



BATTLE OF MIDWAY

Bored
Games

The board game



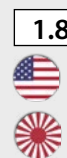
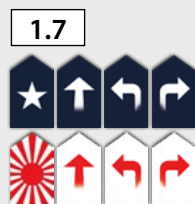
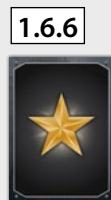
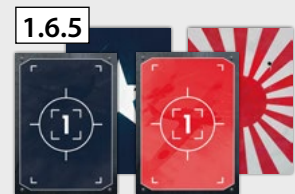
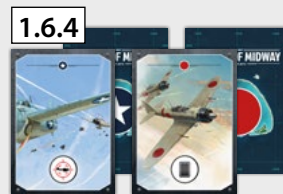
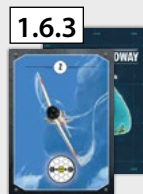
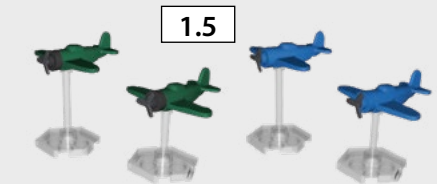
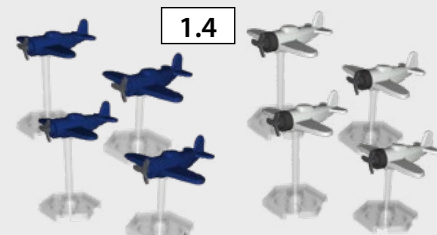
NÁVOD

Ve hře „Battle of Midway“ (Bitva u Midwaye) se stanete veliteli americké či japonské letecké flotily a zúčastíte se slavné bitvy, která rozhodla o osudu války v Pacifiku. Hra je určena pro dva hráče a doba hraní závisí na zvoleném herním režimu.



1. OBSAH BALENÍ:

- 1.1. Návod (1 ks).
- 1.2. Velké herní desky (7 ks, včetně 1 desky s ostrovem Midway).
- 1.3. Malé herní desky (2 ks).
- 1.4. Stíhačky (8 ks - 4 americké, 4 japonské).
- 1.5. Speciální letouny (4 ks - 2 americké, 2 japonské).
- 1.6. Karty (43 ks):
 - 1.6.1. Schéma dostřelu letounů (2 ks - 1 americké, 1 japonské).
 - 1.6.2. Tabulka skóre (2 ks - 1 americká, 1 japonská).
 - 1.6.3. Karty rozkazů (20 ks).
 - 1.6.4. Karty speciálních rozkazů (4 ks - 2 americké, 2 japonské).
 - 1.6.5. Ostřelovací karty (14 ks - 7 amerických, 7 japonských).
 - 1.6.6. Karta iniciativy (1 ks).
- 1.7. Žetony manévrů (12 ks - 6 amerických, 6 japonských).
- 1.8. Velitelské body (6 ks - 3 americké, 3 japonské).
- 1.9. Aktivační značky (12 ks).
- 1.10. Bodovací značky (2 ks - 1 americká, 1 japonská).

