

Kryptonim: LEW MORSKI

- Instrukcja gry -



Spis treści

1 Wstęp.....	2
2 Rekwizyty.....	2
3 Fazy i etapy gry	5
4 Zasady ruchu	6
5 Walka.....	9
6 Działka przeciwlotnicze	12
7 Bombardowanie.....	13
8 Warunki zwycięstwa.....	15
9 Scenariusze.....	16
10 Tabele.....	19
11 Karta samolotów bombowych	20

1 Wstęp

"Kryptonim: LEW MORSKI" jest grą taktyczno – strategiczną. Symuluje ofensywę powietrzną niemieckich sił zbrojnych na Wielką Brytanię, której celem było utworzenie dogodnych warunków do przygotowywanego desantu. Gra przedstawia fikcyjne epizody całej, trwającej prawie trzy miesiące bitwy. W grze uwzględniono jedynie niektóre z bitew powietrznych, zachowując jednak faktyczną różnorodność samolotów oraz realizm walki. Gra zasadniczo przeznaczona jest dla dwóch osób, ale ze względu na dużą liczbę samolotów biorących udział w niektórych potyczkach wskazane byłoby uczestnictwo większej ilości graczy, którzy dysponowaliby określonymi kluczami samolotów, bądź poszczególnymi maszynami. Cel gry to zrealizowanie zadania podanego w wybranym wcześniej scenariuszu - strona niemiecka próbuje zwykle zbombardować określone punkty strategiczne, natomiast "Anglicy" mają do tego nie dopuścić, zadając "Niemcom" jak największe straty. Poszczególne scenariusze bitew zawiera rozdział 9. Warunki zwycięstwa podano w punkcie 8.

2 Rekwizyty

2.0 Plansza do gry

Plansza przedstawia fikcyjny fragment Londynu, a także teren do niego przyległy. Na planszy przedstawiono zabudowania i ważniejsze punkty strategiczne, będące celem nieprzyjacielskich ataków. Oznaczono także niektóre typy terenów, jak również większe obszary zachmurzenia. Podlegały one wprawdzie nieustannym przemieszczeniom, jednak na planszy oznaczono je trwale. Dodatkowo, w celu uporządkowania ruchów oraz położenia samolotów, naniesiono siatkę heksagonalną. Każdy heks (pole) określony jest przez swoje współrzędne - np: A42, B27 oznacza, że leży on na przecięciu pionowego rzędu o numerze A42 z rzędem skośnym o numerze B27.

Na planszy zaznaczono również TOR ETAPÓW, na który nanosi się aktualny etap. Na torze tym przewidziano 28 etapów. Jeśli rozgrywka trwa dłużej, to po zakończeniu 28 etapu żeton etapów należy odwrócić rewersem do góry, a żeton z napisem "etapy gry" (+28et.) umieścić na polu "etap 1". Na dole planszy znajduje się tor PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA. Na torze tym używając żetonów "punkty zwycięstwa Niemiec" i "punkty zwycięstwa Wielkiej Brytanii" zaznacza się aktualna ilość punktów zwycięstwa każdej ze stron zgodnie z zasadami podanymi w 8.

2.1 Żetony

Przed przystąpieniem do gry wszystkie żetony należy starannie porozcinać.

Żetony oznaczające wysokości samolotów:

dla samolotu lecącego nisko, bardzo nisko



Żetony oznaczający zacięcie się karabinów



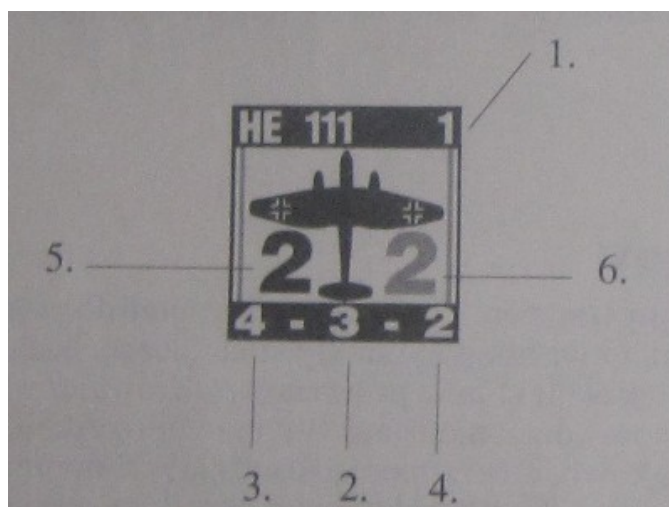
Żetony działek przeciwlotniczych



Żeton etapów, żetony punktów zwycięstwa



Żeton reprezentujący samolot:



1. **numer samolotu** - na użytek gry wprowadzono sztuczną numerację jednostek bombowych, aby łatwo można było je odnaleźć na karcie samolotów.
2. **prędkość minimalna** - jest wielkością wyrażoną w punktach, oznaczających minimalną prędkość, jaką musi mieć samolot, aby utrzymać się w powietrzu.
3. **prędkość maksymalna** - jest wielkością wyrażoną w punktach oznaczających potencjalną możliwość przemieszczenia się jednostki. Każdy samolot posiada pewną pulę punktów ruchu. Płaci z niej za wejście na każdy heks -1 punkt. Dla niektórych samolotów bombowych przy prędkości maksymalnej podano w nawiasie prędkość maksymalną tego samolotu po zrzućeniu wszystkich bomb.
4. **zwrotność** - jest wielkością wyrażoną w punktach charakteryzującą zwrotność samolotu. Oznacza minimalną ilość pól jaką musi on pokonać zanim dokona skrętu.
5. **siła ataku** - jest wielkością wyrażoną w punktach, oznaczających przydatność i skuteczność danego samolotu w ataku.
6. **udźwig bomb** - jest wielkością wyrażoną w punktach, oznaczającą ilość serii bomb, jaką posiada dany samolot. 1 punkt oznacza jedną tonę bomb.

