstraněn z bojiště a položen na protivníkův vyřazovací balíček.



Příklad kombinovaného boje s využitím střeleckého útoku

Orčí hráč právě umístil orčí katapult (OK), což je podpůrná jednotka, na sousední pole (za) svého orčího smrtonoše (OS).

- Orčí smrtonoš a orčí katapult společně vyřadili trpasličího plenitele (TP). Orčí smrtonoš napadá trpasličího plenitele hodnotou útoku 3 a orčí katapult střílí na trpasličího plenitele účinností střelby 4. Tento kombinovaný útok s celkovou hodnotou útoku 7 je větší než hodnota obrany 4 trpasličího plenitele.
- Trpasličí plenitel nenapadá orčího smrtonoše, tudíž na něj neútočí.
- Trpasličí plenitel je odstraněn z bojiště a položen na protivníkův vyřazovací balíček.



Situace při střeleckém útoku

Jednotky se střeleckým útokem mohou provést střelecký útok ve stejném tahu, kdy jsou umístěny na bojiště. Jakmile již na bojišti jsou, mohou provést střelecký útok pokaždé, když je na tahu hráč, který je ovládá.

Střelec může střílet přes jakékoliv jednotky a nepotřebuje mít čistý výhled na jednotku, na kterou střílí.

Střelec nemůže střílet, pokud je napaden nepřátelskou jednotkou, tzn., když na něj nepřátelská jednotka na sousedním poli míří jednou ze svých útočných šipek.

Střelec může střílet i tehdy, pokud jedna nebo více jeho útočných šipek míří na nepřátelskou jednotku nebo jednotky na sousedním poli (napadá je), ale žádná nepřátelská jednotka na sousedním poli jej nenapadá svou útočnou šípkou.

Pokud má střelec možnost provést střelecký útok i útočit zblízka svými útočnými šípkami, smí během **jednoho tahu** použít pouze **jeden druh útoku**.

Střelec nesmí nikdy střílet na přátelské jednotky.

Střelec může během celého tahu vždy střílet pouze na **jednu** nepřátelskou jednotku (vybírá si hráč ovládající střelce), která se nachází v její cílové mřížce. Avšak dva či více střelců může střílet na jednu nepřátelskou jednotku.

7) Fáze 3: Posily

Po umístění vybrané jednotky na bojiště a určení, zda nějaká jednotka nebyla vyřazena, dokončí hráč svůj tah doplněním karet v ruce do šesti.

Hráč si může vybrat, zda své karty v ruce doplní tím, že si do ruky vezme horní kartu ze svého lícem dolů otočeného dobíracího balíčku (takže tuto kartu uvidí pouze on), nebo „odvolá“ jednotku z bojiště.

Aby jednotka mohla být „odvolána“ z bojiště do ruky, musí být splněny tyto podmínky:

- Jednotka nesmí být napadána žádnou nepřátelskou jednotkou (tzn., žádná nepřátelská jednotka na sousedním poli na ni nesmí mířit žádnou svou útočnou šípkou).
- Jednotka nesmí být „odvolána“ do ruky ve stejném tahu, kdy byla na bojiště umístěna.
- Jednotka nesmí být „odvolána“ do ruky, pokud se v právě probíhajícím tahu přímo účastnila souboje, kterým byla vyřazena nepřátelská jednotka (platí také pro střelce útočící střelbou).

Poznámka: Jednotka se nemůže vzdát svého útoku, útok probíhá automaticky.

Pokud jednotka žádnou z těchto tří podmínek neporušila, může ji hráč z bojiště odebrat a doplnit si s ní karty v ruce do šesti.

8) Až do hořkého konce

Poté, co hráč 1 dokončí svou fázi 3, je na tahu hráč 2, který také provede tři fáze v následujícím pořadí.

Fáze 1 – Umístění: Zahrajte jednotku ze své ruky na bojiště podle „pravidla napadení“ a jeho výjimek.

Fáze 2 – Vyřazení: Zjistěte, zda nějaká jednotka nebyla vyřazena bojem zblízka nebo střelbou nebo kombinací obojího.

Fáze 3 – Posily: Doplněte si počet karet v ruce do šesti.

Hráči se ve svých tazích neustále střídají a provádí tři jmenované fáze ve stanoveném pořadí tak dlouho, dokud jeden hráč ve hře nevítezí.

Pro video návod popsanych pravidel navštivte www.lords-of-war.com



Umísťujte střelce za přátelské jednotky tak, aby byli chráněni před napadením a využijte jejich střelecký útok.

Neumísťujte na bojiště slabší jednotky bez příčiny, neboť mohou být velmi snadno vyřazeny. Slabší jednotkou „napadněte“ silnější nepřátelskou jednotku ze směru, kde nemá žádnou útočnou šíčku. To protihráči zabrání jednotku „odvolat“ do ruky a stane se tímto náchylnější k vyřazení.

Slabší jednotky mohou být použity k provedení finálního útoku na silnější jednotky. I když je slabší jednotka použita při sebevražděném útoku, má ztráta slabší jednotky výměnou za vyřazení silnější jednotky, obzvláště velitelské jednotky, svou cenu.

CO DÁLE?

