



# BATTLE OF MIDWAY

Bored  
Games

The board game



POLOWANIE NA LOTNISKOWIEC DLA 3-4 GRACZY



1 Egzemplarz gry

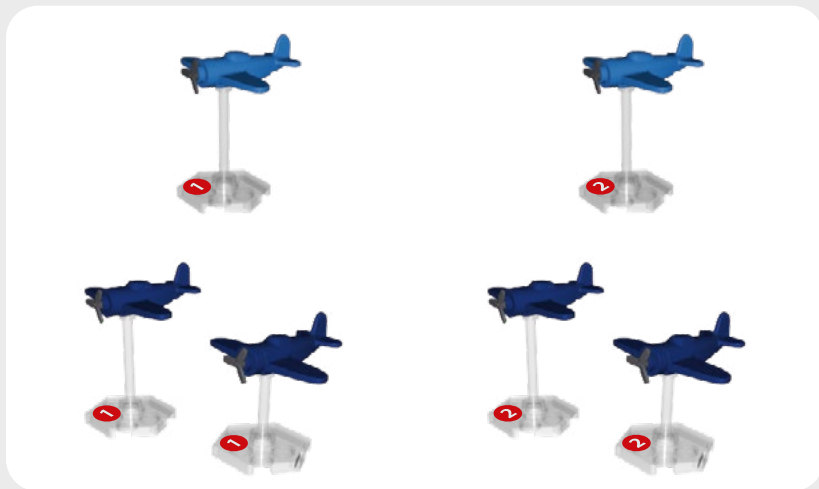


Ten scenariusz pozwoli wam rozegrać Polowania na Lotniskowce w grupie nawet czterech graczy.

## 1. Przygotowanie Rozgrywki

- 1.1. Gracze umieszczają Kafelki Midway na środku stołu.
- 1.2. Gracze łączą pozostałe Duże Kafelki Planszy z Kafelkiem Midway. Kafelki zawierające Lotniskowce powinny znajdować się po przeciwległych stronach Midway, zaś Lotniskowce powinny być skierowane do zewnątrz. W ten sposób zostaje utworzona Plansza.
- 1.3. Gracze dzielą się na dwie frakcje: Dwoch graczy po stronie amerykańskiej oraz dwóch graczy po stronie japońskiej.
- 1.4. Gracze znajdujący się po ten samej stronie siadają obok siebie i umieszczają przed sobą Schemat Zasięgu Samolotów swojej frakcji, 6 Żetonów Manewrów oraz 7 Kart ostrzału.

1.5. Wszystkie samoloty w obrębie frakcji należy podzielić na 2 eskadry (każdy gracz będzie kontrolował jedną z nich). Dla pierwszych rozgrywek zalecamy równomierny podział modelami (każdy gracz otrzymuje 2 Myśliwce oraz 1 Bombowiec). Gracz znakuje Samoloty, jakie otrzymał, naklejając naklejkę z numerem eskadry na ich podstawki. Gracze znajdujący się po tej samej stronie nie mogą korzystać z takich samych numerów eskadry (ich funkcją jest bowiem rozróżnienie, które samoloty do kogo należą). Jeśli zabraknie wam naklejek, zapraszamy do skorzystania z pliku PnP.



Przykład:

Po stronie lewej Eskadra Antka (1), zaś po prawej Eskadra Kasi (2). Antek i Kasia grają wspólnie po stronie amerykańskiej.

**1.6.** Każdy gracz pobiera Samoloty należące do jego eskadry, 1 Kartę Specjalnego Rozkazu danej frakcji oraz 3 Punkty Dowodzenia (jeśli dysponujecie tylko 1 egzemplarzem gry użyjcie dowolnego zamiennika dla tego komponentu).

Przykładowe ułożenia kafelków z zaznaczonymi Strefami pierwszego i drugiego gracza w drużynie:



Strefa 1. gracza  
po stronie Ameryki.



Strefa 2. gracza  
po stronie Ameryki.



