

Piekło na Pacyfiku

- Instrukcja gry -



Spis treści

1 Wstęp	2
2 Rekwizyty.....	2
3 Fazy i etapy gry.....	6
4 Zasady ruchu.....	7
5 Walka.....	10
6 Działka przeciwlotnicze.....	14
7 Bombardowanie i atak torpedowy	16
8 Warunki zwycięstwa.....	18
9 Scenariusze.....	19
10 Tabela walki.....	30
11 Dane techniczne samolotów	31
12 Dane taktyczne okrętów.....	32
13 Karta samolotów.....	33
14 Karta okrętów	34
15 Bombardowanie i atak torpedowy.....	35
16 Ostrzał z działek p-lot.....	36

1 Wstęp

"Piekło na Pacyfiku" jest grą taktyczno - strategiczną. Symuluje walki powietrzne między lotnictwem japońskim i amerykańskim. Gra przedstawia zarówno historyczne, jak i fikcyjne epizody wojny na Oceanie Spokojnym. W grze uwzględniono jedynie niektóre z bitew powietrznych, zachowując jednak faktyczną różnorodność samolotów i okrętów oraz realizm walki. Gra zasadniczo przeznaczona jest dla dwóch osób, ale ze względu na dużą liczbę samolotów biorących udział w niektórych scenariuszach wskazane byłoby uczestnictwo większej ilości graczy, którzy dysponowaliby określonymi kluczami samolotów, bądź poszczególnymi maszynami. Cel gry to zrealizowanie zadania podanego w scenariuszu; jeden z grających próbuje zwykle zatopić okręty przeciwnika, drugi stara się do tego nie dopuścić, zestrzeliwując jak największą liczbę samolotów nieprzyjaciela. Poszczególne scenariusze bitew zawiera rozdział 9. Warunki zwycięstwa podano w rozdziale 8.

2 Rekwizyty

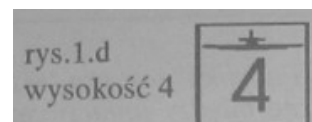
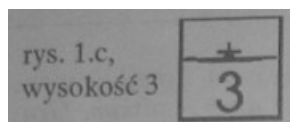
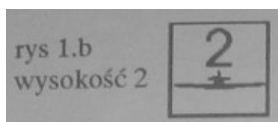
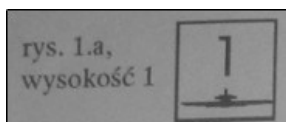
2.0 Plansza do gry

Plansza przedstawia mały fragment oceanu z niewielką wysepką. Zaznaczone zostały zabudowania i ważniejsze punkty strategiczne mogące być celem nieprzyjacielskich ataków. Oznaczono także większe obszary zachmurzenia. Podlegały one wprawdzie nieustannym przemieszczeniom, jednak na planszy ich układ jest stały. Dodatkowo, w celu uporządkowania ruchów oraz położenia samolotów, naniesiono siatkę heksagonalną. Każdy heks (pole) jest określony przez swoje współrzędne, np. A4, B7 oznacza, że leży on na przecięciu pionowego rzędu o numerze A4 z rzędem skośnym o numerze B7. Na planszy zaznaczono również TOR ETAPOW, na który nanosi się aktualny etap. Jeśli rozgrywka trwa dłużej, to po zakończeniu ostatniego etapu należy żeton etapów umieścić na polu "etap 1".

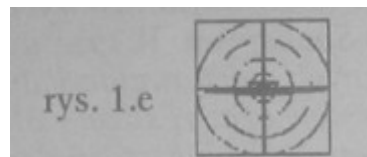
2.1 Żetony

Przed przystąpieniem do gry wszystkie żetony należy skleić ze sobą tak, aby po oku stronach znajdował się samolot tego samego typu i o tym samym numerze, a następnie starannie porozcinać.

Żetony oznaczają różne wysokości samolotów: od wysokości 1-najniższej, następnie 2-bardzo nisko, 3-nisko, 4-wysoko. Brak żetonu wysokości oznacza, że samolot znajduje się na wysokości 5-bardzo wysoko.



Żeton oznaczający samolot pod ostrzałem:



Żeton oznaczający zacięcie się karabinów:



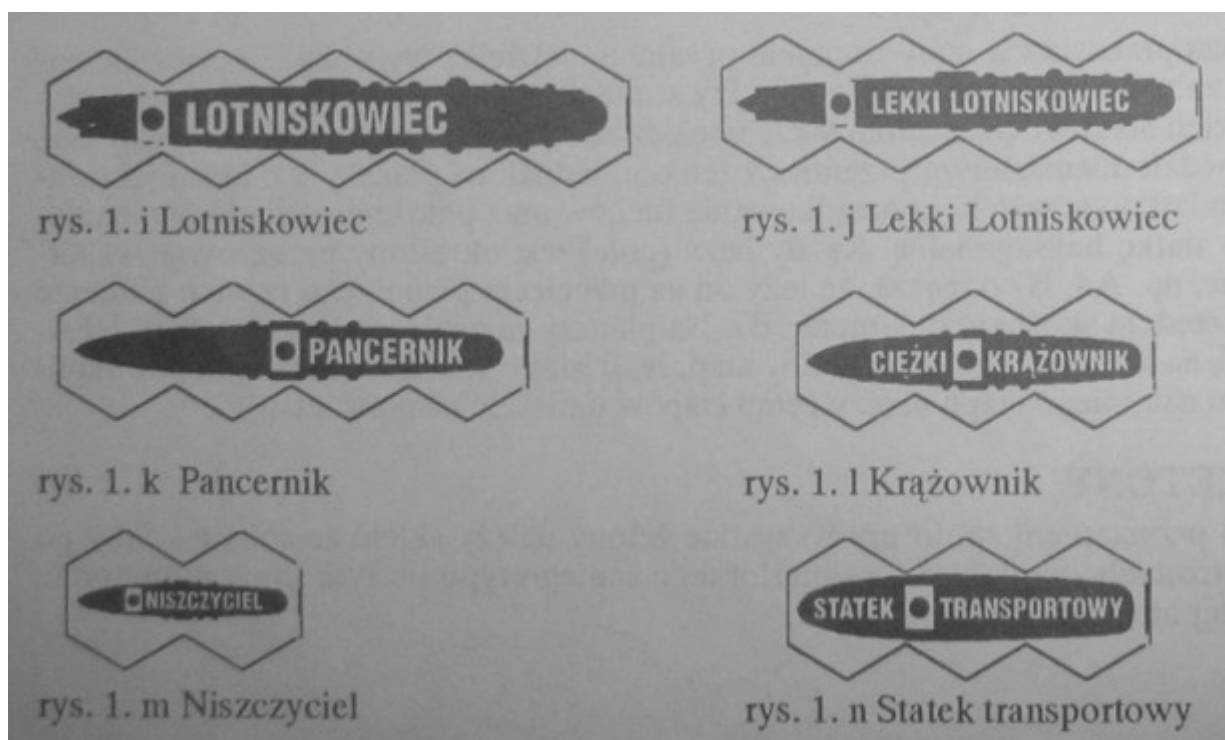
Żetony działek przeciwlotniczych:



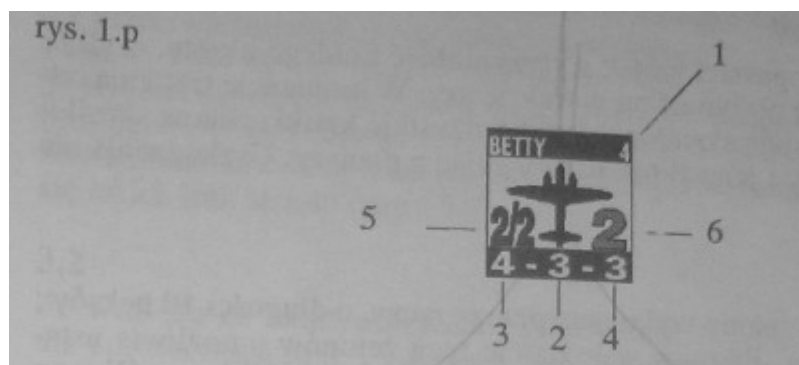
Żeton etapów:



Żetony okrętów:



Żeton samolotów:



1. **numer samolotu** - na użytek gry wprowadzono sztuczną numerację jednostek, 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.
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 lub torped, jaką posiada dany samolot. Każdy punkt oznacza możliwość jednego bombardowania lub ataku torpedowego w czasie całej gry.