2.1.1

Każdy **samolot** posiada awers i rewers, które różnią się między sobą wartościami siły ognia, prędkości maksymalnej i zwrotności. Na początku gry wszystkie żetony powinny być zwrócone **awersem do góry**. Żeton taki odwraca się (rewersem do góry) w momencie, gdy samolot reprezentowany przez dany żeton zostaje uszkodzony.

2.2 Karta samolotów

Do gry załączona jest także KARTA SAMOLOTÓW, na której w postaci krerek zaznaczono tonaż bomb, jakie na początku gry zawierają samoloty bombowe. W momencie, gdy dany samolot zrzuci jedną serię bomb na karcie samolotów skreślona zostaje jedna kratka. Należy jednak uważać, aby skreślić właściwą kratkę - przy odpowiednim rodzaju jednostki o odpowiednim numerze. Radzimy skreślać na karcie ołówkiem, tak by móc z niej korzystać wiele razy.

2.3

Pozostałymi rekwizytami są 2 żetony o długości 10 heksów reprezentujące tarcze słońca. Różnica w kształcie tych żetonów umożliwia ustawienie "słońca" na każdej krawędzi mapy. Znaczenie "słońca" i sposób jego ustawienia opisano w punkcie 5.0.1.

3 Fazy i etapy gry

Gra "Kryptonim: LEW MORSKI" rozgrywana jest w cyklach zwanych etapami, podczas których każda ze stron ma prawo, bądź obowiązek wykonania szeregu określonych czynności. Do zaznaczania kolejnych etapów służy umieszczony z boku planszy TOR ETAPÓW oraz żeton ETAPY. W celu zachowania kolejności i porządku gry, wszystkie czynności dokonywane w każdym etapie zostały podzielone na 4 części zwanych **fazami**. W każdej fazie wykonuje się ściśle określone czynności. Niedozwolone jest wykonywanie jakiegokolwiek czynności związanej z grą poza przypisaną jej fazą. Dany etap uważa się za **zakończony** po wykonaniu kolejno wszystkich czynności przewidzianych w 6 kolejnych fazach. Jeden etap gry odpowiada około dwu sekundom czasu rzeczywistego.

3.0

Gracze są zobowiązani do przestrzegania ustalonej **kolejności faz**. Dana faza może być pominięta, gdy czynności w niej przewidziane nie muszą oraz z woli graczy nie są wykonywane. W danej fazie **czynności** mogą być wykonywane w **dowolnej kolejności**.

Faza 1 - Faza ruchu samolotów niemieckich

Podczas tej fazy **muszą** zostać poruszone **wszystkie** samoloty amerykańskie zgodnie z zasadami ruchu. Przelatując przez pola będące w zasięgu działek przeciwlotniczych musi sprawdzić, czy dany samolot nie został trafiony. Przelatując nad wybranym polem samolot (posiadający bomby) może rzucić jedną serię bomb (tylko jedną na jedno pole).

Faza 2 - Faza ataku z inicjatywą samolotów niemieckich

W tej fazie samoloty niemieckie **mogą** atakować wrogie jednostki znajdujące się na linii ognia. W tej fazie **mogą** także strzelać samoloty brytyjskie, jeżeli jakkolwiek samolot niemiecki znajdzie się na ich linii strzału.

Faza 3 - Faza ruchu samolotów brytyjskich

Podczas tej fazy **muszą** zostać poruszone **wszystkie** samoloty brytyjskich zgodnie z zasadami ruchu.

Faza 2 - Faza ataku z inicjatywą samolotów brytyjskich

W tej fazie samoloty brytyjskie **mogą** atakować wrogie jednostki znajdujące się na linii ognia. W tej fazie **mogą** także strzelać samoloty niemieckie, jeżeli jakkolwiek samolot brytyjski znajdzie się na ich linii strzału.

3.1

Ze względu na identyczność faz 1,2 z fazami 3,4 w dalszej części instrukcji dla uproszczenia fazy 1 i 3 zwane będą **fazami ruchu**, a fazy 2 i 4 **fazami walki**.

4 Zasady ruchu

Podczas faz ruchu gracze **muszą** przesunąć wszystkie swoje samoloty. Kolejność poruszania samolotów jest dowolna. Jednostki muszą poruszać się przez kolejne heksy ruchem ciągłym. Przeskakiwanie jest niedozwolone. Na początku każdej fazy ruchu wszystkie samoloty posiadają ściśle określone limity punktów ruchu. Wchodząc na każdy kolejny heks samolot traci 1 punkt, a jego przemieszczanie jest możliwe aż do chwili wyczerpania się limitu punktów.

Prędkość maksymalna - określa limit punktów ruchu

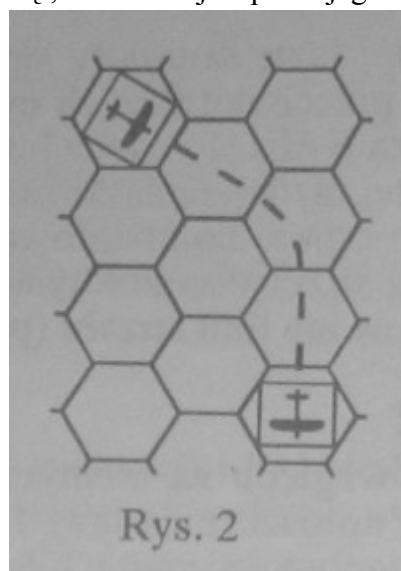
Prędkość minimalna - określa minimalną ilość punktów ruchu, jaka musi być wykorzystana w tej fazie (aby samolot utrzymał się w powietrzu).