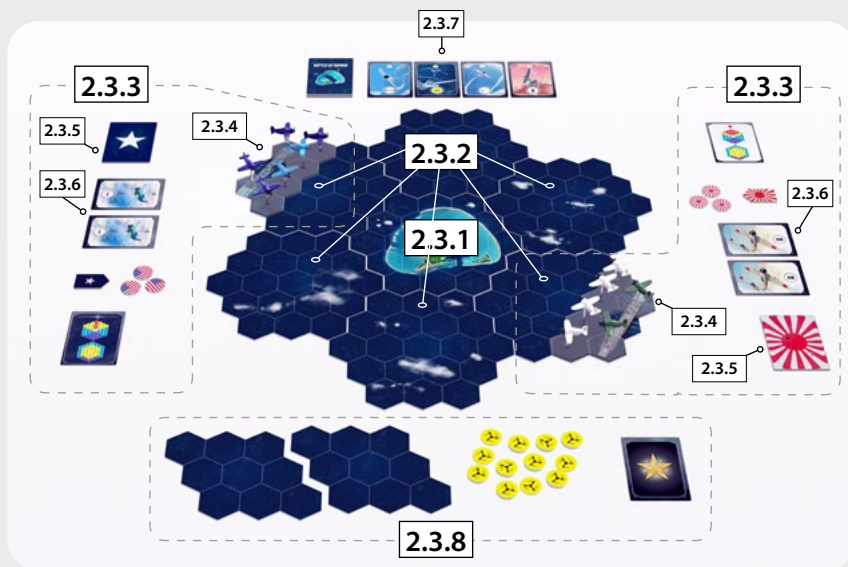


POZOR! Speciální letouny budou hrát různé role v závislosti na zvoleném herním režimu. V režimu „Útok na letadlovou loď“ to budou Bombardéry, v režimu „Nadvláda“ to budou Esa. Pravidla pro bombardéry a esa jsou popsána v pravidlech herních režimů.

2. REŽIM: ÚTOK NA LETADLOVOU LOĎ

2.1. Cíl: Hru vyhrává hráč, kterému se podaří přivést jeden ze svých bombardérů na nepřátelskou letadlovou loď (a tím vybombardovat letadlovou loď), nebo hráč, kterému se podaří zničit všechny bombardéry soupeře. Když bombardér vstoupí do prostoru nepřátelské letadlové lodi nebo když je zničen poslední bombardér protistrany, hra okamžitě končí a je vyhlášen vítěz.

2.2. Doba hraní: cca 30 - 40 min.



2.3. Příprava hry:

2.3.1. Hráči umístí na střed hracího stolu velkou herní desku obsahující ostrov Midway.

2.3.2. Hráči připojí zbývající velké herní desky k desce s ostrovem Midway, jak ukazuje obrázek. Desky obsahující letadlové lodě musí být na opačných stranách ostrova Midway a letadlové lodě směřují ven. Takto se vytvoří herní plán.

2.3.3. Hráči si vyberou frakci, za kterou chtějí hrát, a vyberou pro ni komponenty: 4 stíhačky, 2 speciální letouny (bombardéry), schéma doletu letounů, 2 karty speciálních rozkazů, 6 žetonů manévrů, 7 ostřelovacích karet a 3 velitelské body.

2.3.4. Hráči umístí své letouny následovně:

- Každý letoun umístí v prostoru přátelské letadlové lodi nebo na poli s ní sousedícím.
- Příď každého letounu směřuje k jedné ze stran pole, na kterém se letoun nachází. Poloha letounu bude důležitá během jeho provozu.
- Hráči střídavě umísťují jeden svůj letoun, dokud nejsou vyčerpány všechny letouny. Začíná hráč, který velí japonským silám.

2.3.5. Hráči zamíchají své Ostřelovací karty a umístí je na hromádku před sebe lícem dolů.

2.3.6. Hráči si do ruky vytáhnou Karty speciálních rozkazů z frakce, které velí.

2.3.7. Hráči zamíchají Karty rozkazů a vytvoří hromádku lícem dolů vedle herního plánu. Z této hromádky odkryjí 4 karty. Tyto karty tvoří bank rozkazů.

2.3.8. Vedle herního plánu hráči položí Malé herní desky, Kartu iniciativy a Aktivační značky.

2.3.9. Hra začíná.

2.4. Jak hrát:

2.4.1. Začátek kola:

- Hráči umístí aktivační značku vedle každého letounu na herním plánu. Každý hráč dostane 3 velitelské body.

2.4.2. Boj o iniciativu:

- Každý hráč si tajně umístí do ruky 0 až 3 své velitelské body.
- Na signál hráči současně odhalí, kolik velitelských bodů mají schovaných v ruce, a odhodí je.
- Hráč, který odhodil nejvíce velitelských bodů, obdrží kartu iniciativy.
- V případě nerozhodného výsledku obdrží kartu iniciativy hráč velící americkým silám.

2.4.3. Aktivace letounu:

- Hráč s kartou iniciativy si vybere jeden ze svých letounů, se kterým by chtěl provést akci, a aktivuje ho. Aktivace se provádí tak, že hráč odhodí aktivační značku tohoto letounu. Aktivovat lze pouze letouny, které mají vedle sebe aktivační značku.
- Hráč, který aktivoval jeden ze svých letounů, s ním může provést jednu ze dvou akcí: let nebo souboj.
- Pokud má jakýkoli letoun na herním plánu aktivační značku, musí být provedena jeho aktivace.