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 poważnie uszkodzony (patrz 2.2).

2.2 Karta samolotów

Na karcie tej zaznaczono w postaci kratek **wytrzymałość** każdego samolotu, czyli liczbę uszkodzeń jakie może otrzymać w trakcie gry. W momencie trafienia odpowiednia liczba kratek zostaje skreślona. Jeżeli uszkodzenia (liczba skreślonych kratek) są większe lub równe połowie wytrzymałości, to żeton odpowiadający danemu samolotowi należy odwrócić rewersem do góry. Jeżeli wszystkie kratki zostaną skreślone, to samolot został zestrzelony i jego żeton należy zdjąć z planszy. Uszkodzenia nie mogą być naprawiane. Na karcie samolotów przy samolotach bombowych i torpedowych zaznaczono kratki odpowiadające liczbie bombardowań lub ataków torpedowych jakie może wykonać dany samolot w czasie całej gry. Po każdym ataku torpedowym lub bombardowaniu skreślana jest **jedna kratka**.

2.3 Karta okrętów

Na karcie tej zaznaczono w postaci kratek **wytrzymałość** każdego okrętu, czyli **liczbę uszkodzeń** jakie może otrzymać on w trakcie gry. W momencie trafienia odpowiednia liczba kratek zostaje skreślona. Jeżeli wszystkie kratki zostaną skreślone, to okręt został zatopiony i jego żeton należy zdjąć z planszy. Uszkodzenia nie mogą być naprawiane.

2.4 Żetony słońca

Rekwizytami mogą być też żetony wykonane przez graczy, o długości 10 heksów, reprezentujące tarczę 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 "Pieńo na Pacyfiku" rozgrywana jest w cyklach zwanych etapami, podczas których kaŹda ze stron ma prawo, baŹ obowizek wykonania szeregu okreœlonych czynnoœci. Do zaznaczania kolejnych etapów słuŹy umieszczony z boku planszy TOR ETAPÓW oraz Źeton ETAPY. W celu zachowania kolejnoœci i porztku gry, wszystkie czynnoœci dokonywane w kaŹdym etapie zostały podzielone na 6 częœci zwanych **fazami**. W kaŹdej fazie wykonuje się œciœle okreœlone czynnoœci. Niedozwolone jest wykonywanie jakiegokolwiek czynnoœci zwizanej z gr poza przypisan jej faz. Dany etap uwaŹa się za zakończony po wykonaniu kolejno wszystkich czynnoœci przewidzianych w 6 kolejnych fazach. Po zakończczeniu etapu, Źeton ETAPY naleŹy przesunc o jedno pole, po czym przystpić ponownie do fazy 1.

3.0

Gracze s zobowizani do przestrzegania ustalonej **kolejnoœci faz**. Dana faza moŹe być pominięta, gdy czynnoœci w niej przewidziane nie musy oraz z woli graczy nie s wykonywane. W danej fazie czynnoœci mog być wykonywane w dowolnej kolejnoœci.

Faza 1 - Faza ruchu samolotów amerykańskich

Podczas tej fazy **musy** zostać poruszone **wszystkie** samoloty amerykańskie zgodnie z zasadami ruchu.

Faza 2 - Faza ostrzału japońskich działek przeciwołotniczych

W tej fazie samoloty amerykańskie będa w zasięgu japońskich okrętoów i działek przeciwołotniczych **mog** zostać ostrzelane.

Faza 3 - Faza ataku z inicjatyw Amerykanów

W tej fazie samoloty amerykańskie **mog** atakować wrogie jednostki znajdujce się na linii ognia, bombardować i wykonywać ataki torpedowe. W tej fazie **mog** takŹe strzelać samoloty japońskie, jeŹeli jakikolwiek samolot amerykański znajdzie się na ich linii strzału (patrz 5.4).

Faza 4 - Faza ruchu samolotów japońskich

Podczas tej fazy **musy** zostać poruszone **wszystkie** samoloty japońskie zgodnie z zasadami ruchu.

Faza 5 - Faza ostrzału amerykańskich działek przeciwołotniczych

W tej fazie samoloty japońskie będa w zasięgu amerykańskich okrętoów i działek przeciwołotniczych **mog** zostać ostrzelane.

Faza 6 - Faza ataku z inicjatyw Japończykóów

W tej fazie japońskie samoloty **mog** atakować wrogie jednostki znajdujce się na linii ognia, bombardować i wykonywać ataki torpedowe. W tej fazie **mog** równieŹ strzelać samoloty amerykańskie, jeŹeli jakikolwiek samolot japoński znajdzie się na ich linii strzału (patrz 5.4).

3.1

Ze względu na identycznoœć faz 1,2,3 z fazami 4,5,6 w dalszej częœci instrukcji dla uproszczenia fazy 1 i 4 zwane będa **fazami ruchu**, fazy 2 i 5 **fazami ostrzału przeciwołotniczego**, a fazy 3 i 6 **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

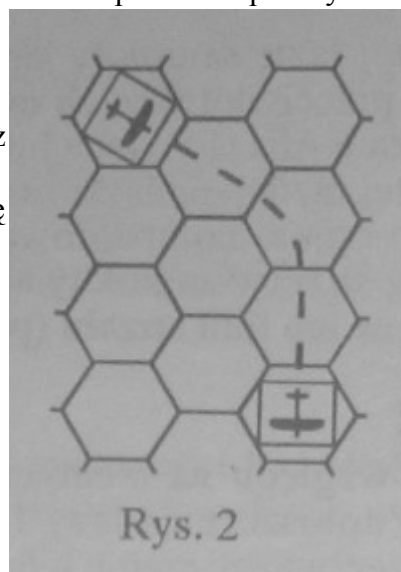
4.0.1

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.

4.0.2

Samolot podczas jednego etapu może dokonać tylko jednego skrętu o 60 stopni. Inne sposoby skręcania są zabronione. Miejsce, którym samolot może wykonać skręt, 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 skręt wykonać na dowolnym innym polu, np. najpierw poruszyć się o 3 pola do przodu, potem dokonać skrętu i dalej poruszyć się o resztę punktów ruchu (jeśli życzy sobie tego gracz).

Konieczne jest, aby po wykonaniu skrętu 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 skręcać, czy lecieć prosto. Analogicznie, samolot o zwrotności=2 musi poruszyć się o dwa pola do przodu i dopiero wtedy ma wybór pomiędzy skręceniem a kierunkiem dotychczasowym. Należy jednak pamiętać, że samolot może skrócić **tylko raz**, a potem musi poruszyć się minimum o 1 pole.



Rys. 2

Samolot SBD-3 Dauntless o zwrotności 2 poruszył się o 2 pola do przodu, następnie wykonał skręt w prawo i poruszył się o dalsze 2 pola przed siebie. (Rys. 2)

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 występuje pięć różnych wysokości, na których mogą latać samoloty: 1-najniższa, 2-bardzo nisko, 3-nisko, 4-wysoko, 5-bardzo wysoko. Gracz podczas fazy ruchu **może zmieniać** wysokości lotu swoich samolotów.

4.2.2

Jeżeli samolot zlatuje z **wysokości wyższej na niższą**, wtedy dodaje się 1 do limitu punktów maksymalnej prędkości poruszania się. Limit ten jest zwiększony tylko w tym etapie. Samolot podczas każdego etapu może zmniejszyć wysokość o 1 lub 2 poziomy.

4.2.3

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 i lub więcej.

4.2.4

Dzięki pięciu poziomom lotu, na jednym heksie może się znajdować aż pięć samolotów, 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.