4.0 Zasady szczegółowe

W grze ważny jest **kierunek i zwrot** poruszającego się samolotu. Dlatego gracze powinni tak umieszczać żetony, aby zawsze było wiadomo, w którą stronę dany samolot jest skierowany.

Samolot podczas jednego etapu może dokonać tylko jednego skrótu o 60 stopni. Inne sposoby skrócania są zabronione. Miejsce, którym samolot może wykonać skrótu, określone jest przez jego ZWROTNOŚĆ. Zwrotność=0 oznacza, że samolot już na polu, z którego rozpoczyna ruch, może skrócić o 60 stopni, a następnie poruszyć się do przodu o ilość pól z zakresu min. i max. prędkości. Samolot o zwrotności=0 może taki skrótu wykonać na dowolnym innym polu, np. najpierw poruszyć się o 3 pola do przodu, potem dokonać skrótu i dalej poruszyć się o resztę punktów ruchu (jeśli życzy sobie tego gracz).

Konieczne jest, aby po wykonaniu skrótu samolot poruszył się **minimum o 1 pole**. Zwrotność=1 oznacza, że na początku fazy ruchu samolot **musi** poruszyć się o jedno pole do przodu. Dopiero teraz może wybrać czy skrócać, czy lecieć prosto. Analogicznie, samolot o zwrotności=2 musi poruszyć się o dwa pola do przodu i dopiero wtedy ma wybór pomiędzy skróceniem a kierunkiem dotychczasowym. Należy jednak pamiętać, że samolot może skrócić **tylko raz**, a potem musi poruszyć się minimum o 1 pole.



Samolot He-111 o zwrotności 2 poruszył się o 2 pola do przodu, następnie wykonał skrótu w prawo i poruszył się o dalsze 2 pola przed siebie, kończąc fazę ruchu na heksie x.

4.1 Zasady uzupełniające

4.1.1

Samolot **nie może** wejść na heks zajęty przez inny samolot, chyba że ten znajduje się na innej wysokości – patrz 4.2 Wysokości lotu

4.1.2

Samolot **nie może** zużyć w danym etapie większej ilości punktów ruchu niż wynosi jego maksymalna prędkość poruszania się.

4.1.3

Samolot **nie musi** wyczerpać całego limitu punktów ruchu w danym etapie.

4.1.4

Punkty ruchu nie wykorzystane w jednym etapie, **nie mogą** być wykorzystane w następnym.

4.1.5

Punkty ruchu **nie mogą** być przekazywane z jednej jednostki na drugą (z samolotu na samolot).

4.1.6

Po oderwaniu ręki od poruszonego samolotu, jego ruch uważa się za zakończony ponowna korekta jego położenia może się odbyć jedynie za zgodą przeciwnika.

4.1.7

Ponieważ samoloty poruszają się w powietrzu, typ terenu występujący na powierzchni np. budynki, drzewa itp. nie ma najmniejszego wpływu na ruch samolotów.

4.2 *Wysokości lotu*

4.2.1

W grze występują trzy różne wysokości, na których mogą latać samoloty: **wysoko, nisko, bardzo nisko**. Na początku gry **wszystkie** samoloty znajdują się na wysokości **wysoko**. Gracz podczas fazy ruchu **może zmieniać** wysokości lotu swoich samolotów.

4.2.2

Jeżeli samolot zmienia wysokość z wyższej na niższą, wtedy do limitu punktów maksymalnej prędkości poruszania dodaje się 1. Limit ten zwiększony jest tylko w tym etapie.

4.2.3

Samolot nie może zredukować wysokości o dwa poziomy tzn. nie wolno mu z wysokości wysoko przemieścić się na wysokość bardzo nisko.

4.2.4

Jeżeli samolot wspina się **na wyższą wysokość**, wtedy odejmuje się 1 od limitu punktów maksymalnej prędkości poruszania się. Limit ten jest zmniejszony tylko w tym etapie. Jeżeli w ten sposób zmniejszony limit punktów jest mniejszy niż minimalna prędkość poruszania się, oznacza to, że dany samolot nie jest w stanie wznieść się i musi pozostać na dotychczasowej wysokości. Samolot nie może wznieść się o dwa poziomy wysokości. Nie wolno mu z wysokości **bardzo nisko** wznieść się na wysokość **wysoko**.

4.2.5

Dzięki trzem poziomom lotu, na jednym heksie może się znajdować aż trzy samoloty, lecz każdy na innej wysokości. Na każdym samolocie należy położyć żeton odpowiadający wysokości na jakiej dany samolot się znajduje. Jedynie samoloty na największej wysokości są pozbawione żetonu.

4.2.6

Może się zdarzyć, że samolot musi zająć heks, na którym znajduje się inny samolot na tej samej wysokości. Zdarza się to **tylko wtedy**, gdy zmusza go do tego prędkość minimalna i zwrotność. W takiej sytuacji samolot musi zmienić wysokość - wznieść się wyżej (jeżeli pozwalają mu na to punkty ruchu) albo zredukować wysokość na niższą. Jeżeli i to nie jest możliwe np. wszystkie wysokości są zajęte przez inne samoloty, wtedy należy rzucić kostką. Wyrzucenie 6 oznacza, że dochodzi do zderzenia samolotów - oba są zniszczone i zdejmują się je z planszy. Wyrzucenie 1-5 oznacza, że oba samoloty znajdują się na tej samej wysokości i obyło się bez kolizji.

