

# Wings of War™

## POJEDYNKI ASÓW PRZESTWORZY NA FRONTACH I WOJNY ŚWIATOWEJ

**Wings of War** jest grą karcianą dla dwóch lub więcej graczy, którzy wcielają się w role pilotów walczących na frontach I wojny światowej. Zakup kolejnych zestawów umożliwia rozgrywkę większej liczbie osób oraz oferuje nowe modele samolotów.

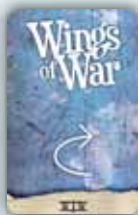
### ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- Każdy zestaw zawiera
- Talię samolotów
  - Cztery talie kart Manewrów
  - Talię Uszkodzeń
  - Zestaw 36 znaczników
  - Pięć plansz, po jednej dla każdego modelu samolotu
  - Dwie linijki z czerwonym oznaczeniem w połowie

*Uwaga: W zestawach FAMOUS ACES i WATCH YOUR BACK! znajduje się ta sama instrukcja. Z tego powodu, niektóre z opisanych zasad lub scenariuszy odnoszą się do elementów znajdującym się w drugim zestawie.*



Karta Manewru



Karta Uszkodzeń



Karta samolotu Państw Centralnych



Karta samolotu państw Ententy



## PRZYGOTOWANIE GRY

Do przeprowadzenia rozgrywki niezbędna jest płaska powierzchnia (stół, dywan lub fragment podłogi) z wyraźnie oznaczonymi granicami. Gracze wybierają dla siebie równą liczbę kart samolotów i kładą je przed sobą, skierowane przodem w stronę przeciwnika.

Następnie biorą po jednej planszy dla każdego samolotu i kładą na niej, w odpowiednim miejscu, taki zestaw kart Manewrów, na którym znajduje się taka sama niebieska litera, jak na karcie samolotu.

Należy przygotować talię kart Uszkodzeń, która również odpowiada oznaczeniom na kartach samolotów. Jeżeli samoloty używane przez graczy mają różne oznaczenia (czerwone litery), należy przygotować po jednej talii Uszkodzeń dla każdej litery.

*Uwaga:* Niektóre karty samolotów zostały oznaczone literami, które nie występują na taliach Uszkodzeń znajdujących się w pudełku: są to karty dodatkowe, które mogą być używane jedynie w połączeniu z innymi zestawami z serii.

### Znaczniki



Linijki



Plansze




Na kartach samolotów dwuosobowych umieszczono dwie czerwone litery: pierwsza odnosi się do przedniego, a druga do tylnego karabinu. Podczas rozgrywki każdy gracz może używać więcej niż jednego samolotu: w takim wypadku fazy planowania, strzelania i podliczania uszkodzeń należy przeprowadzać osobno dla każdego samolotu. Możliwa jest również rozgrywka w więcej niż dwie osoby – w takim wypadku grających należy podzielić na drużyny.



## PRZEBIEG GRY

Każda tura gry składa się z fazy planowania i trzech, następujących kolejno po sobie faz ruchu i ostrzału.

### FAZA PLANOWANIA

Na początku każdej tury gracze wybierają dla każdego samolotu trzy karty z talii Manewrów. Oznaczają one trzy manewry, które wykona dany samolot podczas najbliższej tury. Wybrane karty należy położyć, koszulkami do góry (zakryte), na trzech polach manewrów, znajdujących się na planszy danego samolotu. Karta położona na polu 1 zostanie zagrana jako pierwsza, karta na polu 2 jako druga, a karta leżąca na polu 3 jako trzecia.

Karty z symbolem  oznaczają *ostre manewry*: zagranie kolejnej karty z takim symbolem jest możliwe wyłącznie, gdy użyto wcześniej karty, na której nie znajduje się taki symbol. Innymi słowy, gracz nie może dla danego samolotu zagrać pod rząd dwóch kart z takim symbolem. Dotyczy to także sytuacji, w której ostatnia karta zagrana podczas poprzedniej tury oznaczała ostry manewr. W takim wypadku, karty ostrego manewru nie można użyć na początku kolejnej tury.

