

# Era Myśliwców: I Wojna Światowa

## INSTRUKCJA

Niniejsza gra stawia do walki przeciwko sobie samoloty z I Wojny Światowej. Proste zasady ruchu i ostrzału zawierają wszystkie najważniejsze cechy samolotów epoki: prędkość, zręczność i siła ognia. Batalie toczą się na sześciu poziomach wysokości, przez co zdolności samolotów do szybkich zmian wysokości nabierają ogromnego znaczenia. Wzięto też pod uwagę niecodzienne cechy samolotów, jak efekt żyroskopowy, który zapewnia niezwykle zdolności manewrowania. Kierunek wiatru i pozycja Słońca wpływają na prędkość lotu i celność, a samoloty pod ostrzałem mogą szukać schronienia przed napastnikiem w gęstej warstwie chmur. Większość pilotów jest przeciętna. Nie znaczy to jednak, że w Twoim dywizjonie nie znajdzie się kilku nieupierzonych rekrutów lub niedoścignionych asów...

Na oddzielnym arkuszu znajduje się krótkie podsumowanie zasad z pominięciem opcjonalnych reguł i trybów gry (scenariuszy). Znajomość zasad w podsumowaniu wystarcza do grania w grę, zakładając, że gracze podejną zdroworozsądkowo do pewnych specyficznych sytuacji. Zasady w streszczeniu będą o wiele jaśniejsze dla graczy, którzy grali już w inne nasze gry oparte na systemie Triangle,

zalecamy jednak, by gracze przeczytali całą instrukcję ilustrowaną wieloma przykładami, by mogli od razu wprowadzić opcjonalne reguły i różne tryby gry, a podsumowanie traktowali jako ściągawkę z najważniejszymi zasadami.

## W PUDEŁKU

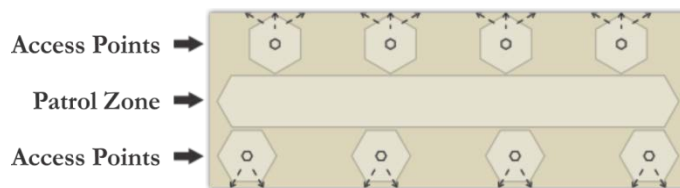
Pudełko zawiera: trzy składane segmenty planszy, 4 rozszerzenia planszy, 78 plastikowych pionków (samoloty), 105 plastikowych podstawek wysokości, 3 plastikowe kompensatory przechyłu, 3 znaczniki początkowej pozycji, 30 paneli kontrolnych, 130 drewnianych znaczników zużycia, 24 znaczniki zwiadu, 30 znaczników bomb, 24 znaczniki asów/żółtodziobów, 36 plastikowych znaczników trafień, 10 plastikowych znaczników chmur, znaczniki Słońca/wiatru, 12 plastikowych stref operacji, 5 kostek K6 i niniejszą instrukcję.

## PLANSZA i jej ROZSZERZENIA

Plansza składa się z siatki równobocznych trójkątów, na skrzyżowaniu których znajdują się małe sześciokąty (punkty), po których poruszają się samoloty. Dystans pomiędzy dwoma najbliższymi punktami jest oznaczany literą „d”. Cała plansza nazywa się **Strefą Walki**.

**Rozszerzenia** planszy leżą obok planszy. Pośrodku każdego Rozszerzenia planszy znajduje się **Strefa**

**Patrolowania**, w której znajdują się samoloty, które jeszcze nie weszły do Strefy Walki. Na krawędziach planszetek znajdują się cztery **Punkty Dostępu**, w których samoloty czekają na przeniesienie do Strefy Walki.



[ Punkty Dostępu ; Strefa Patrolowania ]

## PIONKI i PODSTAWKI

Niemcy, Francja i Wielka Brytania miały najpotężniejsze siły powietrzne podczas I Wojny Światowej. W grze każda z wymienionych nacji posiada dwanaście myśliwców, trzech zwiadowców, trzy bombowce, dwa samoloty użytkowe, dwa lekkie bombowce, dwa myśliwce-hydroplany i dwa samoloty torpedowe, z których kilka może wypełniać wiele typów zadań (walka, bombardowanie i zwiad).

Plastikowe pionki z naklejką z rysunkiem samolotu, jego numerem, podstawowymi i dodatkowymi cechami są zrobione z czarnego (Niemcy) i białego (Francja i Wielka Brytania) plastiku.

Do podstawowych cech samolotu należą: **uzbrojenie** (liczba karabinów maszynowych nieruchomych albo zamontowanych na obrotnicy), **prędkość**, **zwinność** i **pułap praktyczny**. Tylko wybrane samoloty mają dodatkowe cechy specjalne jak: **szybkie wznoszenie** lub **efekt żyroskopowy**.

	<b>Typ samolotu:</b> Fokker Dr.I <b>Numer samolotu:</b> 4
<b>Cechy podstawowe</b> - uzbrojenie 2 nieruchome kmy ( II ) - prędkość: 5 - zwinność: IV - pułap praktyczny: L5	<b>Cechy specjalne</b> - szybkie wznoszenie ( ↑ ) - wolne zniżanie ( ↓ ) - efekt żyroskopowy: ↺↻ - akrobacje ( Q )

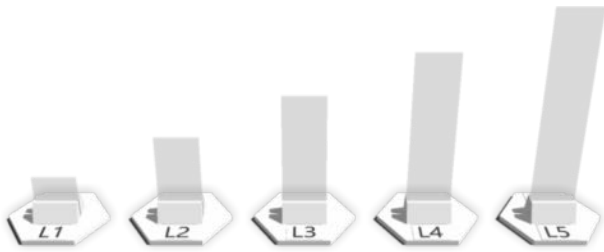
↑ / II / III - jeden/dwa/trzy nieruchome karabiny maszynowe

↕ / ↗ - jeden/dwa ruhome karabiny maszynowe w przodzie kadłuba

↕ / ↖ - jeden dwa ruhome karabiny maszynowe w tyle kadłuba

↕ - jeden karabin maszynowy w spodzie kadłuba

Pionki samolotów stoją na podstawkach symbolizujących sześć różnych wysokości (w sumie 105 podstawek). W trakcie gry, zależnie od wysokości na jakiej się znajdują, samoloty są przyłączone do różnych podstawek.



Pionek przechylony w górę lub w dół oznacza, że samolot rozpoczyna wznoszenie lub zniżanie.



### PRZELATYWANIE NAD SAMOLOTAMI

W trakcie gry kilka pionków może zajmować to samo pole, ale na różnych wysokościach. W takiej sytuacji należy postawić pionki wraz z podstawkami na sobie tak, by najwyższy pionek miał odpowiednią podstawkę.

<p>Na przykładzie po prawej samolot przelatuje nad innym samolotem na poziomie L4, ale ma najniższą podstawkę, by oddać jego rzeczywistą wysokość.</p>	
<p>(L3 + L1 = L4)</p>	
<p>Jeśli niższy pionek jest przechylony, należy użyć kompensatora przechyłu, żeby można było bezpiecznie postawić na nim drugi pionek (przykład po prawej).</p>	

### ZNACZNIKI POCZĄTKOWEJ POZYCJI

Jeśli gracz chce przemyśleć tor lotu samolotu, poruszając nim, może on umieścić znacznik początkowej pozycji w miejscu samolotu jako przypomnienie, gdzie należy go odłożyć.

### PANELE KONTROLNE i ZNACZNIKI ZUŻYCIA

Gra zawiera po trzy samoloty każdego typu i wszystkie trzy korzystają z tego samego Panelu Kontrolnego.

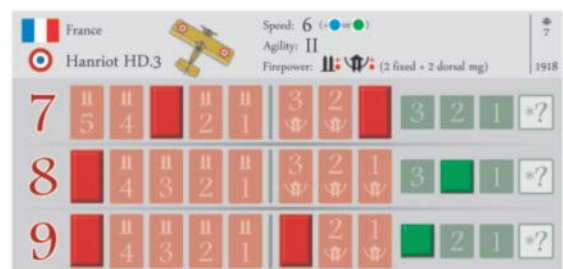
Na górze każdego Panelu znajduje się rysunek samolotu z jego wszystkimi podstawowymi i specjalnymi cechami. Na pozostałą część Panelu składają się numery samolotów i pola na znaczniki zużycia i misji.

Na wszystkich Panelach Kontrolnych znajduje się zestaw czerwonych prostokątów z liczbami i symbolami karabinu maszynowego. Liczby na czerwonych prostokątach po lewej stronie planszeczki oznaczają, ile razy karabin maszynowy może wystrzelić. Jeśli samolot ma karabiny zarówno w przodzie jak i w tyle kadłuba, na jego Panelu Kontrolnym będzie się znajdować więcej czerwonych prostokątów.

Na Panelach Kontrolnych myśliwców znajdują się również zielone kwadraty. Liczby na zielonych kwadratach po prawej stronie planszeczki oznaczają, ile razy samolot może użyć pełnej mocy silnika.

Na początku gry należy położyć znaczniki zużycia w odpowiednim kolorze po lewej stronie czerwonych i zielonych rzędów. Za każdym razem, gdy samolot dokona ostrzału, należy przesunąć czerwony znacznik zużycia w prawo. Po dokonaniu ostatniego ostrzału, należy zdjąć odpowiedni znacznik zużycia z Panelu Kontrolnego. Za każdym razem, gdy samolot leci na pełnej mocy, należy przesunąć zielony znacznik zużycia w prawo.

Na poniższym przykładzie widać, że samolot nr 7 wystrzelił po dwa razy ze swoich obu karabinów i użył pełnej mocy silnika trzy razy. Samolot nr 8 wystrzelił trzy razy z tylnego karabinu (nie ma w nim więcej amunicji) i użył pełnej mocy silnika raz. Samolot nr 9 nie wystrzelił, ani nie użył pełnej mocy silnika ani razu.



### ZNACZNIKI ZWIADU i BOMB

Na Panelach Kontrolnych bombowców i zwiadowców, samolotów użytkowych i lekkich bombowców jest miejsce na znaczniki Bomb, a dodatkowo na Panelach Kontrolnych zwiadowców - na znaczniki Zwiadu.



kiedy samolot zrobi zdjęcie Strefy Operacji (A, B lub C) należy położyć odpowiedni **znacznik Zwiadu** na jego Panelu Kontrolnym.

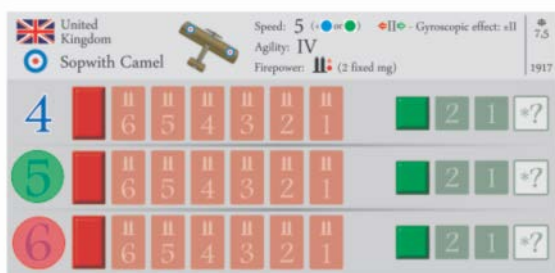
**Znaczniki Bomb** znajdują się na Panelu Kontrolnym od początku gry. Kiedy samolot zrzuci bombę nad celem, należy położyć odpowiedni znacznik na Strefie Operacji na planszy.



## ZNACZNIKI ASA / ŻÓŁTODZIÓBA

Każdy z graczy ma po sześć czerwonych i zielonych okrągłych znaczników. Czerwone znaczniki oznaczają samoloty pilotowane przez ponadprzeciętnych pilotów - asów. Zielone znaczniki natomiast przedstawiają samoloty pilotowane przez jeszcze niedoświadczonych żółtodziobów.

Poniższa ilustracja przedstawia Panel Kontrolny na początku gry: nr 4 - przeciętny pilot, nr 5 - żółtodziób, nr 6 - as.



## ZNACZNIKI TRAFIEŃ

W trakcie walki wiele samolotów zostanie uszkodzonych. Trafienie samolotu oznacza się za pomocą znaczników Trafień, których kolor odpowiada miejscu trafienia.



## ZNACZNIKI CHMUR I SŁOŃCA/WIATRU

Znaczniki Chmur reprezentują gęste warstwy chmur, w których samoloty mogą chwilowo skryć się przed wrogiem ostrzałem.

Znaczniki Słońca i Wiatru służą do określenia kierunku padania promieni słonecznych czy kierunku wiatru.



## STREFY OPERACJI

Znaczniki Stref Operacji to przezroczyste plastikowe prostokąty (trzy czarne i trzy zielone), które kładzie się na planszy (pomiędzy białymi, przerywanymi liniami) w uzgodnionym lub narzuconym miejscu i oznaczają strefy do zbombardowania lub sfotografowania.

## KOSTKI

Wartości na **niebieskiej** kostce to: -1, 0, 0, +1, +1 i +2, a **zielonej** to: 0\*, +1\*, +2, +3, +4 i +5. Niebieskich i zielonych kostek używa się do poruszania pionków.

Dwie **czerwone** kostki (białe z czerwonymi kropkami) to zwykle sześciostronne kostki z numerami od 1 do 6. Używa się ich podczas strzelania z karabinu maszynowego.

**Wielokolorowej** kostki używa się do określenia miejsca trafienia samolotu. Kostka ta składa się z dwóch niebieskich ścianek, dwóch pomarańczowych, jednej czerwonej i jednej zielonej.



## OGÓLNE ZASADY

Gra została zaprojektowana z myślą o dwóch graczach, ale można w nią grać w pojedynkę (szczegóły w oddzielnej instrukcji) lub w cztery osoby (patrz strona 16).

