



BATTLE OF MIDWAY

Bored
Games

The board game



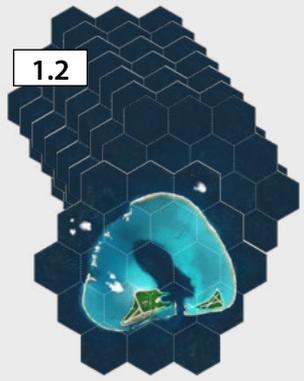
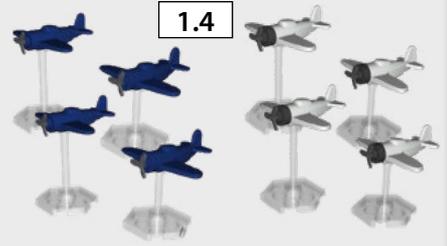
Spieleanleitung

Beim Spielen von „Battle of Midway“ haben die Spieler die Möglichkeit, in die Rolle amerikanischer oder japanischer Kommandeure der Flugzeugflotte zu schlüpfen und an der berühmten Schlacht von Midway teilzunehmen, die über das Schicksal des Pazifikkrieges entschied. Das Spiel ist für zwei Spieler ausgelegt und die Spielzeit hängt vom gewählten Spielmodus ab.



1. Inhalt:

- 1.1. Regelbuch (1).
- 1.2. Große Spielplatten (7 – inklusive 1 Platte mit der Midway Insel).
- 1.3. Kleine Spielplatten (2).
- 1.4. Kämpfer (8 – 4 Amerika, 4 Japan).
- 1.5. Spezielle Flugzeuge (4 – 2 Amerika, 2 Japan).
- 1.6. Karten (43):
 - 1.6.1. Flugzeug Reichweiten Diagramme (2 – 1 Amerika, 1 Japan).
 - 1.6.2. Punktetabellen (2 – 1 Amerika, 1 Japan).
 - 1.6.3. Befehls Karten (20).
 - 1.6.4. Spezial Befehlskarten (4 – 2 Amerika, 2 Japan).
 - 1.6.5. Abfeuerungs Karten (14 – 7 Amerika, 7 Japan).
 - 1.6.6. Initiativ Karte (1).
- 1.7. Manövermarken (1e2 – 6 Amerika, 6 Japan).
- 1.8. Kommandopunkte (6 – 3 Amerika, 3 Japan).
- 1.9. Aktivierungs Marker (12).
- 1.10. Punkte Marker (2 – 1 Amerika, 1 Japan).



ACHTUNG! Die Spezialflugzeugmodelle übernehmen je nach Spielmodus unterschiedliche Rollen. Im Modus „Flugzeugträgerjagd“ sind es Bomber, und im Modus „Herrschaft“ Asse. Regeln für Bomber und Asse sind im Abschnitt Spielmodus beschrieben.

2. Modus: Flugzeugträger-Jagd

2.1. Ziel: Das Spiel wird von dem Spieler gewonnen, dem es gelingt, einen seiner Bomber auf den feindlichen Flugzeugträger zu bringen (wodurch der Flugzeugträger bombardiert wird) oder von dem Spieler, der es schafft, alle feindlichen Bomber zu zerstören. Wenn ein Bomber den Bereich des feindlichen Flugzeugträgers betritt oder wenn der letzte Bomber einer Seite zerstört wird, ist das Spiel sofort beendet und der Gewinner kann bekannt gegeben werden.

2.2. Spieldauer: ca. 30 - 40 Minuten.



2.3. Spiel Vorbereitung:

2.3.1. Legen Sie die große Spielplatte mit Midway in die Mitte des Tisches.

2.3.2. Verbinden Sie die anderen großen Spielplatten mit dem, das Midway enthält – wie in der Abbildung gezeigt. Plättchen mit Flugzeugträgern sollten auf gegenüberliegenden Seiten von Midway liegen, und die Flugzeugträger sollten nach außen zeigen. Auf diese Weise ist das Board eingerichtet und fertig.

2.3.3. Wählen Sie die Seite, mit der Sie spielen möchten, und sammeln Sie alle zugewiesenen Komponenten: 4 Jäger, 2 Spezialflugzeuge (Bomber), Flugzeug-Reichweitendiagramm, 2 Spezialbefehlskarten, 6 Manövermarker, 7 Feuerkarten und 3 Kommandopunkte.