Karty z symbolem  oznaczają zwroty *Immelmanna*. Bezpośrednio przed i zaraz po wykonaniu tego manewru należy zagrać karty, które poruszają samolot na wprost (z symbolem ). Jeżeli ostatnią kartą zagrana pod koniec poprzedniej tury była karta poruszająca samolot na wprost, to na początku kolejnej tury jako pierwszą można zagrać kartę zwrotu *Immelmanna*.

Jeżeli gracz wykonał zakazany ruch, to po jego odkryciu musi zamienić go na lot na wprost.

### FAZA RUCHU

Kiedy wszyscy gracze zaplanują swoje posunięcia, odkrywają pierwsze karty Manewrów. Każdy gracz kładzie swoją kartę Manewru przed odpowiednim samolotem w taki sposób, aby początek strzałki wskazywał początek niebieskiej linii znajdującej się na górnej części karty samolotu. Gracz następnie przekłada kartę samolotu w taki sposób, aby niebieska

strzałką znajdującą się na karcie samolotu zakrywała niebieską strzałkę znajdującą się na karcie Manewru. Po wykonaniu tej czynności zabiera kartę Manewru i odkłada ją z powrotem do talii kart Manewrów.

## OSTRZAŁ

Gdy wszystkie samoloty zakończą swój ruch (Fazę Ruchu), gracze sprawdzają, czy mogą ostrzelać samoloty przeciwników.

W tym celu gracz bierze linijkę i przykładą jeden jej koniec do czerwonej kropki znajdującej się na środku jego samolotu, a drugi koniec kładzie w stronę atakowanego samolotu.

Jeżeli linijka mieści się w *polu ostrzału* samolotu atakującego (jasny trójkąt pomiędzy dwiema czerwonymi liniami, narysowany w górnej części karty samolotu) i jednocześnie dotyka w dowolnym miejscu karty wrogiego samolotu (czyli znajduje się on w *zasięgu strzału*), oznacza to, że ten samolot może zostać skutecznie ostrzelany.




*Uwaga:* Ostrzał danego celu jest zakazany, jeśli pomiędzy samolotem atakującym, a samolotem atakowanym znajduje się karta innego samolotu (dotyka jej linijka), obojętnie, do którego z graczy on należy. Jeżeli wrogi samolot znajduje się w tak bliskim zasięgu, że zostaje dotknięty pierwszą połową linijki (na linijce połowa oznaczona jest czerwoną kreską), to otrzymuje dwie karty Uszkodzeń. Jeśli znajduje się w większej odległości (zostaje dotknięty drugą połową linijki), to otrzymuje tylko jedną kartę Uszkodzeń. Należy przy tym sprawdzić, czy samolot otrzymał karty z talii oznaczonej właściwą literą.

Może się zdarzyć, że dwa samoloty będą strzelać do siebie równocześnie. Ostrzał nie jest obowiązkowy - gracz może z niego zrezygnować. Myśliwce mogą strzelać tylko do jednego celu podczas jednej Fazy Ruchu. Jedynie samoloty dwuosobowe mogą strzelać do dwóch różnych celów w tej samej fazie. Jeden z nich musi znajdować się z przodu samolotu, tak jak w przypadku myśliwców, a drugi z tyłu.

### PRZYKŁAD

*Na rysunku przedstawiony jest pojedynek pomiędzy samolotami SPAD XIII i Fokker Dr.I. W fazie ruchu SPAD skręca w lewo, podczas gdy Fokker wykonuje ostry ślizg na prawo. Po wykonaniu ruchu SPAD może ostrzelać wrogi samolot, który znajduje się w bliskim zasięgu: gracz pilotujący Fokkera musi wziąć dwie karty z talii Uszkodzeń oznaczonej literą A. Fokker nie może strzelać, ponieważ SPAD nie znajduje się w jego polu ostrzału.*