W grze istnieją trzy tryby gry (z wariantami): **Walka Powietrzna**, **Zwiad** i **Bombardowanie**. Z reguły do Walki Powietrznej używa się myśliwców (nr 1-12), podczas Zwiadu do walki dołączają zwiadowcy (nr 13-15), a podczas Bombardowania do myśliwców dołączają bombowce (nr 16-18).

Wszystkie walki toczą się w Strefie Walki (na planszy), ale zanim samoloty wejdą na planszę, czekają w Strefach Patrolowania. Samolot może opuścić Strefę Walki, tylko gdy jest **uszkodzony** lub **nie ma więcej amunicji**.

Samolot, który opuścił Strefę Walki, nie może do niej wrócić.

Każdy z graczy może kontrolować do sześciu myśliwców w Strefie Walki (gracze mogą zgodzić się na zmianę tej zasady).

Jeśli gracz nie ma samolotów w Strefie Walki, musi on wprowadzić na planszę przynajmniej jeden samolot ze Strefy Patrolowania (jeśli jakiś ma) w następnym turze.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Cała plansza składa się z trzech składanych części, ale można użyć tylko dwóch części, jeśli gracze chcą rozegrać krótszą grę z mniejszą liczbą samolotów.



Plansza dzieli się na połowy (wzdłuż dłuższego lub krótszego boku planszy) należące do dwóch graczy. Każdy z graczy kładzie swoje dwa Rozszerzenia planszy wzdłuż swojej krawędzi planszy w taki sposób, by linie na obu planszach były nieprzerwane, na przykład:



Poniższy przykład pokazuje przygotowanie „skróconej” planszy z graczami rozstawionymi na północnej i południowej krawędzi.



Jeden gracz kontroluje niemieckie samoloty, a drugi - francuskie i/lub brytyjskie. Gracze mogą ustalić, ilu samolotów będą używać w grze.

Przykład: trwa gra Walki Powietrznej, w której gracze zgodzili się na używanie po dziewięć samolotów. Gracz kontrolujący niemieckie samoloty wybiera: myśliwce Fokker Dr.I (nr 4-6), Fokker D.VII (nr 10-12) i zwiadowcę Aviatik DFW C.V (nr 13-15). Drugi gracz decyduje się na użycie francuskich i brytyjskich samolotów: Hanriot HD.3 (nr 7-9), Sopwith Camel (nr 4-6) i S.E.5 (nr 10-12). Pierwszy gracz wystawił zwiadowców, ponieważ to jedyne niemieckie samoloty z karabinem strzelającym do tyłu i ich cechy lotnicze są wystarczająco dobre, by walczyć z myśliwcami.

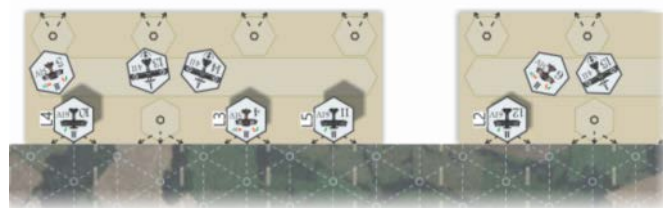
Cztery wybrane samoloty na podstawkach (gracz wybiera jakich wysokości) czekają w Punktach Dostępu. Pozostałe pionki (bez podstawek), czekają w Strefach Patrolowania.

Gracze używają Paneli Kontrolnych wybranych samolotów i kładą znaczniki zużycia na miejscach początkowych.

Po przygotowaniu planszy czas na rozpoczęcie gry. Pierwszy gracz rzuca niebieską (lub zieloną) kostką i porusza się samolotem z najniższym numerem z Punktu Dostępu na planszę. Następnie znów rzuca niebieską lub zieloną kostką,

porusza następnym samolotem, itd. Kiedy pierwszy gracz poruszy się wszystkimi samolotami z Punktów Dostępu, drugi gracz może przemieścić swoje samoloty.

Poniższy przykład ilustruje właściwe ustawienie pionków w Punktach Dostępu. Wszystkie samoloty mają podstawki o różnej wysokości (od L2 do L5).



## TURA

Wszystkie samoloty w Strefie Walki muszą się poruszyć i wszystkie pionki w Punktach Dostępu muszą wejść do Strefy Walki, zaczynając od samolotu z najniższym numerem.

Następnie gracze (jeśli chcą) mogą przenieść do dwóch samolotów ze Strefy Patrolowania do Punktów Dostępu.

Jeśli po poruszeniu się samolot znajdzie się w pozycji, z której może ostrzelać przeciwnika, atak jest wykonywany natychmiast.

Każda tura składa się z części - po jednej na każdego gracza. Podczas swojej części tury gracze poruszają się swoimi wszystkimi samolotami, które mogą się poruszyć i wykonują ostrzał ofensywny, jeśli są w odpowiedniej pozycji. Gracze rozgrywają swoje tury na zmianę aż do końca gry.

## RUCH SAMOLOTU

*W trakcie prawdziwej walki w powietrzu, samolot wykonuje skomplikowane manewry we wszystkich osiach. Samoloty w grze mogą latać na sześciu różnych poziomach (od L1 do L6) i mogą swobodnie przechodzić między nimi (wznoszenie i zniżanie) bez ograniczeń.*

Przed wykonaniem ruchu należy rzucić niebieską kostką. W przypadku myśliwca gracz może zdecydować się na rzut zieloną kostką. Niebieska kostka przedstawia przeciętne osiągi samolotu. Wartości na zielonej kostce są większe i można jej użyć, gdy gracz chce się poruszyć jak najszybciej. Liczba użyć pełnej mocy silnika jest jednak ograniczona (pozostała liczba użyć jest oznaczana zielonymi kostkami na Panelu Kontrolnym).

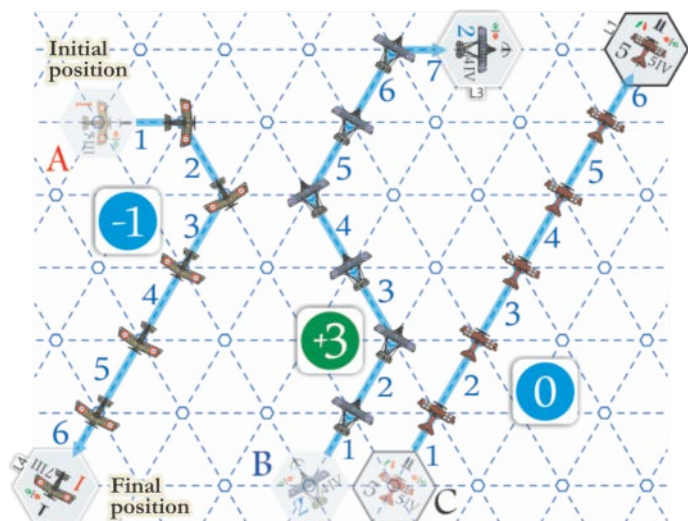
## PORUSZANIE SIĘ W POZIOMIE

Samolot może się poruszyć na pole znajdujące się od niego na wprost, na prawo lub na lewo (pod kątem 60°). Każde takie przejście z punktu do punktu to ruch o jedno **pole**. Liczba pól, o które samolot może się poruszyć w turze, zależy od **prędkości** samolotu (arabska liczba na samolocie i jego Panelu

Kontrolnym) i od rzutu niebieską lub zieloną kostką - wynik rzutu dodaje się do prędkości samolotu. Gracze powinni zwrócić szczególną uwagę, by samolot był zawsze zwrócony we właściwym kierunku. Jeśli samolot poruszy się wyłącznie do przodu podczas swojego ruchu, należy zwiększyć jego prędkość o 1.

W każdej turze samolot musi poruszyć się o tyle pól, ile tylko może (prędkość + rzut kostką + ewentualne modyfikatory).

Oto kilka przykładów:



[ Początkowa pozycja ; Końcowa pozycja ]

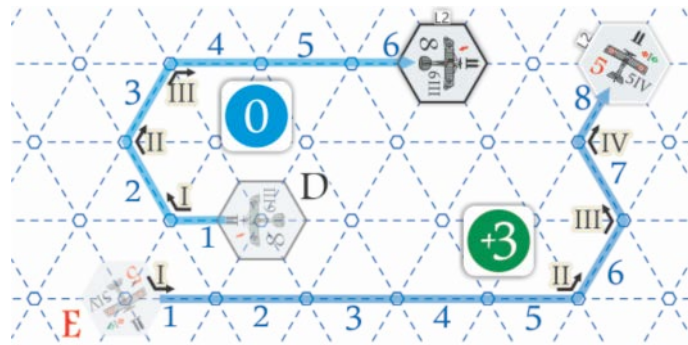
W powyższym przykładzie wszystkie samoloty poruszają się w poziomie, ale na różnych wysokościach. Każdy z samolotów poruszy się o:

- Samolot A: 7 (prędkość) + -1 (kostka) = 6 pól
- Samolot B: 4 (prędkość) + 3 (kostka) = 7 pól
- Samolot C: 5 (prędkość) + 0 (kostka) + 1 (ruch w linii prostej) = 6 pól

Samoloty nie mogą przelatywać przez zajęte pola na tej samej wysokości. Końcowa pozycja samolotu nie może się też znajdować bezpośrednio przed innym samolotem - jeśli samolot nie zmienia wysokości, inne pionki nie mogą zakończyć ruchu na polu bezpośrednio przed nim na obecnej wysokości. Jeśli samolot jest przechylony (będzie się wznosić / zniżać) inne pionki nie mogą zakończyć ruchu na polach bezpośrednio przed nim na większej / mniejszej wysokości.

### ZMIANA KIERUNKU LOTU (ZWINNOŚĆ)

Samolot może zmienić kierunek lotu ograniczoną liczbę razy w turze. W poprzednim przykładzie samolot A zmienił kierunek (o 60° w prawo) dwa razy, samolot B, skręcił w prawo na pierwszym polu, potem musiał skręcić w lewo i w prawo, czyli zmienił kierunek cztery razy, a samolot C nie zmienił kierunku ani razu. **Zwinność** jest podstawową cechą samolotu (oznaczona rzymską cyfrą), która określa ile razy samolot może zmienić kierunek lotu w turze.



W powyższym przykładzie samolot D skręcił trzy razy (tyle, ile tylko mógł) w prawo. Samolot E skręcił w lewo od razu na pierwszym polu, potem skręcił dwa razy w lewo i raz w prawo, czyli zmienił kierunek lotu cztery razy (tyle, ile tylko mógł).

### EFEKT ŻYROSKOPOWY

Silniki rotacyjne były niezwykle powszechne w tym okresie rozwoju awiacji. Silniki rotacyjne charakteryzują się tym, że cylindry obracają się wraz ze śmigłem, przyczyniając się do efektu żyroskopowego, przez który samoloty miały trudności ze skręcaniem w lewo. Silniki z silnikiem rotacyjnym posiadają specjalną cechę **efekt żyroskopowy** (↔I↔) - lepiej skręcają w prawo: jeśli skręcają tylko w prawo, mogą skręcić o jeden raz więcej, ale jeśli skręcają wyłącznie w lewo, mogą skręcić o jeden raz mniej.

Samolot **Sopwith Camel** jest specjalnym przedstawicielem tej grupy samolotów, bo z powodu ogromnych części (silnika, baku i uzbrojenia) w przedniej jednej trzeciej jego długości, jego efekt żyroskopowy jest silniejszy niż u innych samolotów. Z tego powodu jego maksymalna liczba skrętów jest większa/mniejsza o dwa (↔II↔).

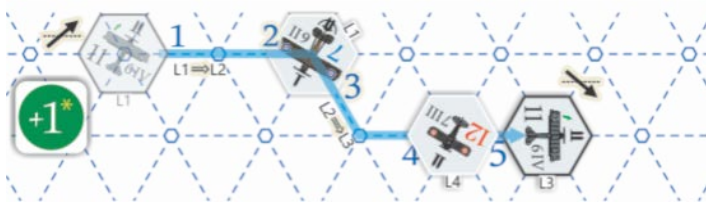
Wyjątkiem od tego efektu są samoloty ze śmigłem z tyłu (układ pchający), u których efekt działa w przeciwną stronę - lepiej skręcają w lewo (↔I↔). Przykładem takiego samolotu jest **Airco DH.2**.

Jeśli samolot z silnikiem rotacyjnym skręca zarówno w lewo, jak i w prawo w trakcie ruchu, należy zignorować efekt żyroskopowy.

W poniższym przykładzie, samolot F jest wyposażony w silnik rotacyjny. Połączył on ruch do przodu ze skrętami w lewo i wykonał IV - I = III skręty. Samolot G (Camel) podczas swojego ruchu skręcał tylko w prawo i wykonał IV + II = VI skręty. Samolot Sopwith Camel to jedyny samolot, który może w turze wykonać obrót o 360° (ale tylko w prawo).







Podczas wznoszenia się całkowita prędkość samolotu w turze zmniejsza się o liczbę poziomów, o którą się wzniósł (wysokość +2 => prędkość -2 / wysokość +3 => prędkość -3).