4.3 Wyjście poza planszę

4.3.1

Może się zdarzyć, że samolot zmuszony będzie do opuszczenia planszy (bądź uczyni to z woli gracza). W takiej sytuacji zdejmują się dany żeton samolotu i umieszcza go na torze etapów, na polu oznaczonym liczbą o 5 większą od aktualnego etapu. W momencie, gdy żeton etapów znajdzie się na jednym polu z żetonem samolotu, to dany samolot w fazie ruchu umieszcza się na dowolnym brzegowym heksie w promieniu 5 pól od pola, z którego opuścił planszę.

4.3.2

Dla każdego samolotu niemieckiego, który opuścił planszę niezgodnie z zasadami podanymi w 8.2, należy rzucić kostką, aby sprawdzić, czy nie został on zestrzelony przez siły brytyjskie. Wyrzucenie 1 oczka oznacza, że samolot ten został zestrzelony i już nie wróci do gry. Wyrzucenie 2 oczek oznacza, że samolot został uszkodzony i wraca na planszę, ale rewersem do góry. Jeżeli już wcześniej był uszkodzony, to wyrzucenie 2 oczek traktuje się tak samo jak wyrzucenie 1 oczka. Uzyskanie 3-6 oczek oznacza, że samolot wraca na planszę w takim stanie w jakim ją opuścił.

5 Walka

Każdy samolot ma określoną **siłę ataku**. Odzwierciedla ona nie tylko ilość karabinów i działek pokładowych, ale także sprawność samolotu w walce, czyli jego zwinność, wielkość, szybkość i wyszkolenie pilota. W grze "Kryptonim: LEW MORSKI" siła ataku określa prawdopodobieństwo trafienia nieprzyjacielskiego samolotu.

5.0.1

Siła ataku może być zmodyfikowana. W pierwszym etapie gracze ustawiają **tarczę słońca**. Wycięty podłużny pasek o długości 10 heksów ustawiają na środku jednej z krawędzi planszy. To, która to będzie krawędź, można zdecydować losowo (rzut kostką: 1, 2-wschód, 3, 4-południe, 5, 6-zachód) albo gracze mogą umówić się i postawić "słońce" tam, gdzie chcą. Jeżeli przedłużenie linii ognia (patrz 5.1) przecina tarczę słońca, to takiemu samolotowi odejmuje się 1 od siły ataku (strzela pod słońce).

5.0.2

Większe znaczenie mają **chmury**, które zmniejszają prawdopodobieństwo trafienia. Jeżeli atakujący strzela do jednostki, która znajduje się w chmurze (tzn. heksie z chmurą), to odejmuje od siły ataku 2, a jeśli atakowana jednostka znajduje się na brzegu chmury (heks, który zawiera chmurę i inny typ terenu) odejmuje 1, jeżeli atakujący strzela z chmury, to odejmuje z siły ataku 2, natomiast, gdy znajduje się na brzegu chmury - odejmuje 1.

5.0.3

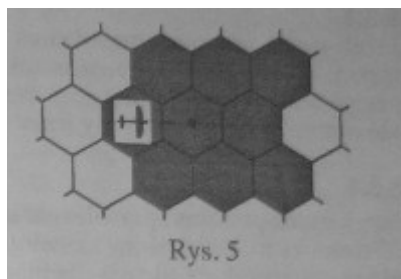
Jeżeli samolot strzela do chmury, nie bierze się pod uwagę wpływu słońca.

5.0.4

Wszystkie chmury, jakie są na planszy, znajdują się na wysokości **wysoko**. Jeżeli jakiś samolot zajmuje heks z chmurą, ale leci na innej wysokości, to heks ten traktuje się jak heks bez chmury (brak jakiegokolwiek wpływu na walkę).

5.0.5

Samolot znajdujący się w chmurze ma zmniejszoną linię ognia do **jednego pola**.



5.0.6

Samoloty dowódcy zawsze mają zwiększoną siłę ognia o 1, niezależnie od rodzaju jednostki. Modyfikacja ta została uwzględniona i naniesiona na żetony samolotów dowódczych.

5.0.7

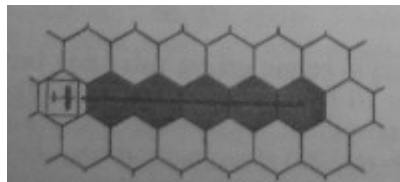
Zmodyfikowana wartość siły ataku nie może być ujemna. Jeśli po dokonanych modyfikacjach siła ataku będzie mniejsza od 0, oznacza to, że jest równa 0.

5.0.8

Krótsza charakterystyka modyfikacji siły ataku znajduje się w tabeli na końcu instrukcji.

5.1 Linia ognia

Każdy samolot ma swoją **linię ognia**, czyli pola znajdujące się pod jego ostrzałem. Jeżeli jakiś samolot znajdzie się na którymś z tych pól (na linii ognia), to w fazie walki może zostać ostrzelany. Linia ognia rozciąga się na 5 pól przed samolotem.



5.2

We własnej fazie walki samolot może ostrzelać każdy inny samolot znajdujący się na jego linii ognia, jeżeli tylko oba samoloty znajdują się **na tej samej wysokości** - jest to warunek zaistnienia walki. Aby rozstrzygnąć, czy ostrzał był skuteczny, należy skorzystać z TABELI WALKI umieszczonej na końcu instrukcji.

W tabeli należy odnaleźć, kolumnę odpowiadającą odległości między atakującym a atakowanym. Następnie należy odnaleźć rząd odpowiadający zmodyfikowanej sile ataku. Na przecięciu danej kolumny i rzędu podany jest zakres liczb np. 7-11. Teraz gracz rzuca dwoma kostkami i sumuje wyrzucone oczka. Jeżeli otrzymana suma mieści się w przedziale z tabeli (tzn. 7-11) znaczy to, że ostrzał był skuteczny i atakowany obiekt został uszkodzony – **żeton należy odwrócić rewersem do góry**.