## USZKODZENIA

Gdy samolot zostanie ostrzelany, pilotujący go gracz losuje karty z talii Uszkodzeń i ogląda je, nie pokazując ich przeciwnikom. Następnie, odkłada je na odpowiednie miejsce na planszy ostrzelanego samolotu, sumując liczby znajdujące się na kartach. Jeżeli ich suma będzie równa lub większa niż wartość zielonej liczby znajdującej się na karcie samolotu, to zostaje on zestrzelony i odpada z gry. Jedynie w przypadku, w którym gracz wylosuje kartę z symbolem , musi pokazać ją atakującemu przeciwnikowi. Symbol ten oznacza, że karabiny ostrzeliwującego samolotu zacięły się i nie może on wykonywać ostrzału po trzech kolejnych manewrach. W celu oznaczenia zacięcia się karabinu, na planszy samolotu należy, w trójkącie oznaczającym pole ostrzału (samoloty dwuosobowe mają dwa takie trójkąty: jeden dla przedniego karabinu i jeden dla tylnego), położyć trzy znaczniki zacięcia się broni. Po wykonaniu jednego Manewru należy zdjąć jeden znacznik. Nie można wykonywać ostrzału w fazie, w której usunięto ostatni znacznik. Jeżeli w samolocie z dwoma karabinami doszło do zacięcia się broni, dotyczy to jedynie karabinu, który wykonywał ostrzał, w wyniku którego została wyciągnięta karta zacięcia się broni. Drugi karabin nadal pozostaje sprawny. Jeżeli wylosowane zostaną dwie karty z symbolem , to karabiny zacinają się tylko na trzy tury. Jeżeli gracz wyciągnie kartę, na której znajduje się symbol , oznacza to, że samolot został zestrzelony i odpada z gry. Podliczanie wszystkich uszkodzeń należy przeprowadzić jednocześnie, po przeprowadzeniu ostrzału przez wszystkie samoloty. Oznacza to, że samolot zdąży jeszcze wykonać ostrzał w turze, w której zostanie zestrzelony.



## POZOSTAŁA CZĘŚĆ TURY

Gdy wszystkie samoloty, które mogą strzelać dokonają ostrzału i zaznaczą swoje uszkodzenia, kończy się pierwsza faza ruchu, po czym następuje kolejna. Gracze odkrywają kolejne karty Manewru, wykonują ruch i ostrzał. Następnie odkrywają ostatnie karty, wykonują ruch i ostrzał. Po zakończeniu tych czynności pojedyncza tura kończy się, a grający przystępują do planowania ruchów samolotów w kolejnej turze.

Jednak zanim wezmą z powrotem do ręki wykorzystane karty Manewrów, sprawdzają jaki manewr został wykonany jako ostatni. Jeżeli ostatni manewr był *ostry* (◆), gracz bierze odpowiedni znacznik i kładzie go na planszy samolotu, w celu oznaczenia, że na początku kolejnej tury nie może wykonać kolejnego ostrego manewru.

Jeżeli ostatnim manewrem był zwrot *Immelmanna* (↓), gracz bierze odpowiedni znacznik, w celu oznaczenia, że kolejną turę musi rozpocząć od lotu na wprost.

Jeśli ostatnim manewrem był lot na wprost (↑), gracz bierze odpowiedni znacznik, w celu oznaczenia, że kolejną turę może rozpocząć od dowolnego manewru.

## ZACHODZENIE KART

Jeżeli dwie karty samolotów zachodzą na siebie, to samoloty te nie mogą ostrzeliwać się wzajemnie dopóki nie wykonają ruchu, który sprawi, że ich karty przestaną na siebie zachodzić. Takie samoloty nadal mogą jednak ostrzeliwać inne samoloty. Pozostałe samoloty mogą ostrzeliwać samoloty zachodzące na siebie zgodnie z normalnymi zasadami gry.

## PRZEKROCZENIE GRANIC OBSZARU GRY

Jeżeli czerwona kropka znajdująca się na środku samolotu przekroczy granicę ustalonego obszaru gry, to taki samolot odpada z gry.