AKCE LET

- Hráč provede 3 až 4 manévry stíhačkou nebo 2 až 3 manévry bombardérem.
- Manévrem se rozumí posunutí letounu o 1 pole. Letoun se musí vždy pohybovat vpřed (příd' letounu směřuje k jedné ze stran pole). Po každém manévru se hráč může také rozhodnout otočit letoun o jednu polohu doleva nebo doprava.
- Po dokončení letu předá hráč svému soupeři kartu iniciativy. Nepředávejte kartu iniciativy, pokud už soupeř nemá letoun s aktivační značkou!

* *Pokud letoun při jakémkoli pohybu vyletí z herní plochy, jeho řídící hráč může herní plochu prodloužit. Za tímto účelem se k herní ploše přidá libovolná malá herní deska, na které aktuálně nejsou žádné letouny (bez ohledu na to, zda je tato deska mimo herní plochu nebo již byla přidána). Pokud letoun vyletí z herní plochy a nejsou k dispozici žádné další malé herní desky, považujte se tento letoun za zničený, vyřadte ho.*

* *Pokud letoun kdykoli během letu vstoupí do pole s jiným letounem, vyměňte je, aniž byste změnili směr, kterým jsou otočeny. Po provedení takového tahu může hráč stále otočit letoun o jednu polohu. Toto pravidlo platí také pro pohyby, ke kterým došlo v důsledku účinků karet rozkazů.*

PŘÍKLAD LETU

1. **Tomáš** aktivuje svou stíhačku a odhodí aktivační značku, která se nachází vedle ní.
2. **Tomáš** provádí manévr: Vpřed + obrat vlevo. Přitom se míjí s nepřátelským letounem.
3. **Tomáš** provádí manévr: Vpřed + obrat vpravo.
4. **Tomáš** provádí manévr: Vpřed. Tímto tahem se letoun dostane mimo herní plochu, proto **Tomáš** doloží na příslušné místo malou herní desku.
5. **Tomáš** provádí manévr: Vpřed + obrat vlevo. Celkem **Tomáš** provedl 4 manévry a tím zakončil akci.



AKCE SOUBOJ

- Hráč může zaútočit na nepřátelský letoun, který se nachází ve vzdálenosti maximálně 5 manévrů* od aktivovaného letounu.

* POZOR!

Vzdálenost při výběru cíle je určena počtem manévrů, nikoli počtem polí mezi dvěma letouny. To znamená, že aktivovaný letoun může cílit pouze na nepřátele, které může dosáhnout v maximálně 5 manévrech.

Aktivovaný letoun je útočník, cíl je obránce. Pokud má obránce aktivační žeton, odhodte tento žeton. Dojde ke střetu:

- Oba hráči tajně naplánují pro své letouny 2 manévry, které by chtěli provést, pomocí žetonů manévrů. Položí je lícem dolů na stůl. Žetony budou brány v úvahu v pořadí zleva doprava.

Žetony manévrů se používají k pohybu letounu během souboje.
Každý žeton odpovídá jednomu manévru.



Pohyb o 1 pole vpřed.



Pohyb o 1 pole vpřed +
obrat o 1 polohu vpravo.



Pohyb o 1 pole vpřed +
obrat o 1 polohu vlevo.

- Útočník a obránce odhalí své manévry a poté je provedou. Útočník rozhodne, který hráč provede své manévry jako první. Hráč, který provádí své manévry, je musí provést všechny, v pořadí zleva doprava.

- Obránce může zahrát 1 kartu rozkazu (nebo kartu speciálního rozkazu). Zahraná karta je okamžitě provedena a odhována.
- Útočník může zahrát 1 kartu rozkazu (nebo kartu speciálního rozkazu). Zahraná karta je okamžitě provedena a odhována.
- Pokud útočník zahrál kartu, obránce může jako odpověď zahrát novou kartu. Pokud tak učiní, útočící hráč bude také moci odpovědět (tj. zahrát svou další kartu). Tuto sekvenci opakujte, dokud se hráč nerozhodne kartu nezahrát. Poté okamžitě přejděte k dalšímu kroku.
- Pokud má nějaký letoun soupeře v oblasti útoku, následuje střelba. Pod palbou mohou být pouze letouny účastníci se boje. V důsledku manévrů může nastat situace, kdy obránce střílí na útočníka nebo na sebe oba střílí vzájemně.