4.2.5

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 zdejmuje 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

Może się zdarzyć, że samolot zmuszony będzie do opuszczenia planszy (bądź uczyni to z woli gracza). W takiej sytuacji zdejmuje 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.

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 "Pieńko na Pacyfiku" 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 jeżeli 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 3, 4 i 5. 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

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

5.0.6

Niektóre samoloty posiadają siłę ognia wyrażoną dwoma cyframi; w takim przypadku pierwsza cyfra oznacza siłę ognia przy strzelaniu do przodu a druga cyfra siłę ognia przy strzelaniu do tyłu.

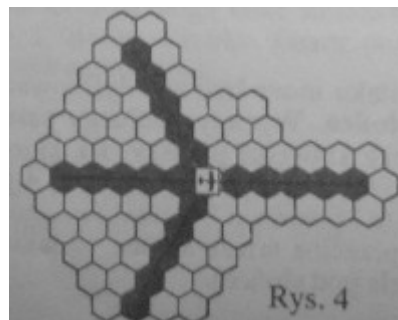
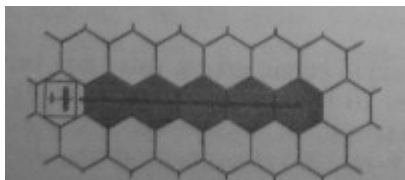
5.0.7

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

5.1 Linia ognia

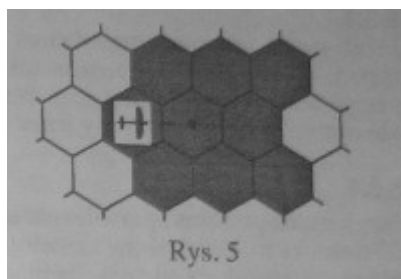
Każdy samolot ma swoją **linię ognia**, czyli pola znajdujące się pod jego ostrzałem. Jeżeli jakiś samolot znajdzie się na którymś z tych pól (na linii ognia), to w fazie walki może zostać ostrzelany. Linia ognia rozciąga się na 5 pól przed samolotem, przedstawiona jest na rys. 3.

Niektóre samoloty posiadające siłę ataku wyrażoną dwoma cyframi mają linię ognia jak na rys. 4.



5.1.1

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

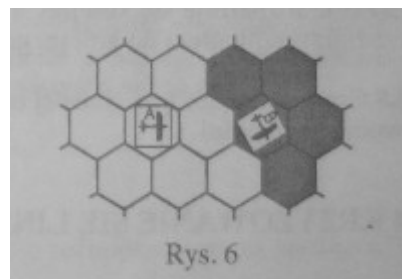


5.2

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 podane są liczby i odpowiadająca im **liczba uszkodzeń**. Np. dla siły ataku 4 i odległości 2 wyrzucenie 7 lub 8 oczek spowoduje 1 uszkodzenie, 9 lub 10 spowoduje 2 uszkodzenia, a 11 oczek trzy uszkodzenia. Wyrzucenie innej liczby oczek oznacza, że atak był nieskuteczny.

Otrzymane uszkodzenia należy natychmiast zaznaczyć w karcie samolotów w kratkach odpowiadającym danej maszynie przez skreślenie tylu kratek ile uszkodzeń odniósł samolot w tym ataku. Jeżeli liczba skreślonych kratek jest większa od połowy liczby wszystkich kratek dla danego samolotu, to jest on poważnie uszkodzony i należy jego żeton odwrócić. W przypadku gdy wszystkie kratki danego samolotu zostaną skreślane oznacza to, że samolot został zestrzelony i jego żeton natychmiast zdejmuje się z planszy.

Na rysunku 6 samolot A o sile ataku 4 strzela do samolotu B. Odległość 2 hekasy. Zmodyfikowana siła ataku wynosi 3 (4-1 za chmurę). Gracz rzuca kostkami i otrzymuje sumę 10. Na przecięciu kolumny 2 i rzędu 3 odnajduje, że wyrzucenie 10 oczek spowodowało 2 uszkodzenia.



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 najbliżej atakującego. Nie wolno strzelać przez samoloty (ani swoje, ani wroga).

5.3.3

Jeżeli gracz podczas sprawdzania skuteczności ostrzału wyrzuci na jednej z kostek 1, a jednocześnie suma oczek oznacza, że samolot odnosi pewne uszkodzenia, to atakowany samolot jest **zestrzelony** (niezależnie od liczby uszkodzeń jakie otrzymał) i zdejmowany jest z planszy.

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 rzuciła 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).

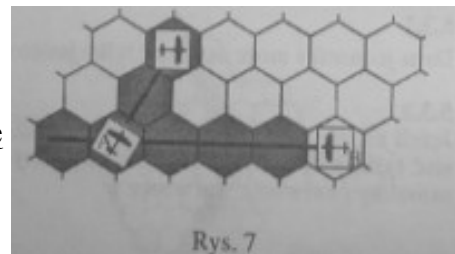
5.3.8

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

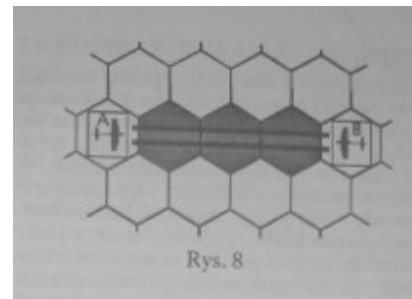
5.4 Krzyżowanie się linii ognia

5.4.1

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

W grze występują dwa rodzaje działek p-lot. Działka zainstalowane na okrętach i działka baterii lądowych. Ponadto działka dzielą się na działka dużego kalibru, oraz działka małego kalibru.

6.0.1

Działka **dużego** kalibru mogą ostrzelać dowolny samolotów promieniu **8 pól** na wszystkich wysokościach. Każde trafienie powoduje 3 uszkodzenia samolotu. Skuteczność działek dużego kalibru przedstawia tabela 9: Ciężkie działka - 3 uszkodzenia.

6.0.2

Działka **małego** kalibru mogą ostrzelać dowolny samolot w promieniu **5 pól** i nie lecący na maksymalnej wysokości. Każde trafienie powoduje 2 uszkodzenia samolotu. Skuteczność działek małego kalibru przedstawia tabela 10: Lekkie działka - 2 uszkodzenia.

6.1 Zasady szczegółowe:

6.1.1

Liczba działek i okrętów, oraz rodzaj i sposób rozmieszczenia są podane w każdym scenariuszu.

6.1.2

Na jednym heksie lądu może się znajdować tylko jedno lądowe działko p-lot. Umieszczanie działek lądowych na oceanie jest niedozwolone.

6.1.3

Każdy okręt posiada pewną liczbę działek p-lot podaną w scenariuszu.

6.1.4

Odległość na jaką strzela okrętowe działko p-lot liczona jest od dowolnego heksu zajmowanego przez ten okręt.

6.1.5

Działka lądowe jak i okręty nie mogą zostać poruszone w trakcie całej gry.

6.2 Ostrzał z działek p-lot

Gracz dysponujący działkami przeciwlotniczymi może podjąć próbę strącenia wrogiej maszyny w czasie swojej fazy ostrzału przeciwlotniczego. Dla każdego działka osobno wybiera samolot, który ostrzeliwuje. Następnie rzuca dwiema kostkami i sumę wyrzuconych oczek porównuje z tabelą Tabela 9: Ciężkie działka - 3 uszkodzenia (jeżeli strzela z działka dużego kalibru), lub z tabelą Tabela 10: Lekkie działka - 2 uszkodzenia (jeżeli strzela z działka małego kalibru). W wybranej w ten sposób tabeli odnajduje na przecięciu kolumny odpowiadającej **odległości samolotu od działka** i rzędu odpowiadającego **wysokości ostrzeliwanego samolotu** przedział liczb. Jeżeli wyrzucona liczba oczek mieści się w podanym przedziale, to samolot jest pod ostrzałem (należy położyć na ten samolot żeton "samolot pod ostrzałem"), który wpływa na zmniejszenie prawdopodobieństwa trafienia bombą lub torpedą, patrz rozdział 7. Ponadto jeżeli wyrzucona suma oczek mieści się w przedziale z literką "u" oznacza to, że samolot został trafiony. Liczba uszkodzeń wynosi 2 dla działek małego kalibru i 3 dla działek dużego kalibru. Stratę wytrzymałości samolotu należy natychmiast zaznaczyć na karcie samolotów. Żeton "samolot pod ostrzałem" należy zdjąć na końcu etapu.