## ZWYCIĘSTWO

Zwycięzcą zostaje gracz, którego samolot (lub samoloty) jako jedyny przetrwa na polu bitwy po tym, jak samoloty należące do przeciwników zostaną wyeliminowane.

Jeżeli grający rozgrywają kilka walk pod rząd, to otrzymują po 1 punkcie za każdy wrogi samolot, który wyleci poza obszar gry, 2 punkty za każdy zestrzelony wrogi samolot i tracą 1 punkt za każdy utracony samolot. W tym przypadku zwycięzcą zostaje gracz (lub drużyna), który zdobędzie najwięcej punktów po rozegraniu wszystkich zaplanowanych walk.

OSTATNI WYKONANY MANEWR	USZKODZENIA SPECJALNE	CELE SCENARIUSZY				
						
Lot na wprost	Zacięcie się karabinów	Udane bombardowanie	Udane uratowanie pilota/szpiega	Zestrzelenie amerykańskiego samolotu	Zestrzelenie brytyjskiego samolotu	Zestrzelenie samolotu Państw Centralnych
						
Zwrot Immelmanna	Dym	Udane fotografowanie	Udane rozpoznanie/namierzenie artylerii przeciwniczej	Zestrzelenie belgijskiego samolotu	Zestrzelenie włoskiego samolotu	
						
Ostry manewr	Płomień	Udany ostrzał	Udana misja (ogólnie)	Zestrzelenie francuskiego samolotu	Zestrzelenie rosyjskiego samolotu	



Karty otrzymanych uszkodzeń

Karty otrzymanych uszkodzeń +1  
(zasady opcjonalne)

Znaczniki Uszkodzeń specjalnych  
(zasady opcjonalne)

Znaczniki zacięcia się karabinów



Jeżeli podczas rozgrywki używanych jest kilka samolotów tego samego modelu, to tutaj należy położyć drugą kartę samolotu, aby oznaczyć, do którego samolotu odnosi się dana plansza.

Ostatni wykonany manewr

Pierwszy zaplanowany manewr

Drugi zaplanowany manewr

Trzeci zaplanowany manewr

Niewykorzystane karty Manewrów



# Scenariusze

# Wings of War

W tej części instrukcji przedstawionych zostanie kilka scenariuszy, które można rozegrać przy pomocy jednego z dwóch podstawowych zestawów gry. Gdy gracze zaznajomią się z zasadami podstawowymi mogą również wymyślać własne scenariusze. Jeżeli posiadają oba podstawowe zestawy i/lub kilka egzemplarzy tego samego zestawu to mogą zaprojektować o wiele ciekawsze scenariusze. Równie dobrym pomysłem jest mieszanie ze sobą samolotów różnych stron: kilka niemieckich samolotów przechwyconych podczas walk umożliwi rozegranie bardziej skomplikowanych scenariuszy. Karty samolotów różniące się między sobą rodzajami broni (np. Sopwith Triplane z pojedynczymi karabinami maszynowymi A oraz Hanriot i D.H.4 z podwójnymi karabinami B) zostały dołączone do zestawu, aby urozmaicić rozgrywkę, kiedy gracze będą używać kart Uszkodzeń z różnych zestawów.

Przy opisie każdego scenariusza została podana długość obszaru gry. Szerokość obszaru gry powinna być nie mniejsza niż 70 cm, jednak w przypadku misji bombardowania/rozpoznania lub w przypadku, kiedy używane są 4 samoloty, wskazanym jest, aby była ona większa.

## ZESTAW #1 FAMOUS ACES

### POJEDYNEK NAD OKOPAMI

Dwa wrogie samoloty patrolujące linię frontu spotykają się i rozpoczynają pojedynek.