2.3.4. Spieler sollten ihr Flugzeug wie folgt platzieren:

- Jedes Flugzeug sollte sich innerhalb des Bereichs des zugehörigen Flugzeugträgers oder auf dem Bereich daneben befinden.
- Die Nase des Flugzeugs sollte auf eine der Seiten des Bereichs zeigen, auf dem es platziert ist. Die Positionierung des Flugzeugs spielt während seiner Aktionen eine wichtige Rolle.
- Die Spieler platzieren abwechselnd je 1 Flugzeug auf dem Brett, bis ihnen die Flugzeuge ausgehen. Der Spieler, der die japanischen Streitkräfte befiehlt, beginnt.

2.3.5. Mischen Sie Ihre Feuerkarten und legen Sie sie als verdeckten Stapel vor sich ab.

2.3.6. Nimm die deiner Seite zugewiesenen Spezialkarten und halte sie in der Hand.

2.3.7. Mischt die Auftragskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Ziehe 4 Karten von diesem Stapel. Diese Karten bilden nun den Auftragspool.

2.3.8. Legen Sie kleine Spielbrett Plättchen, die Initialen und Aktivierungsmarker neben das Spielbrett.

2.3.9. Starte das Spiel.

2.4. Spielweise:

2.4.1. Start der Spielrunde:

- Platziere 1 Aktivierungsmarker neben jedem Flugzeug auf dem Plan. Jeder Spieler erhält 3 Kommandopunkte.

2.4.2. Kampf um die Initiative:

- Jeder Spieler nimmt heimlich 0 bis 3 seiner Kommandopunkte auf.
- Auf Stichwort zeigen die Spieler gleichzeitig, wie viele Kommandopunkte sie in ihren Händen versteckt haben, und werfen sie dann ab.
- Der Spieler, der die meisten seiner Kommandopunkte abgelegt hat, erhält die Initiativekarte.
- Bei einem Unentschieden erhält der Spieler, der die amerikanischen Streitkräfte befehligt, die Initiativekarte.

2.4.3. Flugzeug Aktivierung:

- Die Spieler mit der Initiativekarte wählen eines ihrer Flugzeuge, um eine Aktion auszuführen, und aktivieren es. Dazu legen sie den Aktivierungsmarker neben dem Flugzeug ab. Nur Flugzeuge mit einem Aktivierungsmarker an der Seite können aktiviert werden.
- Der Spieler, der eines seiner Flugzeuge aktiviert hat, kann eine von zwei Aktionen ausführen: Flug oder Kampf.
- Wenn ein Flugzeug auf dem Spielbrett immer noch einen Aktivierungsmarker hat, muss die Flugzeugaktivierung erneut in Betracht gezogen werden.

AKTION FLUG

- Der Spieler führt 3 bis 4 Manöver mit einem Jäger oder 2 bis 3 Manöver mit einem Bomber durch.
- Ein Manöver ist das, was wir das Bewegen eines Flugzeugs um 1 Feld nennen. Ein Flugzeug sollte immer nach vorne bewegt werden (die Vorderseite des Flugzeugs sollte einer der Seiten der Basis zugewandt sein). Nach jedem Manöver kann der Spieler auch entscheiden, das Flugzeug um 1 Seite zu drehen, entweder nach links oder nach rechts.
- Nach Beendigung des Flugs gibt der Spieler die Initiativekarte an seinen Rivalen. Die Initiativekarte sollte nicht weitergegeben werden, wenn der Spieler keine Flugzeuge mit Aktivierungsmarkern hat!

* *Wenn das Flugzeug infolge einer Bewegung vom Brett fliegen sollte, kann der Spieler entscheiden, es zu verlängern. Dazu können sie ein beliebiges kleines Brettplättchen hinzufügen, das derzeit kein anderes Flugzeug enthält (egal ob dieses Plättchen außerhalb des Bretts liegt oder bereits hinzugefügt wurde). Wenn das Flugzeug vom Spielbrett fliegen sollte und keine kleinen Spielbrettplättchen mehr verfügbar sind, gilt es als zerstört und sollte aus dem Spiel genommen werden*

* *Wenn ein Flugzeug zu irgendeinem Zeitpunkt seines Fluges mit einem anderen Flugzeug in ein Gebiet einfliegen sollte, müssen sie die Plätze tauschen, ohne die Richtung zu ändern, in die sie gedreht werden. Nach dieser Bewegung kann ein Spieler das Flugzeug immer noch um 1 drehen Seite. Diese Regel gilt auch für Bewegungen, die aus den Effekten von Auftragskarten resultieren.*