A) Bitvy bez hranic

Hrajte hru stejným způsobem, avšak ignorujte hranice podložky představující bojiště nebo již od začátku hrajte bez této podložky. Tento způsob hry představuje nové příležitosti a výzvy pro zkušené hráče.

B) Délka hry

Abyste hru zkrátili nebo prodloužili, můžete se dohodnout na změně počtu jednotek/velitelských jednotek, které je nutné vyřadit pro splnění podmínky vítězství.

C) Vytváření vlastní armády

Každý základní armádní balíček má následující počet jednotek dané hodnoty:

6 velitelů 

4 specialisty 

4 elitní jednotky 

6 veteránů 

8 vojáků 

8 branců 

Při vytváření vlastní armády můžete vzít libovolnou kartu ze svého armádního balíčku a nahradit ji jakoukoliv kartou stejné hodnoty z jiného armádního balíčku stejné rasy.

Příklad: Jako orčí hráč chci mít více střelecké palebné síly, takže ze svého armádního balíčku odstraním dva orčí ničitele (hodnost veterán) a nahradím je dvěma orčími katapulty (hodnost veterán).

Při vytváření vlastní armády můžete tímto způsobem vyměnit libovolný počet jednotek.

Vytváření svých vlastních armád umožňuje hráčům vyzkoušet proti svým protivníkům různé kombinace. Umožňuje také vytvoření osobní armády, která vyhovuje stylu hry příslušného hráče.

D) Vytváření žoldácké armády

Vadí vám hraní pouze za jednu rasu? Použijte stejný systém výměny hodnoty jako výše a přizpůsobte si svou armádu ještě více. Libovolnou jednotku ze svého armádního balíčku zaměňte za libovolnou jednotku stejné hodnoty z armádního balíčku jakékoliv rasy.

Příklad: Jako orčí hráč bych chtěl mít ještě nějaké další střelce s lepším střeleckým útokem, než mají mí gobliní záškodníci. Takže ve svém armádním balíčku zaměním dva orčí válečné kňoury (hodnost elita) za ještěři ostnostřelce (hodnost elita).

Pokročilá pravidla

Pokročilé bitvy ve hře Lords of War se řídí všemi základními pravidly s několika doplňky. Pokročilá pravidla poskytují nové schopnosti dvěma druhům jednotek: jízde a berserkům.

Jízda

Při hraní s pokročilými pravidly používá jízda tento doplněk k základním pravidlům. Tento doplněk umožňuje jízde, aby byla pohyblivější po celém bojišti, čímž se zvýší její užitečnost. Během fáze 3: posily může hráč na tahu „odvolat“ do ruky svou jízdu, pokud není napadána (nemíří na ni útočné šípky) jednotkou kopiníků. Pokud je tedy jízda napadána jakýmkoliv jiným druhem jednotky než kopiníky, včetně jiné jízdy, může si ji hráč „odvolat“ do ruky.

Poznámka: Jízda stále nesmí být „odvolána“ ve stejném tahu, ve kterém byla umístěna, ani v tahu, kdy se zúčastnila vyřazení nepřátelské jednotky.

Berserkové

Při hraní s pokročilými pravidly používají berserkové tento doplněk k základním pravidlům. Díky tomuto doplňku se berserkové stávají větší hrozbou, ale jejich použití je riskantnější. Pokud berserk úspěšně vyřadí nepřátelskou jednotku (nebo se účastní vyřazení jednotky) a po jejím odstranění z bojiště není napadán žádnou nepřátelskou jednotkou (nemíří na něj žádné útočné šípky), přesune se na uvolněné pole po vyřazené jednotce. Tento pohyb není volitelný, ale úspěšný berserk se **musí** přesunout. Pokud berserk vyřadí více než jednu jednotku při stejném útoku, pak si hráč ovládající berserka může vybrat, na které z uprázdněných polí se berserk přesune.

Po přesunu berserka na uvolněné pole opět proběhne útok všech jednotek na bojišti podle pravidel. Pro střelce stále platí, že smí během **jednoho tahu** použít pouze **jeden druh útoku** a během tahu smí střílet pouze na **jednu** nepřátelskou jednotku. Proto je v případě vyložení berserka důležité, aby byl již při prvním útoku v příslušném tahu deklarován použitý druh útoku střelců.

Poznámka: Střelec může v případě použití berserka střílet při všech útocích v tahu. Ale stále jen na stejnou jednotku.

Poznámka: Pokud je střelec na začátku tahu napadán a nemůže střílet, musí použít útok zblízka svými útočnými šípkami. Tudíž při dalším útoku ve stejném tahu již střílet nemůže.

Poznámka: Útoky se vyhodnocují po každém přesunu berserka. Berserkové jsou nyní schopni způsobit více zabití v jednom tahu a/nebo po pohybu zabit sebe.



Poděkování

Lords of Game Concept & Design: **Nick Street & Martin Vaux**

Lord of Testing: **Alan Williams**

Lord of Art & Graphic Design: **Steve Cox**

Lord of the Czech Version: **Jiří Klumpar**

Lord of the Czech Graphic Design: **Filip Murmak**

Na českém vydání dále spolupracovali:
Jakub Dobal, Lucka Endlová, Filip Klumpar a Ladislav Smejkal



All rights reserved. © 2015 Black Box Games and Steve Cox Illustration. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the artist and publisher. Czech version published by **Svět deskových her**.