6.3 Zasady uzupełniające

6.3.1

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

6.3.2

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

6.3.3

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

6.3.4

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

6.3.5

Jeśli ostrzeliwany samolot znajduje się w chmurach lub na tle słońca, to od wyrzuconej liczby oczek należy odjąć 2.

6.3.6

Działko p-lot może zostać zniszczone w wyniku zbombardowania heksu, który ono zajmuje (patrz 7.0.6). Zniszczone działko zdejmowane jest z planszy i już nie wraca do gry. Od chwili, gdy uszkodzenia okrętu przekroczą połowę jego wytrzymałości, okręt ma zmniejszoną liczbę działek przeciwlotniczych do końca gry. Patrz Tabela 3: Dane taktyczne okrętów.

7 Bombardowanie i atak torpedowy

Niektóre samoloty posiadają ładunek bomb lub torpedę (patrz Tabela 2: Dane techniczne samolotów). W większości scenariuszy głównym zadaniem jednej ze stron jest zatopienie okrętów przeciwnika, w wyniku bombardowania lub ataku torpedowego.

7.0 Zrzut bomb

Każdy bombowiec posiada określony na jego żetonie **udźwig bomb**. Dla uproszczenia przyjęto, że ten współczynnik oznacza liczbę bombardowań dla danego samolotu w czasie całej gry. Każde bombardowanie zaznaczone jest na karcie samolotów w postaci kratki. Kiedy samolot bombarduje, to na karcie samolotów należy skreślić 1 kratkę 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 zrzuty bomb na heksy, gdzie znajdują się okręty lub obiekty strategiczne, otrzymuje się punkty Zwycięstwa (patrz 8 Warunki zwycięstwa).

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

Każde pole może być bombardowane dowolną ilość razy.

7.0.8

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

7.0.9

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

7.1 Bombardowanie

W grze możliwe są **dwa rodzaje bombardowań**: bombardowanie z lotu poziomego i bombardowanie z lotu nurkowego.

7.1.1

Bombardowanie z lotu poziomego mogą wykonywać wszystkie bombowce (patrz Tabela 2: Dane techniczne samolotów). Aby zbombardować dany heks, samolot musi przelecieć nad nim na jednym z dwóch najwyższych poziomów wysokości (4 lub 5) nie zmieniając tego poziomu w tym etapie.

7.1.2

Bombardowanie z lotu nurkowego mogą wykonywać tylko niektóre typy samolotów (patrz Tabela 2: Dane techniczne samolotów). Aby zbombardować dany heks, samolot musi przelecieć nad nim zniżając się o dwa poziomy wysokości (z wysokości 3-nisko na 1-najniższą).

7.2 Skutki bombardowania

Aby ustalić uszkodzenia zadane okrętowi, gracz rzuca dwoma kostkami i sumę oczek porównuje z tabelą 6: Bombardowanie z lotu poziomego (jeżeli było to bombardowanie z lotu poziomego) lub z tabelą 7: Bombardowanie z lotu nurkowego (jeżeli było to bombardowanie z lotu nurkowego). Jeżeli samolot był w tym etapie pod ostrzałem działek przeciwlotniczych, patrz 6 (jest na nim położony żeton "samolot pod ostrzałem") to gracz sprawdza wynik bombardowania w kolumnie "samolot pod ostrzałem", w przypadku gdy samolot nie jest ostrzelany (nie ma nad nim żetonu "samolot pod ostrzałem") gracz sprawdza w kolumnie "samolot nie ostrzelany". Jeżeli wyrzucona liczba oczek zawarta jest w odpowiedniej kolumnie w tabeli odpowiadającej danemu typowi bombardowania, to w kolumnie "liczba uszkodzeń" w rzędzie odpowiadającym wyrzuconej liczbie oczek odnajdywana jest liczba uszkodzeń. Uszkodzenia natychmiast należy zaznaczyć na karcie okrętów przez skreślenie tyłu kratek z wytrzymałości danego okrętu ile wyniosły uszkodzenia. Jeżeli wyrzucona suma oczek nie znajduje się w odpowiedniej kolumnie tabeli oznacza, to że bombardowanie nie spowodowało uszkodzeń.

7.3 Atak torpedowy

Niektóre samoloty mogą być wyposażone w torpedy (patrz Tabela 2: Dane techniczne samolotów). W każdym scenariuszu podane są samoloty posiadające torpedy (w niektórych scenariuszach samoloty torpedowe wykorzystywane są jako bombowce).

7.3.1

Aby dokonać ataku torpedowego samolot musi w danym etapie lecieć **prosto na najniższej wysokości**. Atakować może jedynie okręty będące na wprost w odległości od 1 do 3 heksów.

7.3.2

Sposób ustalania uszkodzeń jest analogiczny ze sposobem opisanym w punkcie 7.2, ale gracz posługuje się tabelą 8: Atak torpedowy

8 Warunki zwycięstwa

8.0.1

W każdym scenariuszu podane są warunki jakie gracz musi wypełnić aby odnieść zwycięstwo. Np. gracz odnosi zdecydowane zwycięstwo jeżeli zatopi wszystkie okręty przeciwnika a minimalne gdy tylko uszkodzi lotniskowiec.

8.0.2

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 **może opuścić planszę** poprzez dowolną 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.

9 Scenariusze

Na początku gry gracze muszą się zdecydować, w który ze scenariuszy będą grali. Może to być jeden ze scenariuszy podanych w tym rozdziale, albo dowolny wariant gry, przygotowany przez graczy we własnym zakresie (dla graczy początkujących zalecane jest wykorzystanie scenariuszy gotowych). W każdym z wariantów gry zawarte są informacje niezbędne do gry np. liczba i typy samolotów, posiłki, cele gry. Ponadto podane są warunki odniesienia zwycięstwa, dla każdej ze stron. Scenariusze ułożone są w **nieprzypadkowej kolejności**. W pierwszych wariantach gry uczestniczy mniejsza liczba samolotów, którymi jest łatwiej manewrować. Te właśnie scenariusze zalecane są dla graczy **początkujących**. W niektórych scenariuszach strona amerykańska, bądź japońska, otrzymuje posiłki. Dodatkowe samoloty należy wprowadzać na planszę wg scenariusza w podanym etapie, w fazie ruchu gracza otrzymującego posiłki.

9.0.1

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

9.0.2

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. Amerykanie w promieniu 5 pól (heksów) od heksu A46, B43.

9.0.3

Samoloty w chwili rozpoczęcia gry znajdują się na wysokościach wybranych przez graczy.

9.0.4

Dane taktyczne okrętów, takie jak liczba działek p-lot, ich rodzaj, wytrzymałość, długość podane są w tabeli

9.0.5

W Karcie Samolotów należy zaznaczyć każdy samolot oddzielnie, wpisując jego typ, numer reprezentującego go żetonu, wytrzymałość (jeżeli wytrzymałość wynosi np. 4 należy pozostawić 4 nie skreślone kratki), liczbę bomb (liczba nie skreślonych kratek oznacza liczbę bomb).

9.0.6

W Karcie Okrętów należy wpisać typ i nazwę, liczbę dział p-lotu. każdego rodzaju, wytrzymałość okrętu (pozostawić tyle wolnych kratek ile wynosi wytrzymałość danej jednostki). Dane okrętów zawiera tabela 3: Dane taktyczne okrętów.

9.0.7

Karty samolotów i okrętów są do kilkakrotnego użytku, należy je wypełniać ołówkiem i po każdej grze go wytrzeć. W razie potrzeby gracze mogą wykonać kopie tych kart.