Schémata dostřelu letounů představují bojové schopnosti letounů dané frakce. Horní diagram ukazuje dostřel stíhaček a es (vystupují v režimu Nadvláda), spodní diagram ukazuje dostřel bombardérů.

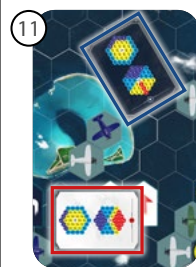
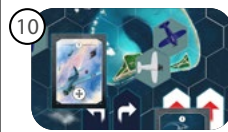
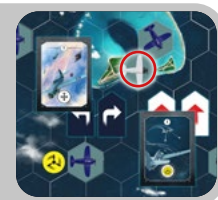
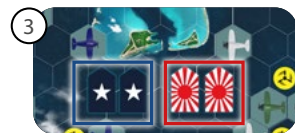
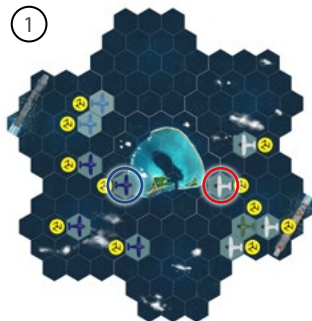
Před palbou hráč porovná soupeřovu pozici na hrací ploše s pozicí vlastního letounu. Červená a žlutá pole tvoří Útočnou oblast, světle modrá a tmavě modrá pole jsou Oblastí obrany. Mohou nastat následující situace:

	Pozice:	Efekt:
	Protivník je mimo schéma.	Ke střelbě nedojde.
	Protivník je v červené oblasti (3).	Během palby otočte 3 ostřelovací karty (můžete soupeře zničit).
	Protivník je ve žluté oblasti (2).	Během palby otočte 2 ostřelovací karty (můžete soupeře zničit).
	Protivník je ve světle modré oblasti (2).	Během palby otočte 2 ostřelovací karty (nemůžete soupeře zničit).
	Protivník je v tmavě modré oblasti (1).	Během palby otočte 1 ostřelovací kartu (nemůžete soupeře zničit).

- Během střelby hráči otočí několik karet ze svých hromádek ostřelovacích karet, jak je znázorněno na jejich kartě dostřelu letounů, a poté porovnají tažené karty. Vítězem se stává hráč, jehož karta má nejvyšší hodnotu. Střelba může skončit dvěma způsoby:
 - Vítěz má soupeře ve své útočné oblasti - soupeřovo letadlo je zničeno a vypadává ze hry.
 - Vítěz má soupeře ve své obranné oblasti nebo je střelba nerozhodná - nestane se nic.
- Po skončení střelby vrátí každý hráč své ostřelovací karty lícem dolů zpět na hromádku a hromádku promíchá.
- Pokud má některý letoun aktivního hráče stále aktivační žeton, hráč si ponechá kartu iniciativy. Jinak ji předá soupeři. Pokud soupeř nemá žádný letoun s aktivačním žetonem, místo předání karty iniciativy ukončete aktivaci letounů a přejděte k bodu 2.4.4.

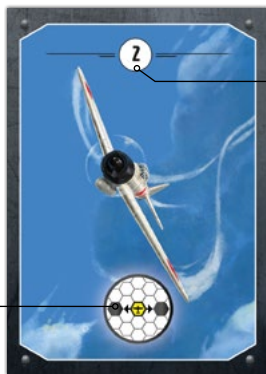
PŘÍKLAD SOUBOJE

- Tomáš** se rozhodne zahájit střet.
- Tomáš** upozorní, že jeho stíhačka je vzdálena od **Katčiny** stíhačky na vzdálenost 5 manévrů. Oba odhodí aktivační značky svých letounů.
- Oba tajně naplánují pro své letouny 2 manévry.
- Tomáš** a **Katka** ukážou své žetony manévrů.
- Tomáš** (jako útočník) rozhodne, že **Katka** provede své manévry jako první. **Katka** posune svou stíhačku o 2 pole vpřed.
- Tomáš** provede své manévry – nejprve posune stíhačku vpřed a otočí ji doleva, pak ji posune vpřed a otočí ji doprava.
- Katka**, jako obránce, může zahrát kartu rozkazu, ale rozhodne se to neudělat.
- Tomáš**, jako útočník, zahraje kartu rozkazu, která mu umožní provést 1 dodatečný manévr.
- Katka** tím získává možnost zahrát svou kartu jako odpověď. Tentokrát možnosti využije a zahraje kartu rozkazu, která umožňuje otočit letoun.
- Tomáš** se rozhodne na tento tah neodpovědět.
- Hráči porovnají pozice letounů na hracím plánu se svými kartami dostřelu.
- Podle karet dostřelu letounů mají oba svého protivníka ve žluté oblasti, proto oba otočí 2 ostřelovací karty a porovnají výsledky. **Katčina** nejvyšší karta (6) je lepší než **Tomášova** nejvyšší karta (2), takže je **Tomášova** stíhačka zničena.