FLUGBEISPIEL

1. **Andy** aktivierte seinen Kämpfer und warf den Aktivierungsmarker daneben ab.
2. **Andy** führte ein Manöver aus: vorwärts + nach links drehen. Auf diese Weise wich er einem feindlichen Flugzeug aus.
3. **Andy** führte ein Manöver aus: vorwärts + rechts abbiegen.
4. **Andy** führte das Manöver vorwärts durch. Dieser Zug führte dazu, dass das Flugzeug vom Brett flog, also fügte **Andy** an der entsprechenden Stelle ein kleines Brettplättchen hinzu.
5. **Andy** führte ein Manöver aus: vorwärts + nach links drehen. Zusammenfassend führte **Andy** 4 Manöver durch und beendete seine Aktion.



AKTION KAMPF

- Der Spieler wählt ein feindliches Flugzeug, das maximal 5 Manöver* vom aktivierten Flugzeug entfernt ist.

* **VORSICHT!** Die Entfernung während der Zielwahl wird durch die Anzahl der Manöver gemessen, nicht durch die Bereiche zwischen den beiden Flugzeugen. Das bedeutet, dass das aktivierte Flugzeug nur aus den Feinden ein Ziel auswählen kann, die mit maximal 5 Manövern erreicht werden können.

- Das aktivierte Flugzeug ist der Angreifer und das gewählte Ziel ist der Verteidiger. Wenn der Verteidiger einen Aktivierungsmarker hat, muss er abgelegt werden. Der Kampf beginnt:
 - Beide Spieler planen heimlich 2 Manöver für ihr Flugzeug, die sie mit den Manövermarkern durchführen wollen. Sie legen sie verdeckt auf den Tisch. Die Marken werden von links nach rechts betrachtet.

Manövermarker werden verwendet, um das Flugzeug während des Kampfes zu bewegen. Jeder Spielstein entspricht einem Manöver.



Gehe 1 Bereich vorwärts.



1 Bereich vorwärts
bewegen + 1 Seite nach
rechts drehen.



1 Bereich vorwärts
bewegen + 1 Seite nach
links drehen.

- Der Angreifer und der Verteidiger offenbaren ihre Manöver und bedenken sie. Der Angreifer entscheidet, welcher Spieler als erster seine Manöver in Erwägung zieht. Der Spieler, der seine Manöver betrachtet, muss sie alle von links nach rechts berücksichtigen.

- Der Verteidiger kann 1 Befehlskarte (oder Sonderbefehlskarte) spielen. Die Karte sollte sofort berücksichtigt und dann abgelegt werden.
- Der Angreifer kann 1 Befehlskarte (oder Sonderbefehlskarte) spielen. Die Karte sollte sofort berücksichtigt und dann abgelegt werden.
- Wenn der Angreifer eine Karte gespielt hat, kann der Verteidiger als Antwort eine neue Karte spielen. Wenn er sich dafür entscheidet, kann der angreifende Spieler auch reagieren (d. h. eine weitere Karte spielen). Diese Sequenz sollte wiederholt werden, bis einer der Spieler entscheidet, keine Karte zu spielen. Dann sollten Sie gleich zum nächsten Punkt übergehen.
- Wenn ein Flugzeug seinen Rivalen im Angriffsbereich hat, beginnt das Feuern. Nur Flugzeuge, die am Kampf teilnehmen, können beschossen werden. Als Ergebnis von Manövern kann eine Situation entstehen, in der der Verteidiger auf den Angreifer schießt oder es zu einem Schusswechsel kommt.



Flugzeug-Reichweitendiagramme zeigen die Kampffähigkeiten der jeweiligen Seite. Das obere Diagramm zeigt die Reichweite von Kämpfern und Assen (eingeführt im Herrschaftsmodus), und das untere Diagramm zeigt die Reichweite von Bombern.

Vor dem Schießen sollte jeder Spieler die Position seines Gegners auf dem Brett in Bezug auf sein Flugzeug berücksichtigen. Rote und gelbe Bereiche sind die Angriffsbereiche, hellblaue und marineblaue Bereiche sind die Verteidigungsbereiche.