9.1 Własne scenariusze

Autorzy gry zachęcają **zaawansowanych** graczy do tworzenia własnych scenariuszy przedstawiających inne bitwy powietrzne. W grze celowo znajduje się więcej żetonów jednostek, aby umożliwić tworzenie jeszcze ciekawszych scenariuszy poszczególnych bitew lub całych kampanii.

SCENARIUSZ 1: Atak na Pearl Harbor

Już od 1940 roku głównodowodzący floty japońskiej admirał Yamamoto przygotowywał plan śmiałego ataku na Hawaje i znajdującą się tam główną bazę Floty Pacyfiku. Celem operacji było zniszczenie trzonu sił floty amerykańskiej – lotniskowców i pancerników w trakcie zaskakującego ataku lotniczego. Po wielu tygodniach ćwiczeń ostateczny termin ataku wyznaczono na 7 grudnia. Atak japoński był całkowitym zaskoczeniem dla Amerykanów. Wszystkie pancerniki zostały zatopione lub poważnie uszkodzone, większość samolotów zniszczona. Jednak nie zostały zniszczone zapasy benzyny, ani nie zatopiono lotniskowców, które w dniu nalotu znajdowały się na oceanie. Operacja stała się więc sukcesem taktycznym, ale porażką strategiczną. Następstwem ataku było przystąpienie Stanów Zjednoczonych do wojny.

W całej operacji tylko ze strony japońskiej brało udział ponad 200 samolotów, w scenariuszu przedstawiono tylko fragment nalotu - hipotetyczne starcie amerykańskich Wildcatów z samolotami japońskimi. Jest to **najłatwiejszy** ze scenariuszy przeznaczony dla początkujących graczy.

Japończycy:

- 6 samolotów A6M Zero, w promieniu 2 pól od heksu A49-B39

Amerykanie:

- 4 samoloty F4F-3 Wildcat, w promieniu 2 pól od heksu A10-B7

Uwaga:

W tym scenariuszu samolot, który opuścił planszę uznaje się za stracony, gra toczy się aż do wyeliminowania wszystkich samolotów jednego gracza.

Warunki zwycięstwa:

Od liczby zestrzelonych samolotów amerykańskich odejmij liczbę zestrzelonych samolotów japońskich, uzyskany wynik porównaj z poniższą tabelą.

4-3	Zdecydowane zwycięstwo Japończyków
2-1	Minimalne zwycięstwo Japończyków
0	Brak wyraźnego zwycięzcy
(-1)-(-2)	Minimalne zwycięstwo Amerykanów
(-3)-(-6)	Zdecydowane zwycięstwo Amerykanów

SCENARIUSZ 2: Kampania powietrzna na Filipinach

Dowództwo japońskie zaplanowało zaatakowanie Filipin równocześnie z atakiem na Pearl Harbor. Opanowanie tych wysp było pierwszym krokiem w drodze do Indii Holenderskich, stanowiących główny cel dla Japonii. Cała kampania trwała do wiosny 1942 roku, ale już w pierwszym tygodniu Japończycy uzyskali panowanie w powietrzu. W scenariuszu przedstawiano jeden z ostatnich ataków samolotów amerykańskich wykonany 12 kwietnia na Cebu. W grze uwzględniono samoloty japońskie, które mogły znajdować się w rejonie ataku (w rzeczywistości bazy japońskiej broniły tylko wodnosamoloty myśliwskie).

Amerykanie:

- 3 samoloty B-17 w promieniu 2 pól od heksu A50-B55 z ładunkiem 4 bomb każdy.
- 4 samoloty B-25 w promieniu 2 pól od heksu A50-B38 z ładunkiem 2 bomb każdy.

Japończycy:

- 2 samoloty A6M Zero w promieniu 2 pól od heksu A11-B12
- 2 samoloty A6M Zero w promieniu 2 pól od heksu A3-B24
- 2 samoloty A6M Zero w promieniu 2 pól od heksu A17-B9
- 8 ciężkich działek p-lot (gracz może je rozmieścić dowolnie na terenie całej wyspy)

Uwaga:

W tym scenariuszu samoloty amerykańskie opuszczające mapę krawędzią inną niż ta wzdłuż linii heksów A1 uważa się za zniszczone.

Warunki zwycięstwa:

Celem gry dla Amerykanów jest zbombardowanie obiektów strategicznych znajdujących się na 8 heksach: A3-B10, A4-B9, A6-B13, A9-B8, A10-B10, A11-B8, A13-B11, A16-B12

Obiekt uważa się za zbombardowany, jeżeli trafi go co najmniej 1 bomba (liczba uszkodzeń nie jest ważna). Za każdy zbombardowany obiekt Amerykanie otrzymują 1 punkt. Od liczby uzyskanych punktów należy odjąć po 2 punkty za każdy zestrzelony bombowiec i wynik porównać z tabelą.

6 – 8	Zdecydowane zwycięstwo Amerykanów
2 – 5	Minimalne zwycięstwo Amerykanów
(-2)-1	Brak wyraźnego zwycięzcy
(-6)-(-3)	Minimalne zwycięstwo Japończyków
(-14)-(-7)	Zdecydowane zwycięstwo Japończyków

SCENARIUSZ 3: **Bitwa powietrzno - morska pod Kuanian**

W listopadzie 1941 roku admiralicja brytyjska skierowała do Singapuru zespół okrętów, którego trzon tworzyły dwa pancerniki: "Prince of Wales" i "Repulse". Dowódcą zespołu mianowano admirała Toma S. V. Phillipa. Celem strategicznym było utrudnienie armii japońskiej dokonania desantów na Półwyspie Malajskim. 8 grudnia zespół wyruszył z Singapuru i skierował się pod Kuantan z zamiarem rozbicia desantu japońskiego. 10 grudnia okręty brytyjskie stały się celem ataku samolotów japońskich. Obydwa pancerniki zatoneły, zginęło 840 oficerów i marynarzy łącznie z admirałem Phillipem. Straty japońskie wyniosły 4 samoloty, a dalsze 20 odniosło uszkodzenia. Błyskotliwy sukces japoński był rezultatem użycia samolotów torpedowych pilotowanych przez świetnie wyszkolone załogi oraz braku osłony myśliwców brytyjskich. Scenariusz ze względu na znaczną liczbę (ponad 80 maszyn) użytych przez japońskie lotnictwo obejmuje jedynie fragment bitwy. Przedstawia on atak samolotów japońskich na jeden z brytyjskich pancerników.

Amerykanie:

- Pancernik "Prince of Wales" na heksach od A25-B35 do A29-B35

Japończycy:

- 8 samolotów G4M1 Betty z torpedą lotniczą, w promieniu 3 pól od heksu A2-B2
- 4 samoloty G4M1 Betty z dwiema bombami, w promieniu 2 pól od heksu A2-B30

Warunki zwycięstwa:

Zdecydowane zwycięstwo Japończyków: Zatopienie pancernika, zniszczenie maximum 3 samolotów japońskich

Minimalne zwycięstwo Japończyków: Zatopienie pancernika, zniszczenie 4-6 samolotów japońskich.

Brak wyraźnego zwycięzcy: (należy spełnić warunki jednego z punktów podanych poniżej).

1. Zatopienie pancernika, zniszczenie co najmniej 7 samolotów japońskich.
2. Ciężkie uszkodzenie pancernika (co najmniej 13 uszkodzeń), zniszczenie maximum 4 samolotów.

Minimalne zwycięstwo Amerykanów: ciężkie uszkodzenie pancernika, zniszczenie 5-8 samolotów amerykańskich.

Zdecydowane zwycięstwo Amerykanów:

1. Ciężkie uszkodzenie pancernika, strata co najmniej 9 samolotów.
2. Pancernik nie jest ciężko uszkodzony (maximum 12 uszkodzeń), dowolne straty amerykańskich samolotów.