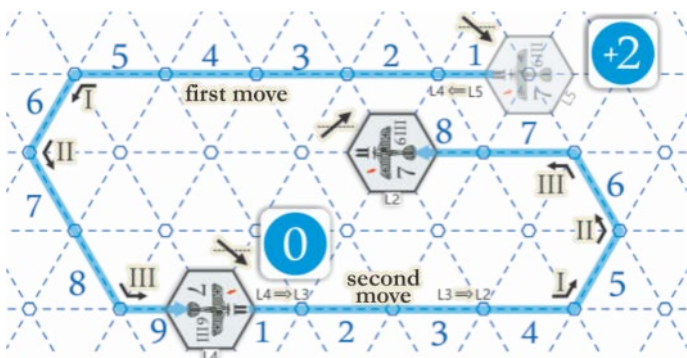
Samolot musi najpierw wznieść się na pierwszym polu ruchu o jeden poziom, a następnie na trzecim i piątym polu, jeśli chce się wznieść o odpowiednio dwa lub trzy poziomy. Z tego powodu samolot musi poruszyć się w turze o co najmniej trzy pola, by wznieść się o dwa poziomy i o co najmniej 5 pól, by wznieść się o trzy (biorąc poprawkę na utratę prędkości z powodu wznoszenia się).

### ZNIŻANIE

Jeśli w poprzedniej turze gracz przechylił samolot w dół („zapowiedziane zniżanie” ↘), samolot może zniżyć się o jeden, dwa lub trzy poziomy wysokości (należy zmienić podstawkę na niższą). Zniżenie o jeden poziom ma miejsce na pierwszym polu ruchu, o dwa - pierwszym i trzecim, o trzy - pierwszym trzecim i piątym.

Podczas zniżania rośnie prędkość samolotu, więc należy dodać 1, 2 lub 3 do prędkości zniżającego się samolotu (+1 za każdy poziom).

Na ostatnim polu ruchu gracz może zostawić samolot na obecnej wysokości lub przechylić go znowu do pozycji zapowiadającej wznoszenie lub zniżanie. **Wyjątek:** Jeśli samolot zniży się o trzy poziomy, nie może się wznieść w tej samej turze. *Taki manewr (wznoszenie się po gwałtownym zniżeniu) mógłby być szkodliwy zarówno dla konstrukcji samolotu, jak i zdrowia pilota.*

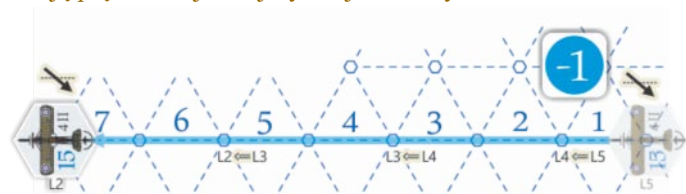


[ pierwszy ruch ; drugi ruch ]

W powyższym przykładzie samolot był przechylony w dół (↘) na początku swojej tury. W trakcie swojego ruchu zniżył się z poziomu L5 do L4 i poruszył się o: 6 (prędkość) + 2 (kostka) + 1 (zniżanie) = 9 pól. Samolot zmienił podstawkę na pierwszym polu ruchu. Na ostatnim polu ruchu znów przechylił się w dół (↘). W drugiej turze samolot zmienia wysokość z

L4 na L3 na pierwszym polu. Nie jest to koniec ruchu samolotu, więc samolot zniża się o jeszcze jeden poziom (z L3 na L2). Samolot poruszył się o: 6 (prędkość) + 0 (kostka) + 2 (zniżanie) = 8 pól. W ostatnim momencie drugiego ruchu gracz przechylił samolot ku górze z zamiarem zwiększenia wysokości do L3.

W poniższym przykładzie samolot, lecąc w linii prostej, zniżył się z poziomu L4 do poziomu L1 i poruszył się o: 4 (prędkość) - 1 (kostka) + 1 (ruch w linii prostej) + 3 (zniżanie) = 7 pól. W tym przykładzie zwiadowca, wypełniwszy zadanie, korzysta z przewagi, jaką daje mu lot na dużej wysokości, by zwiększyć swoją prędkość i jak najszybciej uciec myśliwcom.



### WOLNE ZNIŻANIE

Ze względu na wady konstrukcyjne lub fabryczne niektóre typy samolotów łamały sobie skrzydła podczas gwałtownego zniżania, co doprowadziło do zakazu wykonywania tego manewru na tych samolotach. Niektóre samoloty w grze mają specjalną cechę **wolne zniżanie** (↘) - w jednym ruchu mogą zniżyć się o nie więcej niż dwa poziomy. Wszystkie bombowce wielosilnikowe mają tę cechę (ze względu na swój ciężar).

### PUŁAP PRAKTYCZNY

W grze jest sześć poziomów wysokości. Każdy samolot ma określony pułap praktyczny (Lx) - maksymalną wysokość, na którą może się wznieść.

Nawet szybko wznoszące się samoloty „max. 2” nie mogą wznieść się z poziomu L4 lub niższego na L6 w jednej turze - tylko szybko wznoszące się samoloty „max. 3” mogą wznieść się z L4 na L6 w jednej turze (ale nie z L3).

Samolot nie może przechylić się w górę na swojej maksymalnej wysokości.

### UZBROJENIE - OSTRZAŁ

W początkowym okresie I Wojny Światowej samolotów używano głównie do rekonesansu i korygowania ognia artyleryjskiego, więc nawet nie były uzbrojone. W przypadku starć piloti często musieli uciekać się do używania pistoletów i karabinów. W pewnym momencie samoloty zaczęto wyposażać w ruchome karabiny maszynowe, które były obsługiwane przez drugiego członka załogi. Nie było to zbyt efektywne rozwiązanie, gdyż strzelec musiał uważać, by nie trafić części własnego samolotu, jak śmigło, skrzydła, ogon... Efektywność myśliwców wzrosła dopiero po wprowadzeniu zsynchronizowanych ze śmigłem nieruchomych karabinów maszynowych, dzięki czemu karabiny mogły strzelać pomiędzy

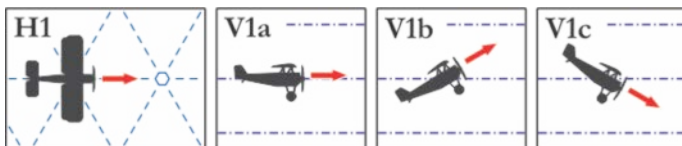


pomiędzy wirującymi łopatomy śmigła. Niektóre typy samolotów zachowały ruchome karabiny maszynowe, ale używano ich głównie do obrony.

## POZYCJE KARABINÓW MASZYNOWYCH I KIERUNEK OSTRZAŁU

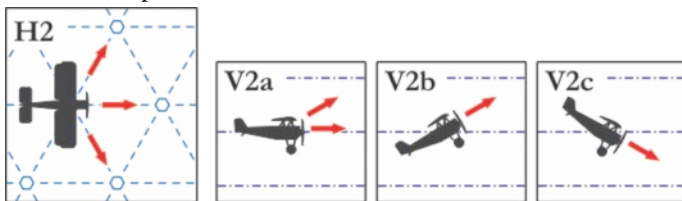
Myśliwce i zwiadowcy są wyposażeni w **nieruchome karabiny maszynowe** zamontowane na przodzie samolotu. W niektórych samolotach są one zamontowane na górnych skrzydłach i strzelają nad śmigłem, podczas gdy w pozostałych samolotach znajdują się na kadłubie i strzelają pomiędzy łopatomy śmigła. Pod koniec wojny prawie wszystkie myśliwce były wyposażone w dwa (nieliczne starsze samoloty w jeden) nieruchome karabiny maszynowe. Wyjątkiem jest samolot Fokker E.IV, który był wyposażony w aż trzy karabiny.

Nieruchome karabiny maszynowe strzelają prosto względem poziomej osi samolotu (patrz poniższe schematy). Podczas ostrzału pilot musi lecieć w kierunku wroga, w rezultacie celując ruchami całego samolotu.

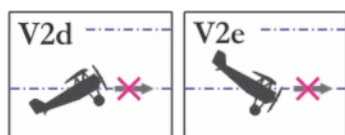


**Ruchome karabiny maszynowe w przodzie kadłuba** (jeden lub dwa) były montowane głównie w bombowcach, ale czasem też w niektórych zwiadowcach i myśliwcach i były używane głównie do obrony. Przykładem takiego samolotu w grze jest brytyjski Airco DH.2 i jest to jedyny myśliwiec wyposażony w taki karabin.

Według zasad gry te karabiny mogą strzelać do przodu we wszystkich trzech kierunkach. Z racji tego, że są ruchome, można je podnieść i strzelać z nich do góry, kiedy samolot leci poziomo.

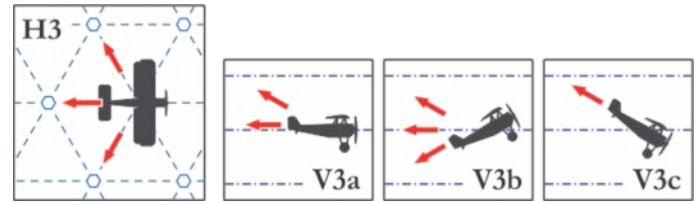


Jeśli samolot znajduje się w sytuacji przedstawionej na schematach V2d i V2e, nie może strzelać w przekreślonych kierunkach (×).

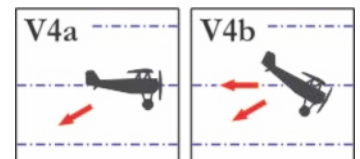


**Karabiny maszynowe w tyle kadłuba** (jeden lub dwa) były montowane we wszystkich zwiadowcach i bombowcach, a także na niektórych myśliwcach (dwoosobowych) - Hanriot HD.3 i Bristol F.2, i były kontrolowane przez drugiego członka załogi. Karabiny w tyle kadłuba montowano na obrotnicach, więc można z nich

strzelać do tyłu w trzech kierunkach. Można też z nich strzelać w górę (kiedy samolot leci poziomo lub kiedy rozpoczyna wznoszenie).



**Karabiny maszynowe w dole kadłuba** były montowane tylko w wybranych bombowcach, np. w tej grze w samolocie Handley Page O/400, i służyły wyłącznie do obrony. Podobnie do tych montowanych w tyle kadłuba, te karabiny mogą strzelać do tyłu w trzech kierunkach (patrz H3), ale tylko w dół.



## OSTRZAŁ OFENSYWNY

W prawdziwej walce powietrznej samoloty latają wokół siebie po krzyżujących się torach, tylko szukając okazji do oddania strzału. W grze ten ciągły ruch jest podzielony na tury. Jedna tura trwa krótki okres czasu (około dziesięć sekund). Kiedy samolot atakuje przeciwnika w swojej turze, jest to **ostrzał ofensywny**.

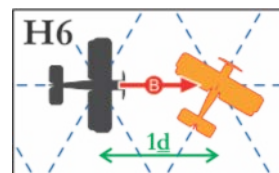
Według zasad ruchu i ostrzału wszystkie typy samolotów mogą znaleźć się w pozycji pozwalającej na ostrzał ofensywny, ale ze względu na swój rozmiar i ociążałość w prawdziwej walce, bombowce nie mogą podążać za mniejszymi samolotami czy ich atakować. W związku z tym w grze obowiązuje zasada, że bombowce nie mogą wykonywać ostrzału ofensywnego (dlatego ich symbole kmów mają szary kolor). Bardziej realistyczny (i bardziej zaawansowany) wariant tej zasady znajduje się na stronie 12.

Aby samolot mógł zaatakować wrogi samolot, na ostatnim polu ruchu musi znajdować się w dogodnej **pozycji strzeleckiej**. Procedura ataku jest następująca: gracz rzuca dwoma czerwonymi kostkami, sumuje ich wynik i porównuje go z tabelą (kolumną A lub B). Wyniki w kolumnie A mają większe prawdopodobieństwo zestrzelenia samolotu. Tabela i wynik ostrzału zostaną dogłębnie omówione w następnych rozdziałach.

Kilka samolotów może dokonać ostrzału w jednej turze. Kiedy samolot znajdzie się w dogodnej pozycji, procedura ataku jest wykonywana automatycznie (chyba że gracz nie chce atakować). Następnie gracz porusza resztę swoich samolotów i cała procedura się powtarza, jeśli samolot znajdzie się w pozycji strzeleckiej.



Z niektórych pozycji tylko ruchomy km w przodzie kadłuba może ostrzelać przeciwnika, a z innych - tylko te w tyle lub w dole kadłuba. W poniżej sekcji znajdują się opisy wszystkich pozycji strzeleckich opatrzonych przykładami.



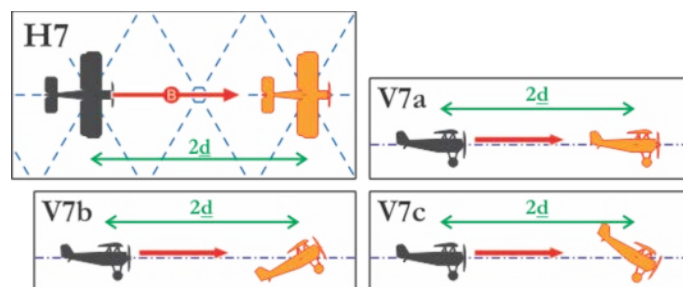
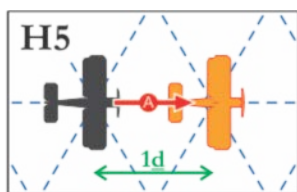
#### NIERUCHOMY KM: OD TYŁU Z DALEKA

W tej sytuacji atakujący samolot musi lecieć w odległości  $2d$  w linii prostej za celem (H7). Z takiej odległości nie można dokonywać ostrzału pod kątem (ze względu na bardzo małą szansę na trafienie).