Strefa 1. gracza  
po stronie Japonii.



Strefa 2. gracza  
po stronie Japonii.



**1.7.** Każda drużyna otrzymuje 1 Mały Kafelk Planszy i umieszcza go w taki sposób, by sąsiedował z polami jej Lotniskowca co najmniej 1 bokiem. Pola Lotniskowca i pola z nimi sąsiadujące stanowią Strefę jednego gracza, zaś wszystkie pola dołączonego, Małego Kafelka Planszy stanowią Strefę drugiego gracza (niektóre pola będą wspólne dla obu Stref).



**1.8.** Każdy gracz w drużynie wybiera 1 Strefę i tylko na jej polach będzie mógł umieszczać swoje Samoloty. Gracze nie mogą wybrać tej samej Strefy. Gracze rozmieszczają swoje Samoloty zgodnie z następującymi zasadami:

- Każdy Samolot powinien znajdować się na polu należącym do Strefy gracza, który go umieszcza.
- Dziób każdego Samolotu powinien być skierowany w stronę jednej ze ścianek pola, na którym ten Samolot się znajduje. Ustawienie Samolotu będzie miało znaczenie podczas jego działań.
- Gracze umieszczają naprzemiennie po 1 swoim Samolocie, aż do wyczerpania modeli, zachowując następującą kolejność: 1. Gracz po stronie Japonii > 1. Gracz po stronie Ameryki > 2. Gracz po stronie Ameryki > 2. Gracz po stronie Japonii

**1.9.** Drużyny tasują swoje Karty Ostrzała i umieszczają je przed sobą, w zakrytym stosie.

**1.10.** Każdy gracz dobiera na rękę swoją Kartę Specjalnego Rozkazu.

**1.11.** Gracze tasują Karty Rozkazów i tworzą z nich obok Planszy zakryty stos. Z tego stosu ujawniają 4 karty. Karty te stanowią Pułę Rozkazów.

**1.12.** Obok Planszy gracze umieszczają Kartę Inicjatywy oraz Znaczniki Aktywacji.

**1.13.** Gracze rozpoczynają Rozgrywkę.

## 2. Cel gry

**2.1.** Rozgrywkę wygrywa drużyna, której uda się wprowadzić na Lotniskowiec wroga jeden ze swoich Bombowców (w ten sposób zombarduje Lotniskowiec) lub drużyna, której uda się zniszczyć wszystkie Bombowce rywali. Kiedy Bombowiec wkracza na pole wrogiego Lotniskowca lub kiedy ostatni Bombowiec danej strony zostaje zniszczony, należy natychmiast przerwać rozgrywkę i ogłosić zwyciężcę.

## 3. Rozgrywka

**3.1.** Rozgrywka przebiega identycznie, jak w trybie dla dwóch graczy, z następującymi różnicami (przytoczone podpunkty odnoszą się do podpunktów z instrukcji):

[2.4.2.] Walka o Inicjatywę:

- Każdy z graczy w sekrecie umieszcza w dłoni od 0 do 3 swoich Punktów Dowodzenia.
- Na sygnał, gracze równocześnie ujawniają, ile Punktów Dowodzenia ukryli w swojej dłoni i odrzucają je.
- Gracz, który odrzucił najwięcej Punktów Dowodzenia, otrzymuje Kartę Inicjatywy.
- W przypadku remisu graczy znajdujących się w różnych drużynach, kartę Inicjatywy otrzymuje ten gracz, którego drużyna odrzuciła więcej Punktów Dowodzenia.
- Jeśli obie drużyny odrzuciły taką samą ilość Punktów Dowodzenia, Kartę Inicjatywy otrzymuje gracz grający po stronie Ameryki, który odrzucił więcej Punktów Dowodzenia.
- W przypadku remisu w obrębie tej samej drużyny, gracze ustalają między sobą kto otrzyma Kartę Inicjatywy.