Jeżeli ostrzelany samolot był już uszkodzony, to kolejne uszkodzenie powoduje ostateczne usunięcie – zdejmuje się go z planszy.

Wyrzucenie innej liczby oczek oznacza, że atak był nieskuteczny.

5.3 Zasady uzupełniające

5.3.1

Dana jednostka może ostrzelać tylko **jeden** samolot w ciągu etapu.

5.3.2

Jeżeli na linii ognia znajduje się więcej niż jeden samolot, to ostrzelany może zostać **tylko** ten, który znajduje się najbliższej atakującego. Nie wolno strzelać przez samoloty (ani swoje, ani wroga).

5.3.3

Jeżeli na linii ognia znajduje się więcej niż jeden samolot, to ostrzelany może zostać **tylko** ten, który znajduje się najbliżej atakującego. Nie wolno strzelać przez samoloty (ani swoje, ani wroga).

5.3.4

Jeżeli gracz podczas sprawdzania skuteczności ostrzału wyrzuci sumę oczek 2 lub 12 oznacza to, że karabiny samolotu strzelającego **zacięły się**. Od tej pory samolot **nie może strzelać** (nie ma dla niego fazy walki). Na żetonie tego samolotu należy umieścić żeton oznaczający zablokowane karabiny. W każdym etapie w swojej fazie walki można podjąć próbę odblokowania karabinów. Gracz rzuca wtedy kostką. Jeżeli wyrzuci 6 oczek, wtedy jego wysiłki powiodły się i począwszy od następnego etapu samolot będzie się zachowywał normalnie. Gracz może dokonać **tylko jednej** próby odblokowania karabinów na etap.

5.3.5

Każdy samolot może być celem ataku dowolnej ilości jednostek w czasie jednego etapu.

5.3.6

Atakowanie nie jest przymusowe. Samolot nie musi dokonywać ostrzału, mimo że nieprzyjaciel znajduje się na jego linii ognia.

5.3.7

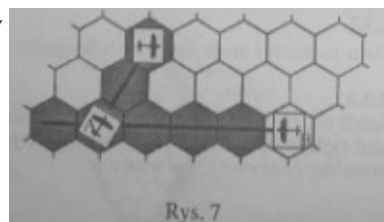
Jeżeli jeden samolot jest atakowany przez kilka nieprzyjacielskich maszyn, to ataki te rozpatruje się kolejno, a ich rezultaty od razu wprowadza się do gry (przed przystąpieniem do kolejnego ostrzału).

5.3.8

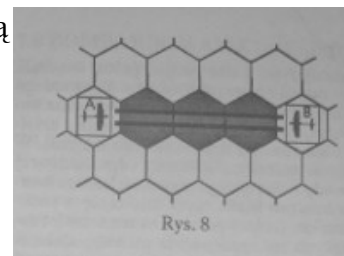
Gracz atakujący (we własnej fazie ataku) rozstrzyga wszystkie fazy ataku w dowolnej kolejności.

5.4 Krzyżowanie się linii ognia

Jeżeli podczas własnej fazy ruchu, samolot A (patrz rys. 6) zakończy swój ruch na linii ognia nieprzyjaciela, to we własnej fazie walki, Przed ewentualnym własnym atakiem, **musi** sprawdzić, czy nie został trafiony przez wrogą maszynę B. Nieprzyjacielski samolot B dokonuje ataku (mimo, że nie jest to jego faza walki!) Dopiero po wprowadzeniu skutków tego ostrzału, samolot A może podejmować własny ostrzał. Sytuację taką przedstawia rys. 7.



Kiedy linie ognia obu samolotów pokrywają się, to samoloty te strzelają do siebie jednocześnie. Gracze nimi dowodzący mogą kolejno rzucać kostkami, ale ewentualne straty traktowane są jako równoczesne, np. gdyby wg rys. 8 samolot A zestrzelił samolot B oraz samolot B zestrzelił samolot A, wtedy oba samoloty runęłyby na ziemię i obydwa żetony byłyby zdjęte z planszy.



6 Działka przeciwlotnicze

Gracz dowodzący siłami brytyjskimi na początku gry bierze żetony działek p-lot (ich ilość określa scenariusz) i umieszcza je na planszy w dowolny sposób, pamiętając jednak o podanych niżej zasadach.

6.0.1

Na jednym heksie lądu może się znajdować tylko jedno lądowe działko p-lot.

6.0.2

Działko p-lot nie może znajdować się na heksie, na którym znajduje się rzeka lub chmury.

6.0.3

Raz umieszczone działko nie może być poruszone (przesunięte na inny heks) do końca gry.

6.1 Ostrzał z działek p-lot

W czasie bitwy o Wielką Brytanię organizacja obrony naziemnej miała dość duże znaczenie, jednak skuteczność ówczesnych działek przeciwlotniczych pozostawiała wiele do życzenia. Odzwierciedlone jest to również w grze.

Gracz dowodzący siłami brytyjskimi może podjąć próbę strącenia wrogiej maszyny, jeśli ta podczas fazy walki "Brytyjczyków" znajduje się na polu przyległym do heksu zajmowanego przez działko p-lot, bądź też bezpośrednio pod działkiem (na tym samym heksie). Gracz w tabeli "ostrzał działek p-lot" odnajduje kolumnę odpowiadającą odległości działka od celu oraz rząd odpowiadający wysokości na jakiej znajduje się samolot. Na przecięciu odnalezionej kolumny i rzędu jest liczba (lub przedział liczb). Teraz właściciel działka rzuca kostką i porównuje wyrzucone oczka z przedziałem w tabeli. Jeśli uzyskana liczba oczek mieści się w przedziale oznacza to, że samolot został trafiony (uszkodzony) i niezwłocznie należy odwrócić go rewersem do góry lub (jeśli już był uszkodzony) - zdjąć go z planszy.