SCENARIUSZ 4: **Bitwa powietrzno-morska na Morzu Koralowym**

W maju 1942 roku dowództwo japońskie postanowiło dokonać desantu piechoty w Port Moresby. Transportowce japońskie osłaniały znaczne siły nawodne z dwoma lotniskowcami "Shokaku" i "Zuikaku" i lekkim lotniskowcem "Shoho". Całą operacją kierował z Rabaul wiceadmirał Shigemi Inouye.

Dzięki rozszyfrowaniu dużych fragmentów japońskich depech radiowych Alianci znali zamiary przeciwnika. Aby nie dopuścić do desantu, zorganizowany został zespół Operacyjny TF.17 w skład którego weszły lotniskowce "Lexington" i "Yorktown". Dowódcą zespołu mianowano kontradmirała Franka J. Fletchera. Była to pierwsza bitwa stoczona wyłącznie przez lotnictwo pokładowe, bez wymiany ognia między okrętami obu stron. Amerykanie utracili lotniskowiec "Lexington" i niszczyciel oraz 79 samolotów. Japończycy stracili lekki lotniskowiec "Shoho" i niszczyciel oraz 107 samolotów, a dwa pozostałe lotniskowce zostały uszkodzone. Pod względem strategicznym sukces odniosła strona amerykańska powstrzymując ofensywę japońską. Cała bitwa składała się z wielu ataków wymierzonych przeciwko różnym celom. W scenariuszu przedstawiono atak samolotów amerykańskich na japoński lotniskowiec "Shoho" oraz atak samolotów japońskich na lotniskowiec "Lexington".

Wariant 1: Atak na lekki lotniskowiec "Shoho"

Amerykanie:

- 6 samolotów F4F-3 Wildcat, w promieniu w pół od heksu A50-B49
- 12 samolotów SBD-3 Dauntless z bombą, w promieniu 2 pól od heksu A49-B42
- 12 samolotów TBD-1 Devastator z torpedą, w promieniu 3 pól od heksu A44-B51

Japończycy:

- Lekki lotniskowiec "Shoho" na heksach od A9-B17 do A9-B20
- Krążownik na heksach od A10-B27 do A12-B27
- Niszczyciel na heksach od A12-B18 do A13-B19
- 6 samolotów A6M2 Zero, w promieniu 4 pól od heksu A5-B11

Warunki zwycięstwa:

Zdecydowane zwycięstwo Amerykanów: Zatopienie lotniskowca, przy stracie maximum 4 samolotów amerykańskich.

Minimalne zwycięstwo Amerykanów: Zatopienie lotniskowca, przy stracie 5-8 samolotów amerykańskich.

Brak wyraźnego zwycięzcy: (należy spełnić warunki jednego z punktów podanych poniżej).

1. Zatopienie lotniskowca, przy stracie co najmniej 9 samolotów amerykańskich.
2. Ciężkie uszkodzenie lotniskowca (co najmniej 7 uszkodzeń), przy stracie maximum 4 samolotów amerykańskich.

Minimalne zwycięstwo Japończyków: Ciężkie uszkodzenie lotniskowca, zniszczenie 5-8 samolotów amerykańskich.

Zdecydowane zwycięstwo Japończyków:

1. Ciężkie uszkodzenie lotniskowca, zniszczenie co najmniej 9 samolotów amerykańskich.
2. Lotniskowiec nie jest ciężko uszkodzony (maximum 6 uszkodzeń), dowolne straty wśród amerykańskich samolotów.

Wariant 2: Atak na amerykański lotniskowiec "Lexington"

Japończycy:

- 6 samolotów A6M Zero, W promieniu 2 pól od heksu A4-B20
- 9 samolotów D3A-1 Val z bombą, w promieniu 2 pól od heksu A2-B12
- 9 samolotów B5N2 Kate z torpedą, w promieniu 3 pól od heksów A2-B18

Amerykanie:

- lotniskowiec "Lexington" na heksach od A36-B40 do A40-B40
- Niszczyciel na heksach od A30-B40 do A31-B41
- 3 samoloty F4F-3 Wildcat, w promieniu 4 pól od heksu A26-B30
- 4 samoloty SBD-3 Dauntless, w promieniu 2 pól od heksu A20-B26

Warunki zwycięstwa:

Zdecydowane zwycięstwo Japończyków: Zatopienie lotniskowca, przy stracie maximum 3 samolotów japońskich.

Minimalne zwycięstwo Japończyków: Zatopienie lotniskowca, przy stracie 4 - 6 samolotów japońskich.

Brak wyraźnego zwycięzcy: (należy spełnić warunki jednego z punktów podanych poniżej),

1. Zatopienie lotniskowca, przy stracie co najmniej 7 samolotów japońskich.
2. Ciężkie uszkodzenie Lotniskowca (co najmniej 9 uszkodzeń), przy stracie maximum 3 samolotów japońskich.

Minimalne zwycięstwo Amerykanów: Ciężkie uszkodzenie lotniskowca, zniszczenie 5-8 samolotów japońskich.

Zadecydowane zwycięstwo Amerykanów:

1. Ciężkie uszkodzenie lotniskowca, zniszczenie co najmniej 9 samolotów japońskich.
2. Lotniskowiec nie jest ciężko uszkodzony (maximum 8 uszkodzeń), dowolne straty wśród japońskich samolotów.

SCENARIUSZ 5: **Bitwa powietrzno-morska koło Midway**

Od samego początku wojny admirał Yamamoto dążył do zatopienia lotniskowców amerykańskich. Po nierozstrzygniętej bitwie na Morzu Koralowym pragnął przyspieszyć moment decydującego starcia. Admirał wiedział, że atak na Midway zmusi Amerykanów do obrony tej wyspy z użyciem lotniskowców. Po zatopieniu Lotniskowców amerykańskich i opanowaniu wyspy, droga na Hawaje zostałaby otwarta. Yamamoto przygotował swój plan bardzo starannie, uwzględniając uderzenie na Aleuty mające wprowadzić przeciwnika w błąd co do oceny głównego celu ataku. Do wykonania zadania wyznaczył potężne siły morskie obejmujące także 8 lotniskowców. Amerykanie mieli do dyspozycji jedynie trzy okręty tej klasy, oraz lotnictwo stacjonujące w bazach. Wywiad amerykański rozszyfrował też depesze japońskie wskazujące, że celem głównego ataku ma być Midway. Bitwa, której największe nasilenie przypadło na 4 czerwca, była wielką klęską floty japońskiej. Japonia straciła 4 wielkie lotniskowce a Amerykanie tylko jeden. Scenariusz przedstawia atak samolotów amerykańskich na lotniskowiec "Kaga" oraz atak samolotów japońskich na lotniskowiec "Yorktown".

Wariant 1: Atak na lotniskowiec "Kaga"

Amerykanie:

- 12 samolotów SBD-3 Dauntless z bombą, w promieniu 2 pól od heksu A2-B20

Japończycy:

- Lotniskowiec "Kaga" na heksach od A42-B39 do A46-B39
- Niszczyciel na heksach od A33-B40 do A34-B40
- 3 samoloty A6M2 Zero, w promieniu 4 pól od heksu A36-B30

Warunki zwycięstwa:

Zdecydowane zwycięstwo Amerykanów: Zatopienie lotniskowca, przy stracie maximum 5 samolotów amerykańskich.

Minimalne zwycięstwo Amerykanów: Zatopienie lotniskowca, przy stracie 6-10 samolotów amerykańskich.

Brak wyraźnego zwycięzcy: (należy spełnić warunki jednego z punktów podanych poniżej).

1. Zatopienie lotniskowca, przy stracie co najmniej 11 samolotów amerykańskich.
2. Ciężkie uszkodzenie lotniskowca (co najmniej 10 uszkodzeń), zniszczenie maximum 6 samolotów amerykańskich.

Minimalne zwycięstwo Japończyków: Ciężkie uszkodzenie lotniskowca, zniszczenie 7 - 10 samolotów amerykańskich.