Das Ergebnis ist eine der folgenden Optionen:

Position:	Effekt:
Feind aus dem Diagramm.	Es findet kein Kampf statt.
Feind im roten Bereich (3).	Während des Feuergefechtes 3 Schießkarten ziehen (sie können den Gegner zerstören)
Feind im gelben Bereich (2).	Während des Feuergefechtes 2 Schießkarten ziehen (sie können den Gegner zerstören)
Feind im hellblauen Bereich (2).	Während des Feuergefechtes 2 Schießkarten ziehen (sie können den Gegner NICHT zerstören)
Feind im marinen Bereich (1).	Während des Feuergefechtes 1 Schießkarten ziehen (sie können den Gegner NICHT zerstören)

- Während des Gefechtes ziehen die Spieler so viele Karten von ihrem Schießstapel, wie ihr Reichweitendiagramm anzeigt, und vergleichen diese. Der Spieler, dessen Karte den höchsten Wert hat, ist der Gewinner. Das Gefecht kann auf 2 Arten enden:
 - Der Gewinner hat den Feind in seinem Angriffsbereich – das Flugzeug des Feindes ist zerstört und sollte aus dem Spiel genommen werden.
 - Der Sieger hat den Gegner in seinem Verteidigungsbereich oder es gab ein Unentschieden – nichts passiert.
- Nachdem das Gefecht beendet ist, sollten die Schießkarten wieder in deine Schießstapel gemischt werden.
- Wenn ein Flugzeug des aktiven Spielers noch einen Aktivierungsmarker hat, behält der Spieler die Initiativekarte. Ist dies nicht der Fall, müssen sie es ihrem Gegner geben. Wenn der Gegner kein Flugzeug mit einem Aktivierungsmarker hat, muss die Flugzeugaktivierung beendet werden, anstatt die Initiativekarte weiterzugeben, und Sie müssen mit Punkt 2.4.4 fortfahren.

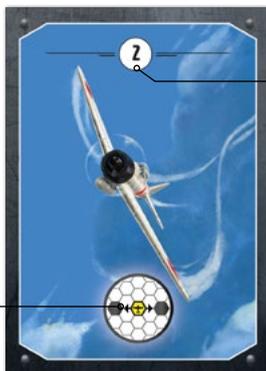
AKTIONSBEISPIEL: KAMPF

1. **Andy** beschloss, den Kampf zu beginnen.
2. **Andy** wählte seinen Fighter und **Katies** Fighter aus, die sich im Bereich von 5 Manövern befinden. Beide legten die Aktivierungsmarker ihrer Flugzeuge ab.
3. Beide planten 2 Manöver für ihr Flugzeug.
4. **Andy** und **Katie** enthüllen die Manövermarker.
5. **Andy** (als Angreifer) hat entschieden, dass **Katie** ihre Manöver zuerst ausführen wird. **Katie** bewegte ihren Fighter um 2 Bereiche nach vorne.
6. **Andy** führte seine Manöver durch – zuerst bewegte er seinen Fighter nach vorne und drehte ihn nach links, dann bewegte er den Fighter nach vorne und drehte ihn nach rechts.
7. **Katie** hätte als Verteidigerin eine Befehlskarte spielen können, aber sie hat sich dagegen entschieden.
8. **Andy** spielte als Angreifer eine Befehlskarte aus, die es ihm ermöglichte, 1 zusätzliches Manöver durchzuführen.
9. **Katie** erhielt die Option, ihre Karte als Antwort auszuspielen. Dieses Mal entschied sie sich, die Befehlskarte auszuspielen, die es ihr erlaubte, ihr Flugzeug umzudrehen.
10. **Andy** beschloss, auf dieses Stück nicht zu reagieren.
11. Die Spieler verglichen die Positionen ihrer Flugzeuge in Bezug auf ihre Reichweitendiagramme
12. Entsprechend ihrer Reichweite hatten beide den Feind im gelben Bereich, also deckten sie 2 Feuerkarten auf und verglichen die Ergebnisse. **Katies** höchste Karte (6) war besser als **Andys** höchste Karte (2), daher wurde **Andys** Fighter zerstört.