Jeżeli wyrzucona liczba oczek nie mieści się w przedziale z tabeli, to ostrzał okazał się nieskuteczny.

6.2 Zasady uzupełniające

6.2.1

Jedno działko p-lot może przeprowadzić tylko jeden ostrzał na etap.

6.2.2

Każdy samolot w ciągu jednego etapu może być atakowany przez wiele działek p-lot.

6.2.3

Jeżeli więcej działek (więcej niż jedno) przeprowadza atak na jeden samolot, to ostrzały te rozpatruje się oddzielnie, w dowolnej kolejności.

6.2.4

Ostrzeliwanie z działek nie jest przymusowe. Gracz **nie musi** atakować samolotu, mimo że ten znajduje się w wymaganej odległości.

6.2.5

Jeśli ostrzeliwany samolot znajduje się w chmurach lub na tle słońca, to ostrzał z działek jest automatycznie nieskuteczny, bez rzucania kostką.

6.2.6

Działko p-lot może zostać zniszczone w wyniku zbombardowania heksu, który ono zajmuje. Zniszczone działko zdejmowane jest z planszy i już nie wraca do gry.

7 Bombardowanie

Niektóre samoloty niemieckie posiadają ładunek bomb. W każdym ze scenariuszy głównym zadaniem Niemiec jest zbombardowanie wybranych celów strategicznych na terenie Londynu. Niemieckie bombowce muszą dotrzeć do wyznaczonych celów i zrzucić na nie bomby. Można tego jedynie dokonać spełniając warunki 7.0 - 7.0.5.

7.0 Zrzut bomb

Każdy bombowiec posiada określony na jego żetonie **udźwig bomb**. Dla uproszczenia przyjęto, że 1 tona bomb to 1 seria bomb. Tak więc np. Ju-88 posiadający udźwig bomb 3, posiada 3 serie bomb. Każda seria zaznaczona jest na karcie samolotów. Kiedy samolot zrzuca jedną serię bomb, to na karcie samolotów należy skreślić 1 pole przy nazwie i numerze danego samolotu. Jeśli zostaną skreślone wszystkie kratki oznacza to, że dany bombowiec zrzucił już wszystkie bomby.

7.0.1

Samolot może zrzucić bomby gdziekolwiek zażyczy sobie gracz nim dowodzący. Jednak tylko za gracz niemiecki otrzyma punkty zwycięstwa tylko za zrzuty bomb na heksy z obiektami strategicznymi.

7.0.2

Aby zrzucić bomby samolot musi w tym etapie zakończyć ruch na tym heksie lub przelecieć przez heks, który chce zbombardować.

7.0.3

Bombardowanie odbywa się w fazie ataku. Samolot może zbombardować dowolny heks nad którym przeleciał w tym etapie.

7.0.4

W czasie jednego etapu samolot może bombardować dany heks tylko raz. Jeśli chce ponownie zbombardować to samo pole, musi zawrócić i dopiero wtedy może zrzucić następną serię bomb.

7.0.5

W czasie jednego etapu bombowiec może zbombardować tyle heksów, na ile mu pozwala udźwig bomb, pamiętając o zasadzie 7.0.4.

7.0.6

Jeśli seria bomb spadnie na pole, na którym znajduje się lądowe działko p-lot, to należy rzucić kostką. Wyrzucenie 4, 5 lub 6 oczek oznacza, że działko zostało zniszczone i od razu zdejmuje się je z planszy.

7.0.7

Na każdym obiekcie strategicznym, na który spadła chociaż jedna seria bomb, umieszcza się żeton oznaczający zbombardowany teren.

7.0.8

Każde pole może być bombardowane dowolną ilość razy.

7.0.9

Jeśli przed zrzuceniem bomb samolot zostanie zestrzelony, to posiadane przez niego bomby przepadają wraz z samolotem.

7.0.10

Z oczywistych przyczyn raz zrzucona seria bomb nie może być ponownie wykorzystana przez żadną ze stron.

8 Warunki zwycięstwa

W trakcie rozgrywki obydwaj gracze będą zbierać tzw. punkty zwycięstwa (PZ) czyli punkty za dobre posunięcia strategiczne, bądź też za osłabienie wroga, np. poprzez zestrzelenie samolotu. W punkcie 9 w każdym ze scenariuszy podana jest liczba PZ, jaką musi uzyskać każda ze stron, aby wygrać, np: Niemcy: 35 PZ, Wielka Brytania: 20 PZ. Celem gry jest oczywiście zdobycie jak największej ilości punktów zwycięstwa. Poniżej podano warunki ich przyznawania.