#### NIERUCHOMY KM: PROSTO OD TYŁU

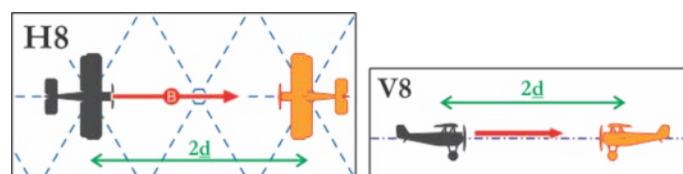
Najlepsza pozycja strzelecka to ta bezpośrednio za atakowanym samolotem (dystans między samolotami to  $1d$ ). W takiej sytuacji atakujący musi się liczyć z potężniejszym kontratakami. W takiej sytuacji, po rzucie czerwonymi kostkami, należy skonsultować wynik z **kolumną A** tabeli. Myśliwce/zwiadowcy z nieruchomymi kmami mogą strzelać z tej pozycji.

Oba samoloty muszą być na tej samej wysokości (V5a - V5c) lub być na sąsiednich wysokościach. Atakujący samolot musi być pochylony w kierunku poziomym, na którym znajduje się cel (V5d - V5i).



#### NIERUCHOMY KM: ATAK CZOŁOWY

Atak czołowy można wykonać tylko z odległości  $2d$ . Strzelający samolot musi lecieć prosto w kierunku celu (H8). Samoloty muszą być na tej samej wysokości i lecieć poziomo (V8). W tej sytuacji wynik należy skonsultować z **kolumną B** tabeli.

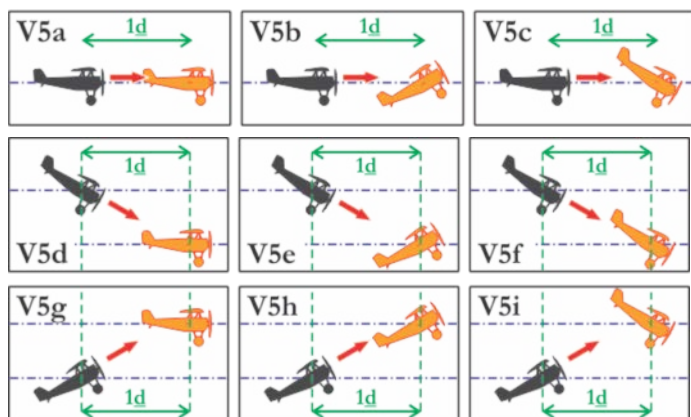


#### POZYCJE RUCHOMEGO KMU W PRZODZIE KADŁUBA

*Ruchomy km w przodzie kadłuba może być chwilowo zablokowany i pełnić funkcję nieruchomego kma. Wszystkie opisane dotychczas pozycje (H5 - H8, V5 - V8) dotyczą również ruchomych kmów (jeśli atakujący jest skierowany w stronę celu horyzontalnie i wertykalnie).*

Ponadto samolot z ruchomym kmem może strzelać na boki i w górę, jeśli leci równoległe do celu (w tym samym kierunku). Oba samoloty muszą lecieć poziomo. W tej sytuacji wynik należy skonsultować z **kolumną B** tabeli.

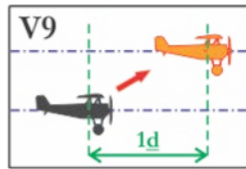
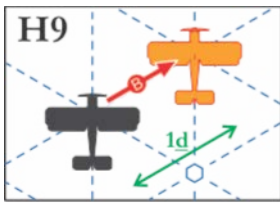
Z punktu widzenia atakującego samolotu cel może lecieć przed nim, ale na większej wysokości (H5 i V9) lub obok niego na tej samej (V5a) lub większej wysokości (V9).



Jak widać na diagramach cel może lecieć prosto lub być pochylony zarówno w górę i w dół.

#### NIERUCHOMY KM: OD TYŁU POD KĄTEM

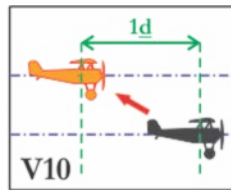
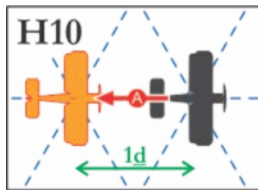
Podobnie jak w sytuacji „Prosto od tyłu”, samoloty mogą znajdować się na tej samej wysokości, lub na sąsiadujących poziomach w odległości  $1d$  od siebie (V5a - V5i). W tej pozycji atakujący samolot ma mniej czasu na celowanie, więc po strzale i rzucie czerwonymi kostkami, wynik należy skonsultować z **kolumną B** (dającą mniejszą szansę na trafienie).



### KM W TYLE KADŁUBA: PROSTO W TYŁ-GÓRĘ

Zasady nie pozwalają samolotowi na zakończenie ruchu na polu bezpośrednio przed innym samolotem, więc nie można strzelać do celu z tej pozycji, jeśli samoloty znajdują się na tej samej wysokości.

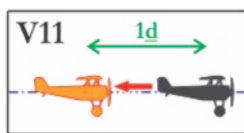
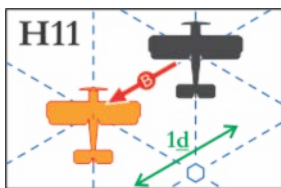
Karabiny maszynowe w tyle kadłuba mogą strzelać do samolotów lecących na poziomie wyżej. W tej sytuacji atakujący może strzelać do celu z pola bezpośrednio przed nim (H10 i V10). Oba samoloty muszą lecieć poziomo i w tym samym kierunku.



Taki atak jest szczególnie efektywny, bo nadchodzi z martwego punktu celu, więc wynik takiego ostrzału należy skonsultować z **kolumną A** tabeli.

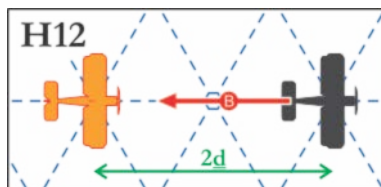
### KM W TYLE KADŁUBA: DO TYŁU POD KĄTEM

Samoloty wyposażone w kmy w tyle kadłuba mogą strzelać z tej pozycji, patrz H11 (lejąc równoległe do celu, przed nim i w odległości 1d). Atakujący może lecieć na tej samej lub niższej o jeden poziom wysokości co cel. W obu przypadkach oba samoloty muszą lecieć poziomo (V11 i V10). W tej sytuacji wynik należy skonsultować z **kolumną B** tabeli.



### KM W TYLE KADŁUBA: Z DALEKA DO TYŁU

Tylne kmy mogą dokonywać ostrzału ofensywnego do tyłu na odległość 2d. W tej sytuacji oba samoloty muszą lecieć poziomo na tej samej wysokości. Wynik ostrzału należy skonsultować z **kolumną B** tabeli.



## WYNIK OSTRZAŁU (TABELA)

Jak już było to napisane, przy dokonywaniu ostrzału gracze rzucają dwie czerwone kostki i dodają do siebie wyniki na kostkach, by uzyskać wynik ostrzału. Zależnie od pozycji strzeleckiej gracze porównują wynik ostrzału z kolumną A lub kolumną B tabeli.

ROLLED NUMBERS	A	B	LONG BURST
3% 2	JAMMED 🛑	JAMMED 🛑	🛑
5,5% 3	MISS ✕	MISS ✕	
8% 4	MISS ✕	MISS ✕	🛑
11% 5	MISS ✕	MISS ✕	
14% 6	DAMAGE 🚒	MISS ✕	🛑
17% 7	DAMAGE 🚒	MISS ✕	
14% 8	DAMAGE 🚒	MISS ✕	🛑
11% 9	DAMAGE 🚒	DAMAGE 🚒	
8% 10	TAKEDOWN 🛑	DAMAGE 🚒	
5,5% 11	TAKEDOWN 🛑	TAKEDOWN 🛑	
3% 12	TAKEDOWN 🛑	TAKEDOWN 🛑	

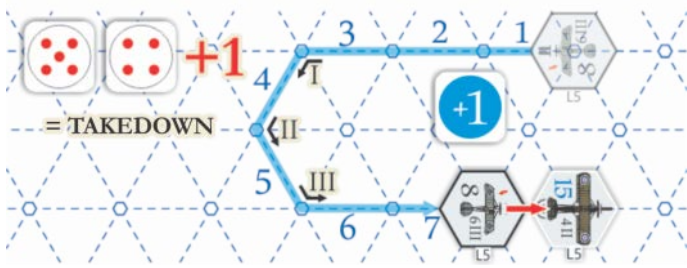
Tabela przedstawia wynik ostrzału z jednego karabinu maszynowego. Jeśli atakujący samolot jest wyposażony w dwa karabiny, do wyniku ostrzału należy dodać 1. W przypadku samolotu z trzema karabinami (Fokker E.IV), do wyniku ostrzału należy dodać 2 (2 kmy = +1 / 3 kmy = +2).

Według tabeli ostrzał może zakończyć się: **zestrzeleniem** wrogiego samolotu, **pułdem**, **trafieniem** wrogiego samolotu lub **zacięciem** się karabinu atakującego (liczy się jako pułdo).

### ZESTRZELENIE

Jeśli wynik ostrzału wskazuje w tabeli na **zestrzelenie**, należy zdyć zniszczony samolot z planszy. Następnie gracz, który przeprowadził atak, kontynuuje swoją turę.

W poniższym przykładzie oba samoloty lecą na poziomie L5. Niemiecki samolot wykonał manewr, w którym wykorzystał swoje wszystkie możliwości skrętu (III) i znalazł się w świetnej pozycji strzeleckiej (prosto od tyłu). Niemiecki gracz rzucił czerwonymi kostkami i otrzymał wyniki 5 i 4. Atakujący samolot ma dwa karabiny maszynowe, więc dodaje 1 do wyniku ostrzału, który teraz wynosi 10. W kolumnie A tabeli ten wynik oznacza ZESTRZELENIE wrogiego samolotu.

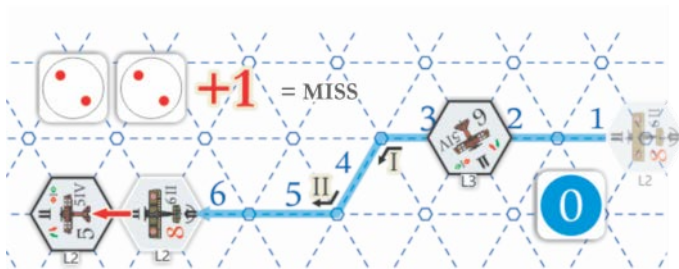


[ ZESTRZELENIE ]

### PUDŁO

Jeśli wynik ostrzału w tabeli oznacza **pudło**, nie się nie dzieje. Jeśli cel ataku ma karabiny, które mogą w tej pozycji odpowiedzieć ostrzałem defensywnym, broniący się gracz może odpowiedzieć ogniem.

W poniższym przykładzie francuski samolot atakuje przeciwnika prosto od tyłu. Końcowy wynik ostrzału (2 i 2 z rzutu czerwonymi kostkami i +1 dzięki dwóm karabinom) to 5. W kolumnie A tabeli ten wynik oznacza PUDŁO.

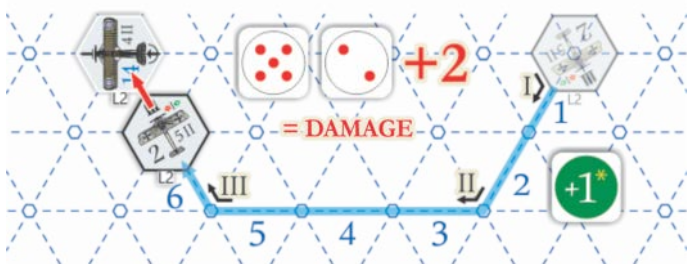


[ PUDŁO ]

### TRAFIENIE

Jeśli wynik z tabeli wskazuje na **trafienie**, to trafiony samolot zostaje w grze, ale jest uszkodzony na czas trwania rozgrywki. Należy od razu rzucić wielokolorową kostką, żeby określić miejsce trafienia.

W poniższym przykładzie niemiecki samolot zachodzi brytyjski samolot od tyłu i strzela. Liczby na czerwonych kostkach to 5 i 2, do których należy doliczyć 2 (za trzy strzelające kmy), więc ostateczny wynik ostrzału to 9. W kolumnie B tabeli ten wynik oznacza TRAFIENIE.