Zdecydowane zwycięstwo Japończyków:

1. Ciężkie uszkodzenie lotniskowca, zniszczenie co najmniej 11 samolotów amerykańskich.
2. Lotniskowiec nie jest ciężko uszkodzony (maximum 9 uszkodzeń), dowolne straty wśród amerykańskich samolotów.

Wariant 2: Atak na amerykański lotniskowiec "Yorktown"

Japończycy:

- 6 samolotów A6M Zero, w promieniu 2 pól od heksu A3-B20
- 9 samolotów D3A-1 Val z bombą, w promieniu 2 pól od heksu A3-B25

W piątym etapie gry pojawiają się następujące samoloty:

- 3 samoloty A6M Zero, w promieniu 2 pól od heksu A2-B20
- 9 samolotów B5N2 Kate z torpedą, w promieniu 3 pól od heksów A2-B15 lub A2-B12

Amerykanie:

- lotniskowiec "Yorktown" na heksach od A38-B40 do A42-B40
- niszczyciel na heksach od A34-B38 do A35-B38
- 6 samolotów F4F-3 Wildcat, w promieniu 4 pól od heksu A40-B40

Warunki zwycięstwa:

Zdecydowane zwycięstwo Japończyków: Zatopienie lotniskowca, przy stracie maximum 3 samolotów japońskich.

Minimalne zwycięstwo Japończyków: Zatopienie lotniskowca, przy stracie 4-6 samolotów japońskich.

Brak wyraźnego zwycięzcy: (należy spełnić warunki 'Jednego Z punktów podanych poniżej).

1. Zatopienie lotniskowca, zniszczenie co najmniej 7 samolotów japońskich.
2. Ciężkie uszkodzenie lotniskowca (co najmniej 7 uszkodzeń), przy stracie maximum 3 samolotów japońskich.

Minimalne zwycięstwo Amerykanów: Ciężkie uszkodzenie lotniskowca, zniszczenie 5-8 samolotów japońskich.

Zdecydowane zwycięstwo Amerykanów:

1. Ciężkie uszkodzenie lotniskowca, zniszczenie co najmniej 9 samolotów japońskich.
2. Lotniskowiec nie jest ciężko uszkodzony (maximum 6 uszkodzeń), dowolne straty wśród japońskich samolotów.

SCENARIUSZ 6: Operacja " I"

W kwietniu 1943 roku admirał Yamamoto podjął próbę powstrzymania ofensywy alianckiej na Wyspach Salomona. Głównym celem operacji oznaczonej kryptonimem "I" było zniszczenie składów amunicji i paliw oraz samolotów stacjonujących na Guadalcanal. Japończycy mogli zatopić także liczne statki transportowe i okręty wojenne krążące wokół wyspy. Do operacji tej oprócz lotnictwa armii Japończycy użyli samolotów pokładowych z lotniskowców. Scenariusz przedstawia nalot z 7 kwietnia na Tulagi i konwój płynący w pobliżu.

Japończycy:

- 12 samolotów A6M Zero, w promieniu 4 pól od heksu A50-B40
- 12 samolotów D3A-1 Val z bombą, w promieniu 4 pól od heksu A50-B50

Amerykanie:

- Niszczyciel na heksach od A20-B25 do A21-B25
- 2 statki transportowe na heksach A14-B24 do A16-B25 oraz A10-B19 do A12-B21
- 6 samolotów F4U Corsair, w promieniu 4 pól od heksu A4-B4
- 4 samoloty P-39 Airacobra, w promieniu 2 pól od heksu A12-B20
- 4 lekkie działa przeciwlotnicze (ustawione dowolnie na wyspie)

Warunki zwycięstwa:

Celem gry dla Japończyków jest zbombardowanie obiektów strategicznych znajdujących się na 4 heksach: A16-B12, A10-B10, A7-B9, A4-B9. Obiekt uważa się za zbombardowany jeżeli trafi go co najmniej 1 bomba (liczba uszkodzeń 1 lub więcej). Za każdy zbombardowany obiekt Japończycy otrzymują 2 punkty. Ponadto za każdy zatopiony statek transportowy otrzymują 10 punktów. Od liczby uzyskanych punktów należy odjąć po 2 punkty za każdy zestrzelony samolot japoński i wynik porównać z tabelą.

Uwaga:

Samolot japoński, który opuści mapę krawędzią (pionową lub poziomą), do której należy heks A1-B1 musi powrócić do gry zgodnie, z zasadą opisaną w punkcie 4.3. Samolot opuszczający planszę inną krawędzią nie musi powracać na planszę

14 i więcej	Zdecydowane zwycięstwo Japończyków
6 - 13	Minimalne zwycięstwo Japończyków
0 - 5	Brak wyraźnego zwycięzcy
(-7)-(-1)	Minimalne zwycięstwo Amerykanów
(-14) i mniej	Zdecydowane zwycięstwo Amerykanów

SCENARIUSZ 7: **Bitwa na Morzu Filipińskim**

W 1944 roku przewaga Amerykanów była już wyraźna. Flota amerykańska posiadała więcej lotniskowców niż flota japońska, ponadto następne jednostki były w budowie i wkrótce wchodziły do służby. Japończycy nie zamierzali się jednak poddawać i walczyli zaciekle, o każdą wysepkę. Amerykanie rozpoczęli wypieranie Japończyków z kolejnych archipelagów, dążąc do opanowania całego obszaru Pacyfiku. W czerwcu 1944 roku doszło do bitwy między flotami obu stron na Morzu Filipińskim. Scenariusz ten przedstawia hipotetyczne ataki na lotniskowiec japoński "Hiyo" oraz amerykański "Bunker Hill".

Wariant 1: Atak na lotniskowiec "Hiyo"

Amerykanie:

- 6 samolotów F6F Hellcat, w promieniu 2 pól od heksu A2-B20
- 6 samolotów SB2C Helldiver z bombą, w promieniu 2 pól od heksu A2-B30 od 10 etapu
- 8 samolotów F4U Corsair, w promieniu 2 pól od heksu A8-B5
- 12 samolotów TBF Avenger z torpedą, w promieniu 3 pól od heksu A9-B31
- 6 samolotów SB2C Helldiver z bombą, w promieniu 2 pól od heksu A1-B19

Japończycy:

- Lotniskowiec "Hiyo" na heksach od A42-B41 do A46-B41
- Krażownik na heksach od A36-B35 do A36-B37
- 8 samolotów A6M6 Zero, w promieniu 4 pól od heksu A46-B30 od 5 etapu
- 4 samoloty A6M Zero, w promieniu 2 pól od heksu A47-B55 od 10 etapu
- 8 samolotów A6M Zero, w promieniu 2 pól od heksu A50-B38

Warunki zwycięstwa:

Zdecydowane zwycięstwo Amerykanów: Zatopienie lotniskowca, przy stracie maximum 10 samolotów amerykańskich.

Minimalne zwycięstwo Amerykanów: Zatopienie lotniskowca, przy stracie 11 – 20 samolotów amerykańskich.

Brak wyraźnego zwycięzcy: (należy spełnić warunki jednego z punktów podanych poniżej).

1. Zatopienie lotniskowca, przy stracie co najmniej 21 samolotów amerykańskich.
2. Ciężkie uszkodzenie lotniskowca (co najmniej 9 uszkodzeń), zniszczenie maximum 14 samolotów amerykańskich.

Minimalne zwycięstwo Japończyków: Ciężkie uszkodzenie lotniskowca, zniszczenie 15-20 samolotów amerykańskich.

Zdecydowane zwycięstwo Japończyków:

1. Ciężkie uszkodzenie lotniskowca, zniszczenie co najmniej 21 samolotów amerykańskich.
2. Lotniskowiec nie jest ciężko uszkodzony (maximum 8 uszkodzeń), dowolne straty wśród amerykańskich samolotów.