Strona	Punkty	Zadanie
N	+3	Za zrzucenie jednej serii bomb na pole z obiektem strategicznym. Punkty te przyznawane są tylko wtedy, gdy bomby zostaną zrzucone na cel wymieniony w granym scenariuszu.
N	+2	Za zestrzelenie brytyjskiego myśliwca
N	-2	Za każdy stracony bombowiec (He-111, Ju-88)
N	-1	Za każdy stracony myśliwiec (Me-109, Me-110)
B	+2	Za zestrzelenie niemieckiego myśliwca (Me-109, Me-110)
B	+4	Za zestrzelenie niemieckiego bombowca (He-111, Ju-88)
B	-1	Za każdy stracony myśliwiec

Tabela 1: Punkty zwycięstwa

8.0

Na skraju planszy do gry znajduje się **tor punktów zwycięstwa**. Tutaj gracze zaznaczają aktualną ilość PZ. Na początku gry żetony PZ Niemiec i Wielkiej Brytanii należy umieścić na polu 0. Kiedy gracz "niemiecki" zdobędzie np: +2 PZ, wtedy żeton punktów zwycięstwa należy umieścić na polu 2. Kiedy zdobędzie kolejne 3 PZ, wtedy żeton ten należy umieścić na polu 5 itd. Kiedy gracz traci PZ, te natychmiast są odejmowane. Jeśli punkty zwycięstwa przyjmują wartość ujemną, wówczas żeton PZ należy odwrócić rewersem do góry (ujemne punkty zwycięstwa) i na torze PZ odliczyć ujemne PZ. Gdy suma PZ osiągnie wartość 0, żeton PZ należy ponownie odwrócić awersem do góry i od tej pory odliczyć punkty dodatnie. W analogiczny sposób gracz "brytyjski" oblicza aktualną ilość swoich punktów zwycięstwa. Rachunek PZ należy wykonywać aż do końca gry.

8.1

Gra kończy się w momencie, gdy na planszy pozostaną jednostki (samoloty, okręty, działka p-lot) tylko jednego gracza. Nie musi to wcale oznaczać, że pozostałe jednostki zostały zniszczone. W dowolnym momencie gry każdy samolot niemiecki **może opuścić planszę** poprzez południową krawędź mapy. Po takim opuszczeniu planszy gracz może zadeklarować, że dany samolot nie wraca do gry. Od tej pory jednostka ta już **do końca gry** nie wraca na planszę, należy jednak pamiętać, że samolot ten nie został zniszczony.

8.2

To, który z graczy wygrał, rozstrzyga się na końcu gry. Wtedy gracze porównują zdobyte punkty zwycięstwa z ilością punktów wymaganą w danym scenariuszu. Wygrywa ten gracz, który zdobył minimalną wymaganą ilość PZ (jest to pełne zwycięstwo). Jeśli żaden z graczy nie uzyskał żądanej ilości punktów, to wygrywa ten, który znajdował się bliżej zwycięstwa (jest to minimalne zwycięstwo).

Np: aby w scenariuszu 2 wygrali "Brytyjczycy", muszą oni zdobyć 23 PZ. "Niemcy" potrzebują 35 PZ. Na końcu gry okazuje się, że "Brytyjczycy" uzyskali 19 PZ, a "Niemcy" 27 PZ. Zwycięzcą został gracz "brytyjski", gdyż brakowało mu tylko 4 PZ, podczas gdy "Niemcom" brakowało 8 PZ. Gdyby obydwu graczom brakowało takiej samej ilości punktów, to wygrywa ten, który uzyskał większy procent wymaganych PZ Np. gdyby w przytoczonym wyżej przykładzie "Niemcy" uzyskali 31 PZ, to oni zostaliby zwycięzcami.

9 Scenariusze

Na początku gracze muszą się zdecydować, w który ze scenariuszy będą grali. Może to być jeden ze scenariuszy podanych w tym rozdziale albo też dowolny wariant gry przygotowany we własnym zakresie (dla graczy początkujących zalecane jest wykorzystanie scenariuszy gotowych). W każdym z wariantów zawarte są informacje niezbędne do gry np. liczba i typy samolotów, posiłki, cele gry. Ponadto podana jest minimalna ilość punktów zwycięstwa, jaką musi zdobyć każdy z graczy, aby odnieść pełne zwycięstwo. Scenariusze ułożone są w nieprzypadkowej i kolejności. W pierwszych wariantach gry uczestniczy mniejsza liczba samolotów i łatwiej jest nimi manewrować. Te właśnie scenariusze zalecane są dla graczy początkujących. W niektórych scenariuszach strona "brytyjska", bądź "niemiecka", otrzymuje posiłki. Dodatkowe samoloty należy wprowadzać na planszę według scenariusza w podanym etapie, w fazie ruchu.

9.0

Raz wybranego scenariusza **nie wolno zmieniać** w trakcie gry.

9.1

Gracze nie powinni na własną rękę zmieniać ilości PZ potrzebnych do zwycięstwa, mogłoby to wprowadzić dysproporcje i zmienić szanse zwycięstwa którejs z stron.

9.2

W niektórych wariantach przyznano dodatkowe PZ za zbombardowanie wszystkich wymienionych w danym scenariuszu obiektów strategicznych. Punkty te otrzymuje gracz "niemiecki" TYLKO wtedy, gdy zbombarduje WSZYSTKIE obiekty (a nie ich część). Nie ogranicza to jednak punktów przyznanych za zrzucenie bomb (po 2 za serię).

9.3

W każdym scenariuszu umieszczono tzw. **heksy startowe**, czyli heksy, na których przed grą gracze ustawiają swoje samoloty i okręty, z heksów tych w 1 etapie rozpoczynają ruch. Np. Niemcy w promieniu 5 pól (heksów) od heksu A46, B46.