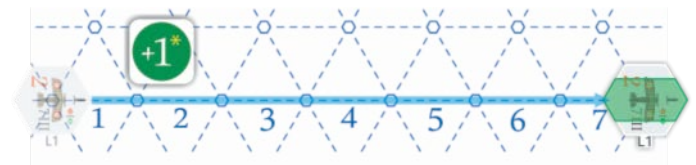
[ TRAFIENIE ]

### MIEJSCA TRAFIENIA

	<p>Jeśli na wielokolorowej kostce wypadnie niebieski symbol, <b>skrzydła</b> samolotu są uszkodzone. Należy umieścić <u>niebieski znacznik</u> na samolocie. Od tego momentu ten samolot może poruszać się o jedno pole mniej (<i>ze względu</i></p>
--	--

	<p>na naruszoną aerodynamikę i strukturę skrzydła, samolot musi lecieć wolniej).</p>
	<p>Jeśli na kostce wypadnie pomarańczowy symbol, <b>ogon</b> samolotu jest uszkodzony. Należy umieścić <u>pomarańczowy znacznik</u> na samolocie. Od tego momentu ten samolot może skręcać o jeden raz mniej podczas swojego ruchu.</p>
	<p>Jeśli na kostce wypadnie czerwony symbol, <b>karabiny</b> samolotu są uszkodzone. Należy umieścić <u>czerwony znacznik</u> na samolocie. Od tego momentu ten samolot nie może wykonywać ostrzału. Jeśli samolot nie ma żadnych karabinów, wciąż należy umieścić znacznik na samolocie.</p>
	<p>Jeśli na kostce wypadnie zielony symbol, <b>silnik</b> samolotu jest uszkodzony. Należy umieścić <u>zielony znacznik</u> na samolocie. Od tego momentu ten samolot może poruszać się o dwa pole mniej.</p>

Trafienie to nie jedyny sposób w jaki samolot może mieć uszkodzony silnik. Kiedy zielony znacznik zużycia na Panelu Kontrolnym myśliwca znajdzie się na polu oznaczonym \*?, oznacza to, że wykorzystał wszystkie bezpieczne użycia pełnej mocy silnika. Jeśli gracz chce zaryzykować i ponownie użyć pełnej mocy silnika, musi rzucić zieloną kostką. Jeśli wyrzuci +2, +3, +4 lub +5, silnikowi nic się nie stało - należy zdjąć zielony znacznik zużycia z Panelu Kontrolnego (ten samolot nie może więcej lecieć na pełnej mocy silnika w tej grze). Jeśli jednak gracz wyrzuci 0\* lub +1\*, oznacza to, że silnik się przegrzał i, w efekcie, uszkodził (należy umieścić zielony znacznik na samolocie). Tak uszkodzony samolot w tym i każdym następnym ruchu porusza o dwa pola mniej.



W tym przykładzie francuski samolot użył pełnej mocy silnika trzy razy (na trzy dostępne). Znajduje się jednak w niebezpieczeństwie i próbuje uciec, wykorzystując pełną moc silnika. Gracz rzuca kostką i wyrzuca +1\*. Oznacza to, że silnik został uszkodzony (na samolot zostaje nałożony zielony znacznik) i samolot porusza się o: 7 (prędkość) + 1 (kostka) + 1 (ruch w linii prostej) - 2 (uszkodzony silnik) = 7 pól.

Jeśli samolot zostanie trafiony lub uszkodzony po raz drugi, zostaje zestrzelony. Na przykład, jeśli uszkodzony samolot zostanie trafiony, nie trzeba rzucać kolorową kostką, żeby określić miejsce trafienia (pionek zostaje zdjęty z planszy).

### ZACIĘCIE SIĘ KARABINU

Jeśli wynik rzutu kostką wynosi 2 (dwie jedynki na kostkach), ostrzał powoduje **zacięcie się karabinu** - cel ataku nie jest ani trafiony, ani zestrzelony. Należy przekreślić czerwony znacznik zużycia samolotu na Panelu Kontrolnym i przesunąć go o jedno miejsce w prawo (pomimo zacięcia, karabin wystrzelał trochę amunicji).





żeby naprawić karabin, gracz musi **usunąć zacięcie** podczas jednej ze swoich przyszłych tur. Podczas usuwania zacięcia samolot nie może zmieniać wysokości i może skręcić tylko raz w turze (*pilot jest zajęty usuwaniem zacięcia i nie może wykonywać skomplikowanych manewrów*).

Jeśli zacięty karabin nie jest obsługiwany przez pilota (karabin w tyle i w dole kadłuba, ruchomy km na przodzie kadłuba z wyjątkiem samolotu Airco DH.2) może on wykonywać wszystkie manewry w trakcie usuwania zacięcia.

Po usunięciu zacięcia należy obrócić znacznik zużycia do normalnej pozycji. Gracz nie może strzelać karabinu w tej samej turze, w której usunął jego zacięcie.

## DŁUGI OSTRZAŁ

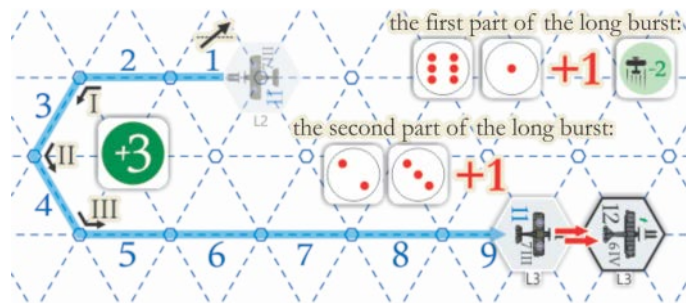
Najlepszą strategią podczas walki myśliwców jest oddawanie krótkich (~trzysekundowych), dokładnych salw z karabinu maszynowego, ale, żeby zwiększyć szansę na trafienie, samolot może wykonać **długi ostrzał**. Jeśli zwykły ostrzał nie zestrzeli wrogiego samolotu (wynik ostrzału to pudło lub trafienie), atakujący gracz może zdecydować się na strzelanie dalej - wykonanie długiego ostrzału. Należy ponownie rzucić czerwonymi kostkami (i przesunąć czerwony znacznik zużycia na Panelu Kontrolnym w prawo).

Zasada mówiąca, że dwa trafienie skutkują zestrzeleniem samolotu, obowiązuje także przy długim ostrzale (jeśli wynikiem obu ostrzałów będzie trafienie).

Długi ostrzał można wykonać tylko z niektórych pozycji, gdyż okno do strzału, w niektórych sytuacjach, może być zbyt małe. Samoloty muszą lecieć równoległe do siebie i w tym samym kierunku, by można było wykonać długi ostrzał (patrz przykłady: H5, H7, H9, H10, H11 i H12; V5a, V5f, V5h, V7a, V9, V10 i V11).

Podczas długiego ostrzału karabiny nagrzewają się do niebezpiecznie wysokich temperatur, dlatego podczas drugiego rzutu mają większą szansę na zacięcie (~40%). Jeśli podczas drugiego rzutu wynik ostrzału wyniesie **2, 4, 6 lub 8**, karabin się zatnie (patrz kolumna DŁUGI OSTRZAŁ w tabeli).

Pomiędzy pierwszym i drugim rzutem kostkami, jeśli atakowany samolot ma karabin, który może strzelać w tej pozycji, może odpowiedzieć ogniem. Jeśli wynikiem takiego ataku zwrotnego jest trafienie lub zestrzelenie, samolot, który rozpoczął atak nie może wykonać drugiej połowy długiego ostrzału.



[ pierwsza połowa długiego ostrzału:  
druga połowa długiego ostrzału: ]

W poprzednim przykładzie brytyjski myśliwiec trafił w silnik niemieckiego samolotu. Jako że niemiecki samolot nie jest wyposażony w karabin w tyle kadłuba, nie może on odpowiedzieć ogniem. Brytyjski samolot kontynuuje ostrzał i znów trafia. Nie trzeba rzucać kolorową kostką - dwa trafienia oznaczają zestrzelenie samolotu.

## OSTRZAŁ DEFENSYWNY

**Ostrzał defensywny** to ostrzał wykonywany przez obrońcę w odpowiedzi na atak napastnika. Podczas ostrzału defensywnego tura przeciwnika zostaje chwilowo przerwana, by obrońca mógł **odpowiedzieć ogniem**.

Procedura odpowiedzi ogniem wygląda następująco: samolot gracza strzela do samolotu drugiego gracza z dogodnej pozycji (ostrzał ofensywny). Jeśli wynikiem takiego ataku będzie pudło lub trafienie w skrzydła / ogon / silnik, atakowany gracz może odpowiedzieć ogniem (ostrzał defensywny) pod warunkiem, że jego samolot jest wyposażony w karabin mogący strzelać w danej pozycji.

Po spełnieniu powyższych warunków, gracz rzuca czerwonymi kostkami i konsultuje wynik ostrzału z **kolumną B** tabeli (obowiązuje przy każdej pozycji). Podobnie jak w przypadku ostrzału ofensywnego wynikiem ostrzału defensywnego może być pudło, trafienie, zestrzelenie lub zacięcie się karabinu (lub karabinów) atakującego samolotu.

Po odpowiedzeniu ogniem aktywny gracz kontynuuje swoją turę. Może się zdarzyć, że, podczas tury jednego gracza, drugi gracz odpowie ogniem kilkakrotnie.

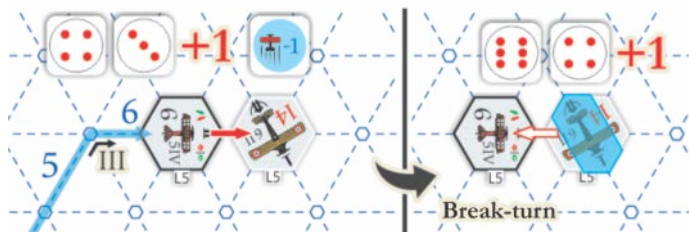
Ze względu na swój rozmiar i ociążałość w prawdziwej walce, bombowce nie mogą podążać za mniejszymi samolotami lub ich atakować. Z tego powodu bombowce nie mogą wykonywać ostrzału ofensywnego w grze. Swoimi karabinami bombowce mogą wyłącznie odpowiadać ogniem (ich symbole karabinów są pomalowane na szaro).

## POZYCJE OSTRZAŁU DEFENSYWNEGO

Z zasady jeśli samolot jest ostrzeliwany, może on zawsze odpowiedzieć ogniem (jeśli jest wyposażony w karabin mogący strzelać w danej pozycji). Spójrz na poprzednie pozycje w przykładach „H” i „V.”

Samolot może wykonać ostrzał defensywny, nawet jeśli przeciwnik nie zaatakował (nie chciał, nie miał amunicji, samolot nie mógł oddać strzału z danej pozycji) i może mieć miejsce, gdy wrogi samolot znajdzie się w pozycji, z której mógłby zaatakować, na przykład:

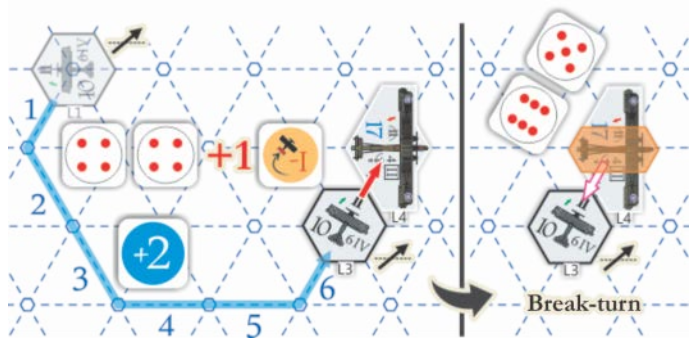
W poniższym przykładzie niemiecki myśliwiec strzela do francuskiego zwiadowcy (ostrzał ofensywny) i trafia w skrzydła. Zwiadowca odpowiada ogniem (ostrzał defensywny) i zestrzeliwuje przeciwnika.



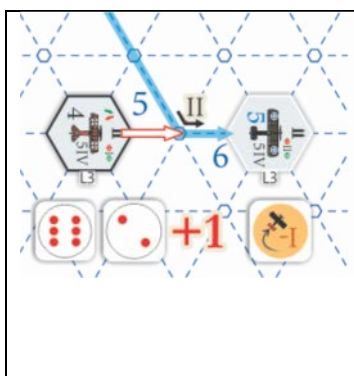
[ Ostrzał defensywny ]

W grze nie ma żadnego samolotu, który mógłby strzelić do bombowca z pozycji z przykładu powyżej (ruchome kmy z przodu kadłuba nie mogą strzelać w dół), ale, pomimo tego, jest to możliwa pozycja strzelecka (gdyby samoloty leciały równolegle do siebie w tym samym kierunku), więc w takiej sytuacji dozwolony jest ostrzał defensywny.

W poniższym przykładzie niemiecki myśliwiec użył swojej specjalnej cechy i wzniósł się o dwa poziomy wysokości w jednym ruchu (z L1 na L3) i strzela do znajdującego się na poziomie L4 brytyjskiego bombowca, trafiając go w ogon. Bombowiec odpowiada ogniem z kma w dole kadłuba i zestrzeliwuje przeciwnika.

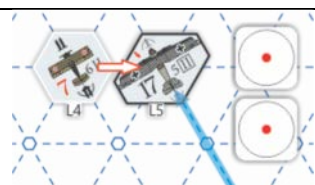


[ Ostrzał defensywny ]

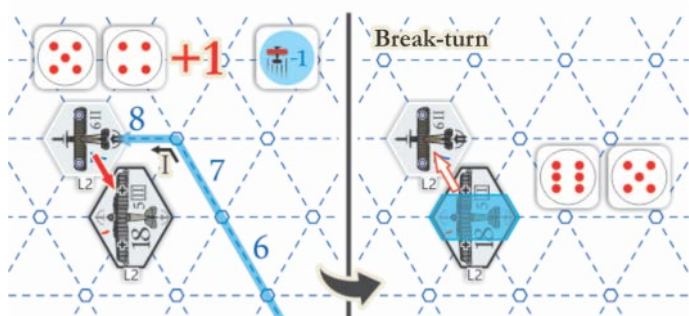


W tym przykładzie brytyjski myśliwiec znalazł się przed niemieckim myśliwcem na ostatnim polu ruchu w odległości 2d on niego i leci w tym samym kierunku co niemiecki samolot. Niemiecki samolot nie przepuszcza okazji - wykonuje ostrzał defensywny i trafia przeciwnika w ogon.