Wariant 2: Atak na amerykański lotniskowiec "Bunker Hill"

Japończycy:

- 12 samolotów A6N1 Zero, w promieniu 2 pól od heksu A2-B20
- 12 samolotów D4Y1 Judy z bombą, w promieniu 2 pól od heksu A2-B30 od 8 etapu
- 8 samolotów A6M6 Zero, w promieniu 2 pól od heksu A8-B5
- 12 samolotów B6N Jill z torpedą, w promieniu 3 pól od heksu A9-B31

Amerykanie:

- Lotniskowiec "Bunker Hill" na heksach od A42-B41 do A46-B41
- 2 niszczyciele na heksach od A36-B35 do A36-B36 drugi od A30-B21 do A31-B31
- 8 samolotów F6F Hellcat, w promieniu 4 pól od heksu A46-B30
- 4 samoloty F4U Corsair, w promieniu 2 pól od heksu A47-B55 od 5 etapu
- 4 samoloty F6F Hellcat, w promieniu 2 pól od heksu A50-B38

Warunki zwycięstwa:

Zdecydowane zwycięstwo Japończyków: Zatopienie lotniskowca, przy stracie maximum 8 samolotów japońskich.

Minimalne zwycięstwo Japończyków: Zatopienie lotniskowca, przy stracie 12 samolotów japońskich.

Brak wyraźnego zwycięzcy: (należy spełnić warunki jednego z punktów podanych poniżej).

1. Zatopienie lotniskowca, zniszczenie co najmniej 13 samolotów japońskich.
2. Ciężkie uszkodzenie lotniskowca (co najmniej 9 uszkodzeń), przy stracie maximum 8 samolotów japońskich.

Minimalne zwycięstwo Amerykanów: Ciężkie uszkodzenie lotniskowca, zniszczenie 9 – 12 samolotów japońskich.

Zdecydowane zwycięstwo Amerykanów:

1. Ciężkie uszkodzenie lotniskowca, zniszczenie co najmniej 13 samolotów japońskich.
2. Lotniskowiec nie jest ciężko uszkodzony (maximum 8 uszkodzeń), dowolne straty wśród japońskich samolotów.

10 Tabela walki

Siła ataku	Odległość				
	1	2	3	4	5
1	9 – 10 11 -	10 – 11 - -	11 - -	- - -	- - -
2	8 – 9 10 – 11 -	9 – 10 11 -	10 – 11 - -	11 - -	- - -
3	7 – 8 9 – 10 11	8 – 9 10 – 11 -	9 – 10 11 -	10 – 11 - -	11 - -
4	6 – 7 8 – 9 10 – 11	7 – 8 9 – 10 11	8 – 9 10 – 11 -	9 – 10 11 -	10 – 11 - -
5	5 – 5 7 – 8 9 – 11	6 – 7 8 – 9 10 – 11	7 – 8 9 – 10 11	8 – 9 10 – 11 -	9 – 10 11 -

Tabela 1: Tabela walki

<u>Siła ataku</u>	<u>Odległość</u>	
5	1	
	5 - 6	1 uszkodzenie
	7 - 8	2 uszkodzenia
	9 - 11	3 uszkodzenia

Modyfikacje siły ataku

Pod słońce -1

Strzał do celu

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

Wyrzucenie 2 lub 12 oczek oznacza zablokowanie karabinu.

11 Dane techniczne samolotów

Lp.	Typ i nazwa	Szybkość MAX	Szybkość MIN	Zwrotność	Atak	Udźwig	Wytrzymałość	Nurk.	Torp.	Ilość żet.
1	A6M Zero	6	1	0	4/0	-	4	-	-	12
2	A6M6 Zero	6	2	0	4/0	-	6	-	-	8
3	D3A Val	4	2	1	2/1	1	4	+	-	12
4	D4Y1 Judy	5	2	1	2/1	1	4	+	-	12
5	B5N Kate	4	3	2	0/1	1	4	-	+	12
6	B6N Jill	4	3	2	1/1	1	5	-	+	12
7	G4M Bety	4	3	3	2/2	2	3	-	+	12
8	P1Y1 Frances	5	3	2	1/1	2	5	-	+	12
10	F4F Wildcat	6	2	1	4/0	-	6	-	-	8
11	P-39 Airacobra	7	2	1	3/0	-	6	-	-	4
12	F6F Hellcat	6	2	1	4/0	-	7	-	-	12
13	F4U Corsair	7	2	0	4/0	-	7	-	-	12
14	SBD Dauntless	4	3	2	2/1	1	6	+	-	12
15	SB2 Helldiver	4	3	2	2/1	1	6	+	-	12
16	TBD Devastator	3	3	2	1/1	1	5	-	+	12
17	TBF Avenger	4	3	2	1/1	1	6	-	+	12
18	B-25 Mitchell	5	3	3	2/3	3	6	-	-	4
19	B-17 Flying Fortress	6	4	3	3/3	6	6	-	-	8

Tabela 2: Dane techniczne samolotów

12 Dane taktyczne okrętów

Typ i nazwa	Wytrzymałość	Liczba lekkich dział p-lot Norm. / Uszk.	Liczba ciężkich dział p-lot Norm. / Uszk.	Długość
Lotniskowiec BUNKER HILL	18	3/2	4/2	5
Lotniskowiec LEXINGTON	18	2/1	1/0	5
Lotniskowiec YORKTOWN	14	2/1	3/1	5
Lotniskowiec HIYO	17	5/2	2/1	5
Lotniskowiec KAGA	20	3/1	2/1	5
Lekki lotniskowiec SHOHO	12	1/0	3/1	4
Pancernik	26	4/2	6/3	4
Krażownik	12	1/0	1/0	2
Niszczyciel	7	1/0	1/0	2
Statek transportowy	10	0/0	0/0	3

Tabela 3: Dane taktyczne okrętów

13 Karta samolotów

Lp.	Typ i nazwa	Nr. żetonu	Nurk	Torpeda	Bomby	Wytrzymałość
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 4: Karta samolotów

14 Karta okrętów

Lp.	Typ i nazwa	Nr. żetonu	Wytrzymałość	P-lot lekkich	P-lot ciężkich
1			□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□	/	/
2			□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□	/	/
3			□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□	/	/
4			□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□	/	/
5			□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□	/	/
6			□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□	/	/
7			□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□	/	/
8			□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□	/	/
9			□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□	/	/
10			□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□	/	/
11			□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□	/	/
12			□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□	/	/
13			□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□	/	/
14			□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□	/	/
15			□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□	/	/
16			□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□	/	/
17			□□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□□□□□	/	/

Tabela 5: Karta okrętów

15 Bombardowanie i atak torpedowy

Liczba uszkodzeń	Samolot nie ostrzelany	Samolot pod ostrzałem
4	12	-
3	11	12
2	10	11
1	9	10

Tabela 6: Bombardowanie z lotu poziomego

Liczba uszkodzeń	Samolot nie ostrzelany	Samolot pod ostrzałem
4	10 - 12	-
3	8 - 9	11 - 12
2	7	9 - 10
1	6	7 - 8

Tabela 7: Bombardowanie z lotu nurkowego

Liczba uszkodzeń	Samolot nie ostrzelany	Samolot pod ostrzałem
7	12	-
6	10 - 11	12
5	8 - 9	10 - 11
3	7	9

Tabela 8: Atak torpedowy

16 Ostrzał z działek p-lot

Wys.	Odległość					
	0 - 4		5 - 6		7 - 8	
1 - 3	8 - 9	U 10 - 12	8 - 9	U 10 - 12	8 - 9	U 10 - 11
4	8 - 9	U 10 - 12	8 - 9	U 10 - 11	8 - 9	U 11 - 12
5	9 - 10	U 11 - 12	9 - 10	U 11	8 - 9	U 12

Tabela 9: Ciężkie działka - 3 uszkodzenia

Wys.	Odległość					
	0 - 4		5 - 6		7 - 8	
1 - 3	7 - 8	U 9 - 12	7 - 8	U 9 - 12	8 - 9	U 10 - 12
4	8 - 9	U 10 - 12	8 - 9	U 10 - 12	8 - 9	U 10 - 11
5	9 - 10	U 11 - 12	9 - 10	U 11	10 - 11	U 12

Tabela 10: Lekkie działka - 2 uszkodzenia