### PRZEKAZANIE KARTY INICJATYWY

Za każdym razem, kiedy wykonywana Akcja nakazuje graczowi przekazać Kartę Inicjatywy przeciwnikowi, przekazuje on Kartę Inicjatywy rywalowi, który posiada więcej nieaktywowanych Samolotów. Jeśli gracze w przeciwnej drużynie posiadają taką samą ilość nieaktywowanych Samolotów, ustalają między sobą, kto otrzyma kartę.

## PRZEDŁUŻENIE PLANSZY

Przedłużenie Planszy podczas Lotu działa na takich samych zasadach, jak Przedłużenie Planszy w podstawowej rozgrywce – jeśli Mały Kafelek Planszy jest dostępny i nie znajdują się na nim żadne Samoloty możecie z niego skorzystać (nawet, jeśli ten Mały Kawałek Planszy był Strefą jednego z graczy).

## KARTY ROZKAZÓW

W trakcie Starcia gracz, którego Samolot nie bierze udziału w starciu nie może zagrywać Kart Rozkazu.

### [2.4.4.] Faza Zakupu Rozkazów:

- Jeśli gracze nie posiadają już Znaczników Aktywacji następuje Faza Zakupu Rozkazów.
- Gracz posiadający Kartę Inicjatywy może zakupić wybrane Karty Rozkazów z Puli Rozkazów. Aby dokonać zakupu, gracz najpierw odrzuca tyle swoich Punktów Dowodzenia, ile sugeruje Koszt na wybranej Karcie Rozkazu, a następnie dobiera ją na rękę.
- Po każdym zakupie należy uzupełnić Pulę Rozkazów tak, by znalazły się w niej 4 karty.
- Kiedy gracz posiadający Kartę Inicjatywy skończy zakupy, przekazuje Kartę Inicjatywy kolejnemu graczowi (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara), następnie ten gracz dokonuje zakupów i proces ten powtarzamy do momentu, aż każdy z graczy dokona zakupów.
- Jeśli w Puli Rozkazów znajdują się mniej niż 4 karty, a Stos Kart Rozkazów został wyczerpany, należy potasować wszystkie odrzucone Karty Rozkazów (poza Rozkazami Specjalnymi) i utworzyć z nich nowy stos.
- Jeśli graczom po dokonaniu zakupów pozostały jakiegokolwiek Punkty Dowodzenia, należy je odrzucić.

## 3 GRACZY

Jeśli chcielibyście rozegrać rozgrywkę drużynową w składzie 3 osób, należy traktować jednego z graczy jako pełną drużynę. Wiąże się to z następującymi zasadami:

- Jeden z graczy będzie kontrolował całą frakcję, podczas gdy druga frakcja będzie kontrolowana przez dwóch graczy.
- Gracz kontrolujący całą frakcję dobiera wszystkie komponenty i kontroluje 2 eskadry. W jego przypadku Kartę Inicjatywy, Strefy oraz Punkty Dowodzenia należy przypisywać do eskadr, w taki sposób, jakby to eskadry były graczami (podczas przekazywania Karty Inicjatywy otrzymuje ją ta eskadra, która posiada więcej Znaczników Aktywacji i tylko tą eskadrą może poruszać gracz).
- Podczas Walki o Inicjatywę gracz kontrolujący dwie eskadry w każdej ze swoich dłoni umieszcza od 0 do 3 Punktów Dowodzenia (każdą z dłoni przypisuje on do jednej ze swoich eskadr). Ilość Punktów w danej dłoni będzie decydować o tym, która eskadra otrzyma Kartę Inicjatywy oraz ile Punktów Dowodzenia zachowa dana eskadra.
- Podczas rozgrywki dla trzech graczy Karty Rozkazów są wspólne dla drużyny – gracze grający w obrębie jednej drużyny w dowolnym momencie mogą przekazywać sobie karty, zaś gracz kontrolujący całą frakcję może po prostu swobodnie używać swoich kart. Podczas Zakupu Rozkazów drużyny sumują swoje pozostałe Punkty Dowodzenia i wspólnie decydują o zakupie kart.