2.4.4. Pokud již hráči nemají aktivační značky, začíná fáze nákupu karet rozkazů:

Karta Rozkazů



Nákupní
cena

Ikonka

- Hráč s kartou iniciativy si může zakoupit vybrané karty rozkazů z banku rozkazů. Chce-li provést nákup, hráč nejprve odhodí tolik svých velitelských bodů, kolik určuje cena na zvolené kartě rozkazů, a poté si ji dobere do ruky.
- Po každém nákupu doplňte banku rozkazů tak, aby v něm byly 4 karty. Když hráč s kartou iniciativy dokončí nákup, pokračuje druhý hráč.
- Pokud jsou v banku rozkazů méně než 4 karty a hromádka karet rozkazů je vyčerpána, zamíchejte všechny odhozené karty rozkazů (kromě speciálních rozkazů) a vytvořte novou hromádku.
- Pokud hráčům zbývají ještě nějaké velitelské body, odhodí je.

2.4.5. Kolo je u konce. Vraťte se k bodu 2.4.1.

3. REŽIM: NADVLÁDA

3.1. Cíl: Hru vyhrává ta strana, která jako první získá stanovený počet vítězných bodů. Když se hráči podaří dosáhnout stanovené hranice, hra okamžitě končí a tento hráč je prohlášen za vítěze.

3.1.1. Vítězné body se získávají zničením nepřátelského letounu a ovládnutím herní desky obsahující ostrov Midway. Body, které jste získali, se označují umístěním bodovací značky na odpovídající hodnotu na tabulce skóre.

- Za každé zničení nepřátelského letounu hráč získá 1 vítězný bod.
- Za každé zničení nepřátelského esa (speciálního letounu), hráč získá 3 vítězné body.
- Hráč, který má na konci kola na desce obsahující ostrov Midway více letounů než jeho soupeř, získá 2 vítězné body.

3.2. Nastavte hranici vítězných bodů:

3.2.1. Krátká hra (cca 45 minut) – 9 bodů.

3.2.2. Střední hra (cca 60 minut) - 12 bodů.

3.2.3. Dlouhá hra (cca 75 minut) – 15 bodů.

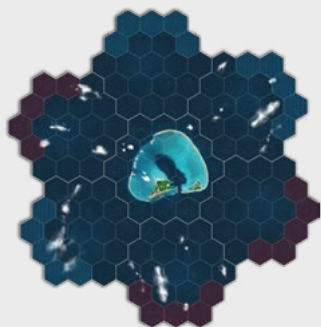
3.3. Příprava hry:


3.3.1. Hráči umístí na střed hracího stolu velkou herní desku obsahující ostrov Midway.


3.3.2. Hráči otočí zbývající velké herní desky na stranu obsahující posilovou zónu (modrou pro američany a červenou pro japonsce) a připojí je k prostřední herní desce tak, aby posilové zóny vždy směřovaly ven.

3.3.3. Hráči si vyberou svou frakci (začne mladší hráč) a vyberou si pro ni komponenty: 4 stíhačky, 2 speciální letouny (esa), schéma dostřelů letounů, 2 karty speciálních rozkazů, 6 žetonů manévrů, 7 ostřelovacích karet, 3 velitelské body a tabulku skóre spolu s bodovací značkou.

PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HERNÍHO PLÁNU PRO REŽIM NADVLÁDY



 Posilová zóna Japonska

 Posilová zóna Ameriky

3.3.4. Hráči rozmístí své letouny:

- Každý letoun je na posilovém poli své frakce.
- Před každého letounu směřuje k jedné ze stěn pole, na kterém se letoun nachází. Orientace letounu je důležitá při jeho provozu.
- Hráči střídavě umísťují jeden svůj letoun, dokud nejsou vyčerpany všechny letouny. Začíná hráč, který velí japonským silám.