Wariant 1

Siły brytyjskie:	3 myśliwce spitfire (w tym 1 dowódca)
Heksy startowe:	W promieniu 1 pola od (A10, B08)
Min. PZ do zwycięstwa:	15
Siły niemieckie:	2 myśliwce Me-110 4 bombowce He-111
Obiekty do zbombardowania:	(A06 ,B19) , (A16 ,B24)
Heksy startowe:	W promieniu 2 pól od (A40, B35)
Min. PZ do zwycięstwa:	10

Wariant 2

Siły brytyjskie:	2 myśliwce hurricane 3 myśliwce spitfire
Heksy startowe:	W promieniu 3 pól od (A03, B08)
Min. PZ do zwycięstwa:	23
Siły niemieckie:	3 myśliwce Me-109 3 myśliwce Me-110 4 bombowce He-111 4 bombowce Ju-88
Obiekty do zbombardowania:	(A12 , B09), (A11, B13), (A04 ,B24) , (A10 ,B31)
Za zbombardowanie 4 celów:	+3PZ
Heksy startowe:	W promieniu 4 pól od (A39, B44)
Min. PZ do zwycięstwa:	35

Wariant 3

Siły brytyjskie:	7 myśliwców spitfire (w tym 1 dowódca) 12 działek p-lot
Heksy startowe:	W promieniu 3 pól od (A08, B17)
Min. PZ do zwycięstwa:	8
Siły niemieckie:	5 myśliwców Me-110 (w tym 1 dowódca)
Obiekty do zbombardowania:	(A04 , B24), (A03, B13)
Za zbombardowanie 2 celów:	+20PZ
Heksy startowe:	W promieniu 4 pól od (A39, B44)
Min. PZ do zwycięstwa:	20

Wariant 4

Siły brytyjskie:	3 myśliwce hurricane (w tym 1 dowódca) @1 pola (A01, B22)
w 3 etapie:	2 myśliwce spitfire @(A01, B09), (A01, B10)
w 5 etapie:	2 myśliwce spitfire @(A06, B30), (A07, B31)
w 7 etapie:	2 myśliwce spitfire @(A01, B01), (A01, B02)
w 15 etapie:	3 myśliwce hurricane (w tym 1 dowódca) @(A26, B13), (A27, B14), (A28, B14)
Min. PZ do zwycięstwa:	24 działka p-lot 33
Siły niemieckie:	7 myśliwców Me-109 (w tym 1 dowódca)
Obiekty do zbombardowania:	12 bombowców He-111
Za zbombardowanie 5 celów:	(A03 , B04),(A04 , B04),(A12 , B09),(A16, B24),(A18 ,B32) +5PZ
Heksy startowe:	W promieniu 3 pól od (A39, B28)
Min. PZ do zwycięstwa:	33

Wariant 5

Siły brytyjskie:	7 myśliwców spitfire (w tym 1 dowódca) @3 pola (A01, B21)
w 10 etapie:	3 myśliwce hurricane (w tym 1 dowódca) @(A42, B48), (A42, B47), (A41, B21)
Min. PZ do zwycięstwa:	26 działek p-lot 55
Siły niemieckie:	3 myśliwce Me-109 @3 pól (A41, B46)
	8 bombowców Ju-88 @3 pól (A41, B46)
	6 myśliwców Me-110 (w tym 1 dowódca) @3 pól (A41, B25)
	8 bombowców He-111 @3 pól (A41, B25)
Obiekty do zbombardowania:	wszystkie punkty strategiczne
Za zbombardowanie 12 celów:	+5PZ
Min. PZ do zwycięstwa:	65

10 Tabele

Siła ataku	Odległość atakującego od atakowanego				
	1	2	3	4	5
1	9 - 11	10 - 11	11	-	-
2	8 - 11	9 - 11	10 - 11	11	-
3	7 - 11	8 - 11	9 - 11	10 - 11	11
4	6 - 11	7 - 11	8 - 11	9 - 11	10 - 11
5	5 - 11	6 - 11	7 - 11	8 - 11	9 - 11

Tabela 2: Tabela walki

Modyfikacje siły ataku

Pod słońce -1

Strzał do celu

- w chmurze -1/-2 (brzegowy/całkowicie schowany)
- z chmury -2/-3 (brzegowy/całkowicie schowany)

Podane powyżej współczynniki sumuje się, a następnie odejmuje się od siły ataku.

Wyrzucenie 2 lub 12 oczek powoduje **zablokowanie** karabinu.

Strona	Punkty	Zadanie
N	+3	1 seria bomb na pole z obiektem strategicznym.
N	-2	Za każdy stracony bombowiec (He-111, Ju-88)
B / N	+2	Za zestrzelenie myśliwca
B / N	-1	Za każdy stracony myśliwiec
B	+4	Za zestrzelenie niemieckiego bombowca (He-111, Ju-88)

Tabela 3: Punkty zwycięstwa

Wysokość \ Odległość	0	1
W	6	-
N	5 - 6	6
BN	4 - 6	5 - 6

Tabela 4: Tabela ostrzału z działek p-lot

Nazwa	Prędkość MAX	Prędkość MIN	Siła ataku	Zwrotność	Udźwig bomb
Hawker Hurricane MK I	5	2	4	0	-
Supermarine Spitfire MK I	6	2	4	0	-
Me 109 E	6	2	4	0	-
Me 110 C	5	3	4	1	1
He 111 H-3	4	3	2	2	2
Ju 88 A-4	4 (5)	3	1	2	3

Tabela 5: Charakterystyka samolotów

11 Karta samolotów bombowych

Lp.	Typ i nazwa	Nr. żetonu	Bomby
1			○ ○ ○
2			○ ○ ○
3			○ ○ ○
4			○ ○ ○
5			○ ○ ○
6			○ ○ ○
7			○ ○ ○
8			○ ○ ○
9			○ ○ ○
10			○ ○ ○
11			○ ○ ○
12			○ ○ ○
13			○ ○ ○
14			○ ○ ○
15			○ ○ ○
16			○ ○ ○
17			○ ○ ○
18			○ ○ ○
19			○ ○ ○
20			○ ○ ○
21			○ ○ ○
22			○ ○ ○
23			○ ○ ○
24			○ ○ ○
25			○ ○ ○
26			○ ○ ○

Tabela 6: Karta samolotów bombowych