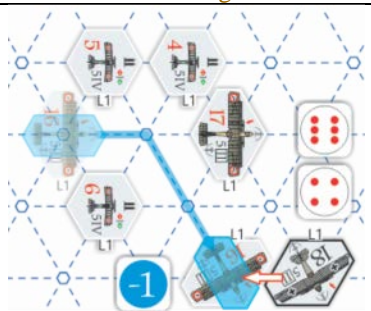
W przykładzie po prawej niemiecki bombowiec nieuwważnie zbliżył się do francuskiego myśliwca, który wykonuje ostrzał defensywny z kma w tyle kadłuba. Wynikiem ostrzału jest zacięcie się karabinu francuskiego samolotu.



W poniższym przykładzie brytyjski myśliwiec ostrzelał niemiecki bombowiec z kmów w tyle kadłuba (ostrzał ofensywny), ale udało mu się trafić go tylko w skrzydła. Bombowiec odpowiedział ogniem i zestrzelił brytyjski samolot.



[ Ostrzał defensywny ]

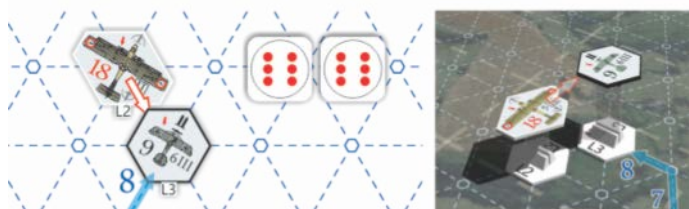


W przykładzie po lewej francuski bombowiec musi zrobić unik przed pobliskim samolotem, zmuszając go do zbliżenia się do niemieckiego bombowca, który, podczas ostrzału defensywnego, trafia go w silnik.

Powyższe dwa przykłady pokazują, że pomimo tego, że bombowce nie mogą dokonywać ostrzału ofensywnego, mogą być celem ostrzału defensywnego.

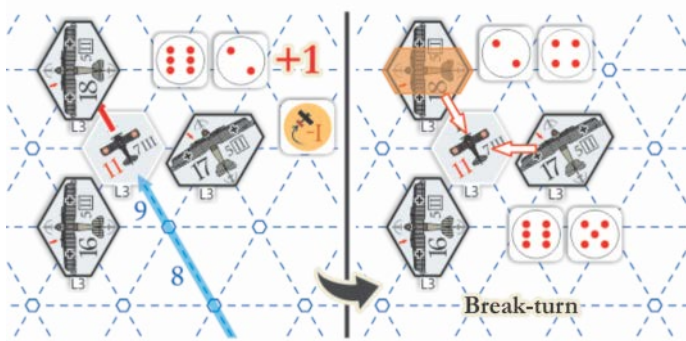
Samolot może być celem wielu ostrzałów defensywnych naraz. Dlatego też bombowce często latają w ciasnych formacjach, by bronić siebie nawzajem przed wrogimi myśliwcami. Poniżej znajdują się przykłady współpracy podczas obrony:

W poniższym przykładzie lecący na poziomie L3 niemiecki myśliwiec znajduje się w pozycji pod kątem za francuskim bombowcem na poziomie L2. Bombowiec korzysta z okazji i strzela (defensywnie) w niemiecki samolot, zestrzeliwując go.



W lewym przykładzie poniżej francuski myśliwiec podlatuje do niemieckich bombowców. Strzelił do samolotu nr 18 i trafił go w ogon.





[ Ostrzał defensywny ]

Podczas odpowiedzi ogniem samolot 18 odpowiada na atak karabinem maszynowym w tyle kadłuba. Gracz rzuca czerwonymi kostkami - wynikiem jest pułdo. Samolot 16 nie może dołączyć do odpowiedzi ogniem, bo nie leci w tym samym kierunku co francuski samolot (w rzeczywistości oznaczałoby to, że są blisko siebie tylko na ułamek sekundy), ale samolot 17 może wystrzelić z karabinu w przodzie kadłuba. Gracz rzuca czerwonymi kostkami - i zestrzeliwuje przeciwnika!

Jeden karabin maszynowy (lub ich para) może wystrzelić tylko raz podczas tury drugiego gracza (nawet jeśli nadarzy się do tego więcej okazji).

## STREFA GRANICZNA

W odróżnieniu do bitew na ziemi i wodzie, które są ograniczone wybrzeżami, rzekami, przepaściami, lasami, itd. walki powietrzne nie są niczym ograniczone. Plansza do gry jest dosyć duża, ale nie nieskończona, dlatego gracze powinni móc poruszać się po polach znajdujących się na granicy planszy. Z racji tego, że znacznie zmniejsza to szanse przeciwnika na znalezienie się w dogodnej pozycji strzeleckiej, istnieje reguła opisująca ruch na krawędzi planszy: samoloty nie mogą skończyć ruchu w strefie granicznej dwa razy pod rząd. Strefa graniczna to obszar pomiędzy krawędzią planszy a najbliższą grubą przerywaną białą linią (spójrz na przykład):



## AKROBACJE (OPCJONALNE)

Od samego początku historii awiacji piloci próbowali wprawiać w zdumienie widzów, wykonując w powietrzu skomplikowane manewry. Niektóre z tych manewrów okazały się być bardzo użyteczne podczas walki z innymi samolotami. Nagła zmiana wysokości w połączeniu ze zmianą kierunku lotu

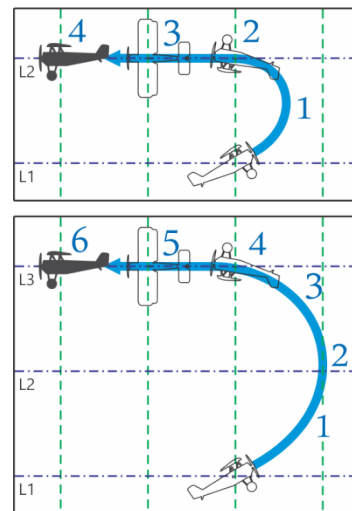
pozwała na znalezienie się w dobrej pozycji strzeleckiej lub na uniknięcie nadchodzącego ataku. W grze zaimplementowano najpopularniejsze manewry wśród pilotów. Ze względu na to, że poniższe zasady pogłębiają poziom skomplikowania rozgrywki, są opcjonalne.

Tylko jednoosobowe myśliwce (z wyjątkiem myśliwców-hydroplanów) mogą wykonywać akrobacje (↻) - specjalne manewry lotnicze.

Jeśli samolot ma uszkodzony ogon lub skrzydła, nie może wykonywać specjalnych manewrów.

Każdy manewr wymaga pewnej minimalnej prędkości do wykonania (samolot musi wykonać manewr w jednej turze).

## ZAWRÓT



By wykonać ten manewr, samolot musi znajdować się w pozycji „zapowiedziane wznoszenie” (musi być przechylony ku górze).

Samolot wspina się (pół pętli) do punktu, z którego zaczynał manewr, skierowany w przeciwnym kierunku, wtedy odwraca się i leci poziomo jeszcze przez przynajmniej dwa pola prosto, po czym może poruszać się w dowolnym kierunku na nowej wysokości.

Podczas wspinania się o jeden poziom wysokości, półpętla do punktu startu manewru na nowej wysokości kosztuje samolot dwa pola ruchu. W przypadku szybko wznoszących się samolotów, wzniesienie się do punktu o dwa poziomy wyżej kosztuje samolot cztery pola ruchu, a o trzy poziomy - aż sześć pól.

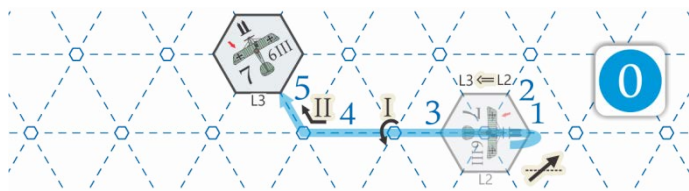
Podobnie jak w przypadku zwykłego wznoszenia się, każda zmiana wysokości zmniejsza pola ruchu samolotu w danej turze. Minimalna wymagana liczba pól ruchu do wykonania zawrotu to dwa pola za każdy poziom wysokości.

Aby po wykonaniu manewru gracz mógł przechylić samolot w dół, samolot musi poruszyć się przynajmniej o jedno dodatkowe pole (w innym wypadku musi lecieć prosto).



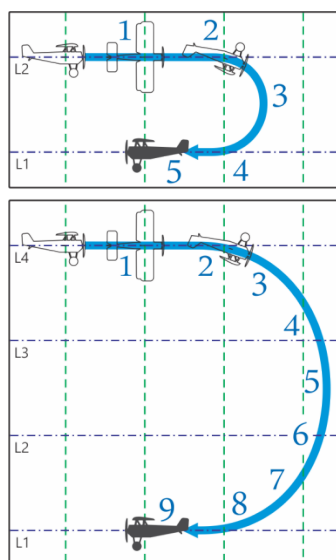
W przypadku wykonywania tego manewru, by wznieść się o więcej niż jeden poziom, punkty znajdujące się na polu 1d, na łuku manewru samolotu, muszą być puste na wysokościach pomiędzy punktami.

Część manewru polegająca na odwróceniu samolotu liczy się jako jedna zmiana kierunku.



W tym przykładzie przechylony w górę samolot zaczyna ruch na wysokości L2 i rusza się o: 6 (prędkość) + 0 (kostka) - 1 (wznoszenie) = 5 pól. Samolot kończy ruch na wysokości L3.

### WYWRÓT



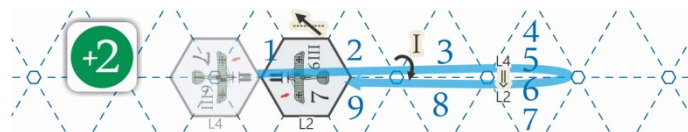
Samolot musi rozpocząć manewr lecąc poziomo. Ten manewr pozwala samolotowi na szybkie zniżenie się bez zapowiedzi.

Podczas manewru samolot musi lecieć przez przynajmniej dwa pola prosto (aby się obrócić), zniżyć się do punktu bezpośrednio poniżej i, skierowany w przeciwnym kierunku, musi lecieć prosto przez przynajmniej jedno pole. Samolot może poruszać się w dowolnym kierunku przed i po wykonaniu manewru, jeśli pozwala mu na to prędkość

Zniżenie się o jeden poziom wysokości kosztuje samolot dwa pola ruchu, o dwa poziomy - cztery pola, a o trzy poziomy - sześć pól ruchu.

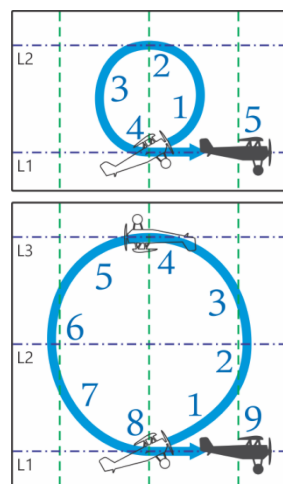
Każda różnica wysokości zwiększa prędkość samolotu o jedno pole. Minimalna prędkość to: 2 (obrót) + 2/4/6 (zniżenie się) +1. Po wykonaniu manewru można dowolnie przechylić samolot.

Podobnie jak w przypadku zawrotu, wszystkie punkty na wysokościach pomiędzy punktami początku i końca manewru muszą być puste, a obrót kosztuje jedną zmianę kierunku.



W tym przykładzie samolot zniżył się o dwa poziomy i na ostatnim polu ruchu został przechylony w górę. Samolot poruszył się o: 5 (prędkość) + 2 (kostka) +2 (zniżanie) = 9 pól.

### PĘTLA



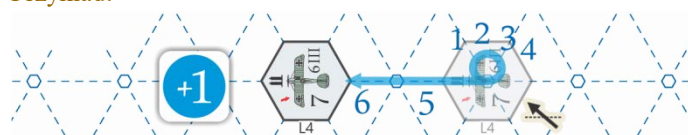
Samolot musi rozpocząć manewr w pozycji „zapowiedziane wznoszenie”.

Samolot wykonuje wertykalną pętlę, wraca do punktu rozpoczęcia manewru i musi poruszyć się o przynajmniej jedno pole prosto. Pod koniec ruchu samolotu można go dowolnie przechylić.

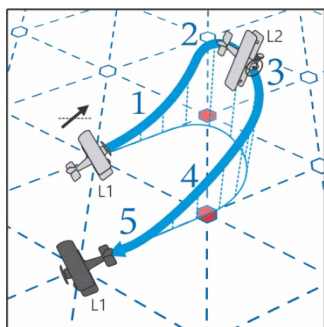
Wykonanie małej pętli kosztuje cztery pola ruchu, a punkt początkowy manewru na poziomie wyżej musi być pusty.

Wykonanie dużej pętli kosztuje osiem pól ruchu, ale wolne muszą być punkt dwa poziomy nad punktem początkowym, a także punkty przed/za nim na jednym poziomie wyżej.

Przykład:



### ŚLIZG NA SKRZYDŁO



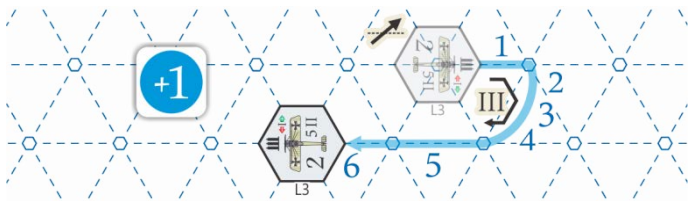
By wykonać ten manewr, samolot musi znajdować się w pozycji „zapowiedziane wznoszenie” (musi być przechylony ku górze). Ten manewr pozwala samolotowi na wykonanie bardzo ostrego skrętu.