2.4.4. Wenn die Spieler keine Aktivierungsmarker mehr haben, gehen sie weiter zur Auftragskaufphase:

Befehlskarte



Anschaffungskosten

Symbol

- Der Spieler mit der Initiativekarte kann ausgewählte Auftragskarten aus dem Auftragsvorrat kaufen. Dazu muss der Spieler so viele Befehlsunkte ablegen, wie die Kosten auf der gewählten Befehlskarte angeben, und diese Karte dann auf die Hand nehmen.
- Nach jedem Einkauf muss der Bestellpool wieder aufgefüllt werden, sodass er 4 Karten enthält. Wenn ein Spieler mit der Initiative-Karte seinen Kauf abgeschlossen hat, kann der andere Spieler ebenfalls einen Kauf tätigen.
- Wenn der Auftragsvorrat weniger als 4 Karten enthält oder der Auftragskartenstapel leer ist, sollten alle abgelegten Auftragskarten (außer den Sonderauftragskarten) gemischt und ein neuer Stapel gebildet werden.
- Wenn die Spieler noch Kommandopunkte haben, sollten sie abgelegt werden.

2.4.5. Die Runde endet. Gehen Sie zurück zu Punkt 2.4.1.

3. MODUS: HERRSCHAFT

3.1. Ziel: Das Spiel gewinnt die Seite, die zuerst die festgelegte Anzahl an Siegpunkten erreicht. Wenn es einem der Spieler gelingt, die festgelegte Punkteschwelle zu erreichen, sollte das Spiel sofort abgebrochen und dieser Spieler als Sieger bekannt gegeben werden.

3.1.1. Siegpunkte erhält man durch die Zerstörung feindlicher Flugzeuge und die Kontrolle des Mittelfeldes. Erreichte Punkte sollten markiert werden, indem Sie Ihren Punktemarker auf einen entsprechend höheren Wert in der Punktetabelle setzen, wenn der Spieler Punkte erzielt.

- Jedes Mal, wenn ein feindlicher Kämpfer zerstört wird, erhält der Spieler 1 Siegpunkt.
- Jedes Mal, wenn ein feindliches Ass (Spezialflugzeug) zerstört wird, erhält der Spieler 3 Siegpunkte.
- Der Spieler, der am Ende der Runde mehr Flugzeuge auf dem Midway-Plättchen hat als sein Gegner, erhält 2 Siegpunkte.

3.2. Entscheiden Sie sich für die Siegpunkte Schwelle:

- 3.2.1.** Kurzes Gameplay (ca. 45 Min.) – 9 Punkte
- 3.2.2.** Durchschnittliches Gameplay (ca. 60 Min.) – 12 Punkte
- 3.2.3.** Langes Gameplay (ca. 75 Min.) – 15 Punkte

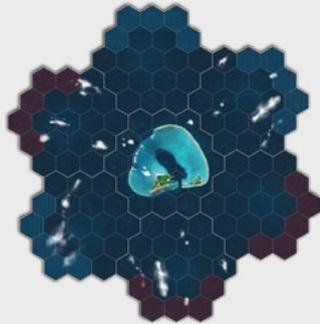
3.3. Spiel Vorbereitung:

3.3.1. Legen Sie das die große Spielplatte mit Midway in die Mitte des Tisches.

3.3.2. Drehen Sie alle anderen großen Spiel-Plättchen auf die Seite mit Verstärkungsbereichen (blaue Bereiche für Amerika und rote für Japan) und verbinden Sie sie mit dem Midway-Plättchen, sodass die Verstärkungsbereiche immer nach außen zeigen.



BEISPIEL FÜR DAS IM HERRSCHFTATS-/ DOMINANZMODUS EINGERICHTETE SPIELFELD



 Gebiet der japanischen Herrschaft

 Gebiet der amerikanischen Herrschaft

3.3.3. Wählen Sie Ihre Seite (der jüngere Spieler sollte zuerst starten) und sammeln Sie alle zugewiesenen Komponenten: 4 Jäger, 2 Spezialflugzeuge (Asse), Flugzeug-Reichweitendiagramm, 2 Spezialbefehlskarten, 6 Manövermarken, 7 Feuerkarten, 3 Kommandopunkte und das Score-Diagramm zusammen mit der Punktmarkierung.

Achtung! In diesem Modus fungieren die Spezialflugzeuge als Asse, nicht als Bomber. Der Verlust der Asse bedeutet keinen Verlust, aber einen erheblichen Nachteil, da sie nicht wieder ins Spiel gebracht werden können. Die Asse haben einige Sonderregeln, die in diesem Spielmodus befolgt werden müssen:

- Das Ass bewegt sich wie ein Kämpfer und nutzt die Reichweite des Kämpfers einer bestimmten Seite.
- Während des Kampfes plant das Ass 3 Manöver und muss bei der Betrachtung eines auslassen.
- Während des Feuerns erhält das Ass +1 auf das Ergebnis jeder seiner Feuerkarten.