POZOR!

V tomto herním režimu hrají speciální letouny roli es, nikoli bombardérů. Ztráta esa neznamená prohru, ale je to značná rána, protože eso nelze vrátit zpět do hry. Esa mají několik zvláštních pravidel, která je třeba v tomto režimu dodržovat:

- Eso se pohybuje jako stíhačka a používá schéma dostřelu stíhačky příslušné frakce.
- Eso v boji naplňuje 3 manévry a při provádění svých manévrů musí jeden z nich vynechat.
- Když eso střílí, připočítá +1 bod ke skóre každé ostřelovací karty.

3.3.5. Hráči zamíchají své ostřelovací karty a umístí je lícem dolů na hromádku před sebe.

3.3.6. Hráči si do ruky vytáhnou karty speciálních rozkazů z frakce, které velí.

3.3.7. Hráči zamíchají karty rozkazů a vytvoří hromádku lícem dolů vedle herního plánu. Z této hromádky otočí 4 karty, které tvoří bank rozkazů.

3.3.8. Vedle herního plánu hráči položí malé herní desky, kartu iniciativy a aktivační značky.

3.3.9. Hráči umístí před sebe tabulku skóre své frakce a vedle ní umístí bodovací značku své frakce.

3.3.10. Hra začíná.

3.4. Jak hrát:

3.4.1. Hra probíhá stejně jako v režimu „Útok na letadlovou loď“, s následujícími změnami: [2.4.5.] Kolo končí. Před zahájením nového kola je třeba vyřešit následující:

- Pokud má kterákoliv strana více svých letounů na desce s ostrovem Midway, získá 2 vítězné body.
- V pořadí podle karty iniciativy hráči vracejí do hry své zničené stíhačky (nevracejí esa). Stíhačky umísťují na prázdná místa v posilové zóně své frakce. Poté, co hráči přidají všechny své stíhačky, začíná další kolo (bod 2.4.1).

4. DALŠÍ VARIANTY HRY

Pokud máte zájem o další herní varianty, navštivte naše webové stránky:

www.boredgames.pl/battle-of-midway.

Najdete tam mimo jiné režim pro 3 - 4 hráče.

SEZNAM ROZKAZŮ



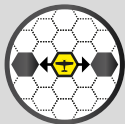
ZRYCHLENÍ

Provedte se svým letounem 1 další manévr.



PŘEKVAPIVÝ ÚTOK

V aktuálním souboji nehrajte žádné další karty rozkazů, okamžitě přejděte ke střelbě.



FINTA

Přesuňte svůj letoun na nejbližší pole nalevo nebo napravo v přímrce (jak ukazuje ikona).



HLAVEŇ

Během střelby ignorujte soupeřovu kartu s nejvyšší hodnotou.



OBRAT

Otočte svůj letoun o 180 stupňů.



ÚHYB

V aktuálním souboji přeskočte střelbu.



SMYČKA

Vraťte zpět pohyby vašeho letounu vyplývající ze žetonů manévrů.



ŠESTÝ SMYSL

Vraťte zpět pohyby svého letounu vyplývající ze žetonů manévrů. Můžete je znovu naplánovat.

SPECIÁLNÍ ROZKAZ USA



THACHOVA VAZBA

Váš letoun, který se neúčastní souboje, okamžitě provede další palbu na soupeřův letoun v souboji. Během této dodatečné palby soupeř také odhalí ostřelovací karty, ale nemůže zničit váš letoun.

SPECIÁLNÍ ROZKAZ JAPONSKA



VETERÁNI

Během střelby otočte 1 ostřelovací kartu navíc.

Autoři: Przemysław Kot-Rembowski, Sebastian Srebro

Návod: Przemysław Kot-Rembowski

Redakce a korektura: Dorota Bałuszyńska-Srebro

Ilustrace a grafické zpracování: Łukasz Dudasz

Testeři: Jakub Czajka, Katarzyna Cioch, Tomasz Cioch, Filip Laboda, Ewa Kot-Rembowska, Jakub Skowroński, Artur Machlowski, Łukasz Kowalczyk, Maciej Budnicki, Adrian Wójcik, Patrycja Frysch, Dominika Kmiecik, Kalina Koriat, Zuzanna Srebro, Maciej Kowal, Andrzej Barański.