Samolot ostro się wznosi, przekręca się, będąc w wertykalnej pozycji, a następnie nurkuje w przeciwnym kierunku względem punktu startowego. Żeby wykonać ten manewr, samolot musi poruszyć się 1d w przód, skrócić o 120° i znowu o 60° (w sumie za pięć pól ruchu).

Po poruszeniu się o minimalną liczbę pól (5), samolot może kontynuować lot i się dowolnie przechylić pod koniec ruchu.

Wykonanie ślizgu przez skrzydło liczy się jako trzy zmiany kierunku.

Aby wykonać ten manewr, dwa czerwone punkty oznaczone na powyższym przykładzie muszą być puste na wysokości, na której samolot rozpoczął manewr i na o jeden wyższej.



Na powyższym przykładzie samolot wykonał ślizg przez skrzydło. Samolot musiał skrócić w prawo, bo ma zwinnosć II i efekt żyroskopowy (jeśli skręca tylko w prawo, może to zrobić jeden dodatkowy raz).

## RÓŻNICA PRĘDKOŚCI PODCZAS OSTRZAŁU (OPCJONALNE)

W imię wielokryterialnego podejmowania decyzji główna zasada jest prosta - bombowce nigdy nie mogą strzelać ofensywnie do innych samolotów, gdyż zapamiętywanie prędkości wszystkich samolotów w każdej rundzie nie byłoby prostym zadaniem. Jednak, jeśli chcecie rozegrać bardziej realistyczną grę symulacyjną, możecie skorzystać z poniższych zasad.

Według opcjonalnych zasad jedynym ograniczeniem przy ostrzale ofensywnym jest różnica prędkości między napastnikiem a celem. Prędkości można zapisywać w

notatniku, notując numery używanych samolotów i ich prędkość w kolejnych turach. Prędkość to całkowita liczba pól, o które samolot się porusza w turze, biorąc pod uwagę wszystkie czynniki wpływające na ruch (rzut kostką, zmiana wysokości, trafienia, wiatr, itd.).

Kiedy samolot znajdzie się na pozycji strzeleckiej, należy porównać liczbę pól, o którą się poruszył, z prędkością celu w podczas jego ostatniego ruchu. Zależnie od tego, czy napastnik jest wolniejszy czy szybszy, należy skonsultować się z poniższą tabelą:

Atakujący jest: / Ograniczenie:	Szybszy od celu	Wolniejszy od celu
Bez zmian	różnica prędkości: 0-3	różnica prędkości: 0-2
Zmniejszona szansa trafienia	różnica prędkości: 4-6	różnica prędkości: 3-4
Ostrzał niemożliwy	różnica prędkości: 7+	różnica prędkości: 5+

Jeśli różnica prędkości mieści się w przedziale „Bez zmian”, ostrzał przeprowadzany jest normalnie. Jeśli różnica prędkości jest zbyt duża, ostrzał jest niemożliwy. Jeśli różnica prędkości jest średnia („Zmniejszona szansa trafienia”), wynik ostrzału, bez względu na okoliczności, zawsze jest sprawdzany w kolumnie B tabeli.

W przypadku ostrzału defensywnego obowiązują te same zasady: jeśli napastnik znajdzie się na pozycji, skąd można wykonać ostrzał, cel może odpowiedzieć ogniem, chyba że różnica prędkości jest zbyt duża. W takim wypadku ostrzał defensywny jest niedozwolony.

Wyjątek: w przypadku ataku czołowego z nieruchomych karabinów maszynowych, podczas ostrzału (także defensywnego) nie bierze się pod uwagę różnicy prędkości.

## PILOCI

Zasady gry biorą pod uwagę różnice między podstawowymi i specjalnymi cechami różnych typów samolotów. Jest to realistyczne podejście, ale wynik bitew powietrznych w równej mierze zależy od umiejętności sterujących samoloty pilotów. Największym wyzwaniem dla pilotów jest pilotaż myśliwców. Głównym założeniem odnośnie pilotów myśliwców jest to, że większość pilotów jest **przeciętnych**, ale są wśród nich też **asy** i **żółtodzioby**. Różnice w ich umiejętnościach ujawniają się podczas ostrzału:

- wynik ostrzału **przeciętnych** pilotów jest rozpatrywany według wcześniej opisanych zasad;

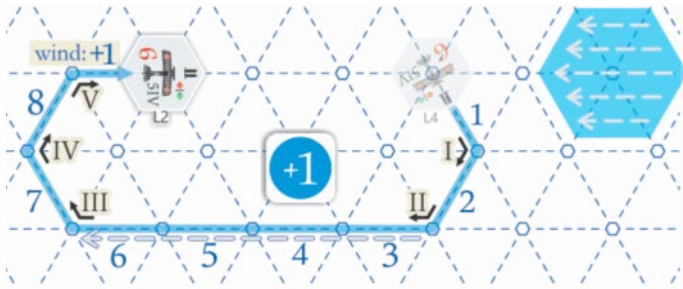
- Kiedy **as** wykonuje ostrzał, każdy wynik ostrzału, który wskazuje na trafienie, automatycznie zamienia się w







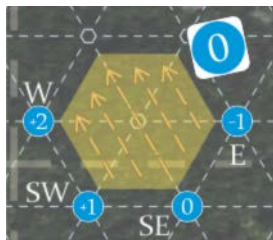
Kiedy samolot porusza się **z wiatrem** przez przynajmniej pół swojego ruchu, musi poruszyć się o jedno pole więcej (w dowolnym kierunku zgodnie z zasadami poruszania się). Jeśli jednak samolot porusza się **pod wiatr** przez przynajmniej pół swojego ruchu, jego ruch jest krótszy o jedno pole.



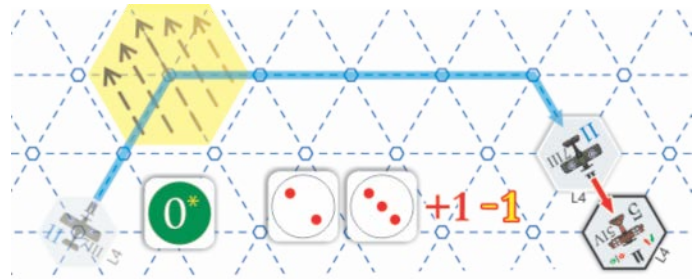
W powyższym przykładzie samolot może poruszyć się o osiem pól: 5 ze swojej prędkości, +1 z niebieskiej kostki i +2 ze zniżenia z wysokości L4 na L2. Z ośmiu pól, samolot leciał z wiatrem przez cztery, więc musi poruszyć się o dziewięć pól w dowolnym kierunku. Liczba pól lotu z wiatrem spadła tym samym poniżej połowy wszystkich pól w ruchu (cztery z dziewięciu), ale liczy się moment przed dodaniem pola za lot z wiatrem.

## SŁOŃCE

Przed rozpoczęciem gry należy umieścić znacznik Słońca na krawędzi planszy. Kierunek padania promieni słonecznych określa się za pomocą wyniku rzutu niebieską kostką: -1 oznacza, że Słońce jest w wschodzie (promienie padają na wschód), 0 – SE, +1 – SW, a +2 – W. W przykładzie po prawej promienie padają północny zachód (późny poranek).



Jeśli ostrzał jest wykonywany **pod Słońce**, należy odjąć 1 od wyrzuconego wyniku ostrzału. Słońce oślepia napastnika, przez co pilot ma mniejszą szansę na zestrzelenie przeciwnika.



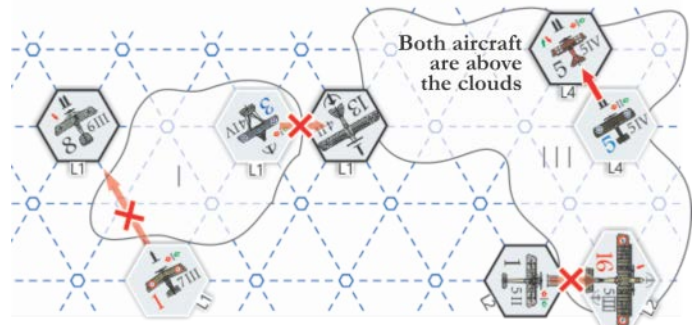
Brytyjski samolot znalazł się w najlepszej pozycji strzeleckiej i wyrzucił 2 i 3. Gracz dodaje do wyniku 1, bo samolot jest wyposażony w dwa karabiny, i, według kolumny A tabeli, wynik ten oznacza trafienie. Brytyjski samolot wykonuje jednak ostrzał pod Słońce i należy odjąć 1 od wyniku ostrzału ( $6 - 1 = 5$ ). Wynikiem ostrzału jest więc pudło.

## CHMURY

Chmury powstrzymują ostrzał, gdy przynajmniej jeden z samolotów w starciu leci w chmurach. Podczas strzelania z odległości 2d, gdy pomiędzy samolotami znajduje się chmura, ostrzał także jest niedozwolony.

Przed rozpoczęciem gry gracze mogą rozmieścić chmury na planszy. Każdy znacznik chmur pokazuje wysokość na jakiej znajdują się chmury: L1, L1-L2 i L1-L3. Samoloty bez przeszkód przelatywać przez chmury.

Przykład poniżej przedstawia sytuację, w której samoloty mogą (gdy są ponad chmurami) i nie mogą strzelać.



[ Oba samoloty są nad chmurami ]

## TRYBY GRY

Seria gier Era Myśliwców ma na celu symulację emocjonujących walk powietrznych, w których główną rolę grają myśliwce. Jednak dla urozmaicenia gra zawiera także inne typy samolotów, których głównymi zadaniami są rekonesans i bombardowanie, a walka z wrogimi samolotami jest tylko celem pobocznym.

Górny **limit szczęściu myśliwców** w Strefie Walki dotyczy także zwiadowców pełniących rolę myśliwców (Walka Powietrzna). W trybach gry wymagających wykonania jakiegoś zadania (Zwiad lub Bombardowanie) gracze, oprócz myśliwców, mogą używać wszystkich swoich zwiadowców/bombowców w Strefie Walki.

## WALKA POWIETRZNA

Do tego trybu gry używa się wyłącznie myśliwców i zwiadowców w roli myśliwców. Cel gry jest jasny - zestrzelić jak najwięcej samolotów przeciwnika. Rozgrywka trwa, dopóki jeden z graczy nie straci wszystkich samolotów. Zwycięzcą jest gracz, który kontroluje przynajmniej jeden samolot w Strefie Walki, ale innym sposobem na wyłonienie zwycięzcy jest porównanie skuteczności graczy w walce (liczba zestrzelonych i trafionych samolotów). Każdy zestrzelony samolot jest warty 1 punkt, a każdy trafiony samolot, któremu udało się uciec ze Strefy Walki jest warty 0,5 punktu (samolot może opuścić Strefę Walki, tylko gdy jest uszkodzony lub skończyła mu się amunicja).

Na przykład: Zakończyła się gra, w której każdy z graczy kontrolował dwanaście samolotów. Francuski gracz kontroluje dwa samoloty w Strefie Walki, podczas gdy niemiecki gracz nie kontroluje żadnych samolotów. W tej sytuacji pierwszy gracz wygrywa. Jednak z pozostałych dziesięciu samolotów francuskiego gracza, sześć zostało zestrzelonych, trzy uszkodzone i jeden wycofał się z powodu braku amunicji. Wynik niemieckiego gracza to:  $6 \times 1$  punkt (zestrzelone samoloty) +  $3 \times 0,5$  (trafione samoloty) = 7,5 punktu. Z dwunastu niemieckich samolotów tylko trzy zostały zestrzelone, cztery uszkodzone i pięć wycofało się z powodu braku amunicji. Wynik francuskiego gracza to:  $3 \times 1$  +  $4 \times 0,5$  = 5 punktów. Niemiecki gracz wygrał więc tę rozgrywkę na punkty. W powyższej sytuacji zaleca się rozegranie dogrywki z pozostałymi nieuszkodzonymi samolotami, które wróciłyby do walki po uzupełnieniu paliwa i amunicji na lotnisku. W ostatnim przykładzie francuski gracz kontrolowałby więc  $2+1=3$  samoloty, a niemiecki gracz - 5 samolotów.

### Scenariusz „Przechwyć Generała”:

*Francuski generał ze sztabu dowodzenia leci na front w nieuzbrojonym samolocie dwuosobowym (Salmson 2, nr 13), by dokonać inspekcji walczących oddziałów. Niemcy przechwycili tę informację i wysyłają swoje myśliwce, by zestrzelili ważny cel.*

Na poniższym przykładzie pokazano początkowe ułożenie rozszerzeń planszy. Celem francuskiego samolotu z Generałem, któremu towarzyszy sześć myśliwców (gracz wybiera), jest opuszczenie Strefy Walki przez wschodnią krawędź planszy. W tej misji Niemcy mają do dyspozycji sześć myśliwców (gracz wybiera). Francuski gracz rozpoczyna grę i musi natychmiast umieścić nieuzbrojonego zwiadowcę nr 13 w Strefie Walki (z powodu braku uzbrojenia może poruszać się o siedem pól, nie sześć). Jeśli zwiadowcy uda się opuścić planszę, gracz kontrolujący zwiadowcę, wygrywa. W przeciwnym wypadku niemiecki gracz wygrywa.



### ZWIAD

Najważniejszymi samolotami w tym scenariuszu są zwiadowcy. Ich zadaniem jest dolecieć do strefy zwiadu (Strefa Operacji A, B lub C), zrobić zdjęcia i uciec ze Strefy Walki przez krawędź planszy, przez którą wleciały (dostarczyć negatywy zdjęć na lotnisko). Zadaniem myśliwców jest zestrzelić zwiadowców przeciwnika i bronić swoich zwiadowców.