3.3.4. Platziere dein Flugzeug:

- jedes Ihrer Flugzeuge sollte sich im Bereich der Verstärkungen Ihrer Seite befinden.

- Die Nase jedes Flugzeugs sollte einer der Seiten des Bereichs zugewandt sein, in dem es sich befindet. Die Position des Flugzeugs spielt während seiner Aktionen eine wichtige Rolle.
- Platziere Sie abwechselnd 1 Flugzeug auf dem Brett, bis Ihnen die Flugzeuge ausgehen. Der Spieler, der für die japanischen Streitkräfte verantwortlich ist, beginnt.

3.3.5. Mischen Sie Ihre Feuerkarten und legen Sie sie als verdeckten Stapel vor sich ab.

3.3.6. Nimm die deiner Seite zugewiesenen Spezialkarten und halte sie in der Hand.

3.3.7. Misch die Auftragskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Ziehe 4 Karten von diesem Stapel und erstelle einen Auftragspool.

3.3.8. Legen Sie kleine Spielbrett Plättchen, die Initiative Karte und Aktivierungsmarker neben das Spielbrett.

3.3.9. Legen Sie die Punktetabelle vor sich hin und stellen Sie Ihren Punktemarker daneben.

3.3.10. Starte das Spiel.

3.4. Spielregeln:

3.4.1. Das Spiel wird genauso gespielt wie im Modus „Flugzeugträgerjagd“, mit den folgenden Änderungen: [2.4.5.] Die Runde endet. Vor Beginn einer neuen Runde müssen die folgenden Punkte beachtet werden:

- Wenn eine Seite mehr Flugzeuge auf dem Midway-Plättchen hat, erhält sie 2 Siegpunkte.
- In Übereinstimmung mit der auf der Initiativekarte festgelegten Reihenfolge bringen die Spieler zuvor zerstörte Kämpfer wieder ins Spiel (außer Asse). Die Kämpfer sollten auf freien Verstärkungsbereichen einer bestimmten Seite platziert werden. Wenn die Spieler alle ihre Kämpfer platziert haben, beginnt eine neue Runde (Punkt 2.4.1).

4. Andere Spiel-Varianten

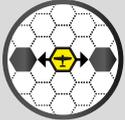
Wenn Sie an weiteren Varianten des Gameplays interessiert sind, werfen Sie einen Blick auf unsere Website www.boredgames.pl/battle-of-midway wo Sie neben anderen zusätzlichen Inhalten einen Modus für 3-4 Spieler finden!

LISTE DER BEFEHLE



BESCHLEUNIGUNG

Führe 1 zusätzliches Manöver mit deinem Flugzeug aus



FINTE

Bewegen Sie Ihr Flugzeug in einer geraden Linie zum nächsten Bereich auf seiner linken oder rechten Seite (wie durch das Symbol angezeigt).



UMKEHR

Drehen Sie Ihr Flugzeug um 180 Grad.



SCHLEIFE

Kehren Sie die Bewegungen Ihres Flugzeugs um, die sich aus Manövermarken ergeben.



ÜBERRASCHUNGS-ANGRIFF

Spielen Sie im aktuellen Kampf keine Befehlskarten mehr aus, sondern fahren Sie sofort mit dem Beschuss fort.



QUERRUDER ROLLEN

Ignorieren Sie während des Feuerns die Karte des Gegners mit dem höchsten Wert.



AUSWEICHEN

Überspringe das Schießen im aktuellen Kampf.



SECHSTER SINN

Kehren Sie die Bewegungen Ihres Flugzeugs um, die sich aus Manövermarken ergeben. Sie können sie erneut planen.

SPEZIELLE AMERIKANISCHE BEFEHLE



THACH WEAVE

Ihr Flugzeug, das nicht am Kampf teilnimmt, führt sofort zusätzliches Feuer aus, das auf einen im Kampf befindlichen Feind gerichtet ist. Während des zusätzlichen Feuerns zieht der Feind auch Feuerkarten, kann aber Ihr Flugzeug nicht zerstören.



VETERANS

Ziehe während des Feuerns eine zusätzliche Feuerkarte.

Autoren: Przemysław Kot-Rembowski, Sebastian Srebro

Regelwerk: Przemysław Kot-Rembowski

Bearbeitung: Dorota Bałuszyńska-Srebro

Graphik: Łukasz Dudasz

Tester: 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.