By zrobić zdjęcie strefy, zwiadowca musi przelecieć przez przynajmniej dwa pola Strefy Operacji. Strefy można fotografować z dowolnej wysokości, ale, jeśli chcą, gracze mogą zmienić tę regułę. Po opuszczeniu strefy należy umieścić znacznik z odpowiednią literą (A, B, lub C) na Panelu Kontrolnym zwiadowcy.

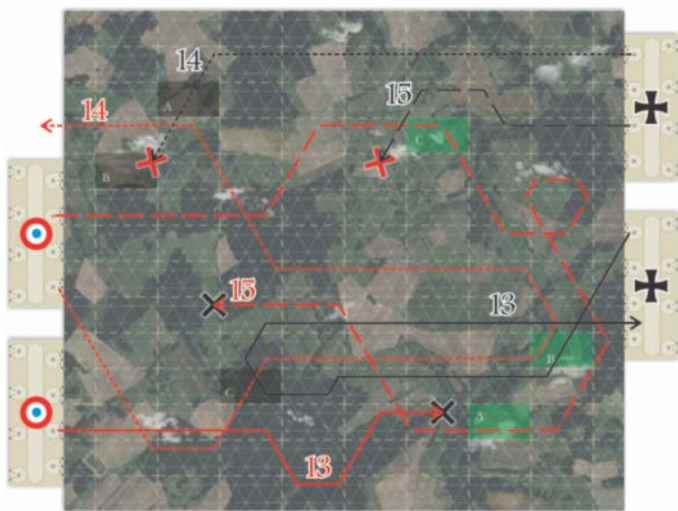
Zwiadowca nie może zmieniać wysokości, w turze, w której robione jest zdjęcie strefy (nawet jeśli manewr jest wykonywany przez dwie tury).

Zadanie jest uznane za wykonane dopiero, gdy zwiadowca opuści Strefę Walki przez krawędź, przez którą wleciał na planszę (należy zdjąć znacznik Strefy Operacji z planszy).

Zdjęcie każdej Strefy Operacji jest warte trzy punkty. Zwiadowca może zrobić zdjęcia dwóm strefom (liczba negatywów jest ograniczona), więc każdy zwiadowca może być warty do 6 punktów. Dodatkowe zdjęcia tej samej strefy zrobione przez innych zwiadowców nie dają żadnych punktów. Jeśli graczowi uda się sfotografować wszystkie trzy strefy (A, B i C), otrzymuje bonus w postaci pięciu punktów.

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze powinni przygotować po trzy Strefy Operacji po przeciwnych stronach planszy. Strefy powinny być rozmieszczone symetrycznie, aby obaj gracze mieli równe szanse (spójrz na przykład poniżej).





## BOMBARDOWANIE

Powyższy przykład przedstawia trasy wszystkich zwiadowców. Francuski nr 13 został zestrzelony zanim dotarł do którejkolwiek ze Stref Operacji, nr 14 sfotografował jedną ze stref i udało mu się opuścić Strefę Walki (3 punkty), a numerowi 15 udało się zrobić zdjęcia dwóch stref, ale został zestrzelony podczas powrotu. Z niemieckich myśliwców tylko nr 13 wypełnił zadanie. Według podstawowych zasad gra zakończyła się Remisem 3-3. W takiej sytuacji zwycięzcą jest gracz z większą liczbą punktów za zestrzelenia (1 pkt) i trafienia samolotów (0,5 pkt).

W tym trybie gry zwiadowcy zawsze poruszają się przed myśliwcami (od najniższego numeru do najwyższego). Kolejność poruszania się jest zmieniona, by ułatwić myśliwcom zajęcie pozycji, z której mogą ostrzelać już przemieszczonych zwiadowców.

W pierwszej turze do gry musi być wprowadzony przynajmniej jeden zwiadowca i w grze musi być zawsze przynajmniej jeden zwiadowca (w Strefie Walki lub w Punkcie Dostępu).

Ten tryb można też rozegrać asymetrycznie, gdzie tylko jeden gracz ma za zadanie sfotografować trzy strefy, gdzie zwiadowcom towarzyszą broniące je myśliwce, podczas gdy przeciwnik ma do dyspozycji wyłącznie myśliwce. Jeśli graczowi uda się sfotografować dwie lub trzy strefy, ten gracz wygrzywa, w przeciwnym wypadku drugi gracz wygrzywa.

### Scenariusz „Wysoki Lot”:

Ten scenariusz rozgrywa się na dwóch składanych segmentach planszy. Niemieckie samoloty zaczynają na północy, a francuskie na południu. Strefy Operacji i chmury należy przygotować tak jak na poniższej ilustracji. Podczas gry można zignorować wpływ wiatru i Słońca na rozgrywkę.

Każdy gracz kontroluje po dziewięć wybranych przez siebie samolotów: trzech zwiadowców i sześć myśliwców. Zadaniem graczy jest sfotografowanie każdej ze stref z najwyższej wysokości - L5.

Ten tryb gry ma dwa warianty rozgrywki: **bombardowanie strefy i przebiecie**. Bombowce pełnią główną rolę w tym trybie gry i niosą po dwie lub trzy bomby. Zwiadowcy mogą brać udział w rozgrywce w roli bombowców, niosąc po jednej bombie, albo w roli myśliwca (zwiadowcy nie mogą wykonywać ostrzału ofensywnego, gdy niosą bombę). Zadaniem myśliwców jest zestrzelenie przeciwników i ochrona przyjaznych samolotów. Oba warianty można rozgrywać na asymetrycznej planszy.

W tym trybie gry samoloty poruszają się w następującej kolejności: bombowce, zwiadowcy, myśliwce.

W pierwszej turze gracze muszą wprowadzić na planszę przynajmniej jednego bombowca i podczas rozgrywki w grze musi być zawsze przynajmniej jeden bombowiec.

Wariant **bombardowanie strefy** jest bardzo podobny do Zwiadu, tylko że w tym wypadku bombowce muszą przelecieć nad Strefą Operacji (przez przynajmniej dwa sąsiadujące pola) i ją zbombardować. Podczas bombardowania nie można zmieniać wysokości lotu. Po zbombardowaniu strefy należy zdjąć znacznik bomby z Panelu Kontrolnego samolotu i położyć go na strefie.

W turze można zrzucić tylko jedną bombę. Bombowiec może zrzucić drugą bombę nad inną strefą lub ponownie nad tą samą, ale dopiero w kolejnej turze.

Każda zrzuciona bomba jest warta pięć punktów (w przypadku bombardowania bombowiec nie musi opuścić Strefy Walki przez odpowiednią krawędź mapy, by wykonać zadanie). Jeśli graczowi uda się zbombardować wszystkie trzy strefy, otrzymuje bonus w postaci dziesięciu punktów.

Zwycięzcę wyłania się, podliczając zdobyte punkty. Według głównych zasad liczą się tylko punkty za bombardowanie stref (5 punktów za każdą strefę) i za zestrzelenie wrogich bombowców (1 punkt za każdy bombowiec). Do określenia zwycięzcy można podliczyć wszystkie punkty - dodatkowo 1 punkt za każdy zestrzelony samolot i 0,5 punktu za każdy trafiony samolot.



W wariantcie **przebiecie** zadaniem bombowców jest przeleciecie przez całą Strefę Walki i opuścić ją po przeciwniej stronie planszy (by przeprowadzić nalot).

Każdy bombowiec jest wart pięć punktów, a każdy zwiadowca - trzy punkty (Dotyczy to samolotów, które wykonały zadanie. Zwiadowcy muszą pełnić rolę bombowców).

Oficjalnie punkty otrzymuje się wyłącznie za bombowce i zwiadowców, które przedrą się na tyły przeciwnika. Do określenia zwycięzcy można podliczyć jednak wszystkie punkty - dodatkowo 1 punkt za każdy zestrzelony samolot i 0,5 punktu za każdy trafiony samolot.

Poniższy przykład przedstawia tor lotu wszystkich bombowców w rozgrywce przebiecia. Wszystkie brytyjskie bombowce zostały zestrzelone, a dwóm zwiadowcom udało się przedrzeć na tyły wroga (6 pkt). Dwa niemieckie bombowce i jeden zwiadowca wypełniły swoje zadanie (13 pkt).



### Scenariusz „Atak o Świecie”:

Ten scenariusz korzysta z asymetrycznego ułożenia planszy. Niemieckie bombowce wyruszyły o świcie, by przedrzeć się za linie przeciwnika. Towarzyszą im niosący bomby zwiadowcy. Formacja ta jest chroniona przez dziewięć myśliwców (gracz wybiera). Niemcy chcą skorzystać z dobrych warunków pogodowych: czystego nieba, wiatru wiejącego od tyłu (ze wschodu na zachód) i osłepiającego przeciwników Słońca. Francuzi wysłali na spotkanie Niemcom komitet powitalny w postaci dwunastu myśliwców. Jeśli przynajmniej cztery samoloty niosące bomby przedrą się za linie wroga, niemiecki gracz wygrywa. Jeśli uda się to tylko trzem samolotom, gra kończy się remisem. W pozostałych przypadkach francuski gracz wygrywa.

### TRYB MIESZANY

Gracze mogą przygotować grę z elementami bombardowania i zwiadu. Bombowce powinny najpierw zbombardować strefy (każda bomba jest warta pięć punktów), po czym zwiadowcy mogą sfotografować efekty bombardowań

(każdy negatyw, który wróci na lotnisko jest wart trzy punkty). Do punktacji końcowej wliczają się też zestrzelenia i trafienia wrogich samolotów (jeden / pół punktu).

### UWAGI

Rozgrywka bez wszystkich zasad może być równie interesująca, co gra ze wszystkimi zasadami, zalecamy więc pominąć część zasad w kilku pierwszych grach i podczas gry z młodszymi graczami, np. samoloty mogą latać tylko na jednej wysokości, można pominąć cechy specjalne samolotów lub też grać bez chmur czy Słońca.

Dla zaawansowanych graczy polecamy rozegranie wariantu „As kontra as” (zwłaszcza podczas rozgrywki Walki Powietrznej), gdzie wszystkie myśliwce są pilotowane przez asów, a wynikami ostrzału mogą być tylko zacięcia karabinu, pudła i zestrzelenia. Pozwala to na ograniczenie losowości do minimum, dzięki czemu zdolności taktyczne graczy i pozycjonowanie samolotów w dogodnych pozycjach strzeleckich mają jeszcze większe znaczenie.

### KOLIZJE SAMOLOTÓW

Podczas prawdziwej walki niektórzy piloci specjalnie zderzali się z samolotami przeciwnika, by je uszkodzić i strącić z nieba, ale, w większości przypadków, kończyło się to zniszczeniem obu samolotów. Takie manewry są niedozwolone, bo gracze mogliby ich nadużywać (kiedy jeden gracz ma przewagę liczebną, mógłby specjalnie zderzać się z samolotami przeciwnika, by wymusić swoje zwycięstwo).

### 4 GRACZY

W grę może grać czterech graczy w dwuosobowych drużynach, np. jeden gracz kontroluje sześć myśliwców (dwa różne typy) i trzech zwiadowców, a drugi gracz w tej drużynie kontroluje sześć myśliwców i trzy bombowce. Gracze mogą ustalić kolejność między sobą.

W przypadku rozgrywki z Rozszerzeniem jeden gracz drużyny Państw Centralnych może kontrolować niemieckie samoloty, a drugi gracz - austro-węgierskie. W drużynie Ententy jeden gracz może kontrolować francuskie samoloty, a drugi włoskie.

Gracze mogą też grać każdy na każdego w czterech lub trzech graczy. W takiej sytuacji należy grać w tryb Walki Powietrznej z mniejszą liczbą samolotów (sugerujemy po trzy samoloty na gracza). Gra trwa dopóki na planszy są samoloty zdolne do walki. Gracz może wycofać swój samolot, dopiero gdy skończy mu się amunicja. Ostatni gracz z samolotami na planszy prawdopodobnie wygrał, ale nie zawsze jest to prawda. Gracze podliczają ile samolotów zestrzelili, gdzie każde zestrzelenie to jeden punkt. Jeśli trafiony samolot został zestrzelony przez innego gracza, gracz, który zestrzelił samolot, dostaje za niego punkt. Każdy niezestrzelony samolot

jest wart jeden punkt - nie ma znaczenia czy został trafiony lub skończyła mu się amunicja.

## WARTOŚĆ SAMOLOTU

W prawym górnym rogu Panelu Kontrolnego znajduje się liczba określająca wartość tego typu samolotu. W przypadku zwiadowców i bombowców dwie liczby odpowiadają pustemu samolotowi i samolotowi niosącemu bomby (liczby w nawiasach). Każda bomba jest warta trzy punkty (co oznacza, że jeśli bombowiec niesie tylko jedną bombę, będzie warty mniej punktów.)

W podstawowej grze można zignorować te wartości, bo wszystkie myśliwce mają podobną wartość ale, jeśli gracze zdecydują się na asymetryczne ułożenie planszy (np. z różną liczbą bombowców i myśliwców po każdej ze stron) lub jeśli grają z rozszerzeniami (ze starszymi, gorszymi samolotami), można wykorzystać wartości samolotów do wyboru pionków. W powyższym przypadku gracze ustalają maksymalną wartość samolotów i wybierają samoloty (i bomby) do ustalonego limitu.