**Liczba graczy:** 2

**Obszar gry:** Niemiecki samolot naprzeciwko samolotu Ententy. Odległość pomiędzy nimi nie może być mniejsza niż 70 cm.

**Niemcy:** Fokker Dr.I znajdujący się w odległości połowy linijki od swojego brzegu obszaru gry.

**Ententa:** Sopwith Camel znajdujący się w odległości połowy linijki od swojego brzegu obszaru gry.

**Warunki zwycięstwa:** Przegrywa gracz, którego samolot zostanie zestrzelony lub wyleci poza obszar gry.

**Warianty:** Niemcy – Albatros D.Va, a Ententa - SPAD XIII; Niemcy – Sopwith Camel (pilot: Kissenberth), a Ententa - Sopwith Triplane (pilot: Collishaw).



## PATROL O ŚWICIE

Nad linią frontu patrolujące samoloty rozpoczynają szaleńczy bój.

**Liczba graczy:** 2-4

**Obszar gry:** Niemieckie samoloty naprzeciwko samolotów Ententy w odległości ok. 90 cm.

**Niemcy:** Fokker Dr.I i Albatros D.Va znajdujące się w odległości połowy linijki od swojego brzegu obszaru gry.

**Ententa:** Sopwith Camel i SPAD XIII znajdujące się w odległości połowy linijki od swojego brzegu obszaru gry.

**Warunki zwycięstwa:** Każda drużyna otrzymuje 1 punkt za każdy wrogi samolot, który wyleci poza obszar gry, 2 punkty za każdy zestrzelony wrogi samolot i traci 1 punkt za każdy utracony samolot.

**Wariant:** Niemcy – Sopwith Camel (pilot: Kissenberth) i Albatros D.Va, Ententa – Sopwith Triplane (pilot: Collishaw) i SPAD XIII.

## ZESTAW #2 WATCH YOUR BACK!

### NA DRODZE DO MISTRZOSTWA

Delikatny, ale zwrotny Nieuport napotyka masywnego Halberstadta D.III.

**Liczba graczy:** 2

**Obszar gry:** Niemieckie/austriackie samoloty naprzeciwko samolotów Ententy w odległości nie mniejszej niż 70 cm.

**Niemcy/Austria:** Halberstadt D.III znajdujący się w odległości połowy linijki od swojego brzegu obszaru gry.

**Ententa:** Nieuport 11 znajdujący się w odległości połowy linijki od swojego brzegu obszaru gry.

**Zasady specjalne:** Podczas I wojny światowej przy produkcji naboi do karabinów liczyła się przede wszystkim ilość, a nie jakość. Sprawiało to, że karabiny zacinęły się bardzo często. Jednak niektórzy piloci sprawdzali dokładnie przed startem każdy nabój, wyrzucając przy tym połowę z nich. Gracz pilotujący Nieuporta jest właśnie jednym z takich pilotów: kiedy ostrzeliwuje wrogi samolot ignoruje karty zacięcia się broni oznaczone zielonym celownikiem. Jego karabiny zacinają się jedynie w sytuacji, w której zostanie wyciągnięta karta z czerwonym celownikiem.

**Warunki zwycięstwa:** Przegrywa gracz, którego samolot zostanie zestrzelony lub wyleci poza obszar gry.

**Wariant:** Niemcy - Siemens-Schuckert D.I, w którym pilot ignoruje karty zacięcia się broni, na których znajduje się zielony celownik; Ententa – Hanriot Hd.1.

## RAJD NAD ISTRIA


Austriacki Ufag musi sfotografować włoski cel, który jest dobrze broniony przez patrol dwóch myśliwców.

**Liczba graczy:** 2-4

**Obszar gry:** Drużyna austriacka naprzeciwko drużyny włoskiej, w odległości nie mniejszej niż 140 cm. Po środku strony włoskiej, w odległości ok. 25 cm przed granicą włoskiego obszaru gry, należy położyć kartę celu (przedstawiającą budynek lub okopy).

**Drużyna austriacka:** Ufag C.I i Halberstadt D.III znajdujące się w odległości połowy linijki od swojego brzegu obszaru gry.

**Drużyna włoska:** Nieuport 11 i Boglio's Hanriot Hd.1 znajdujące się w odległości połowy linijki od swojego brzegu obszaru gry.

**Zasady specjalne:** Aby sfotografować cel, Ufag musi wykonać nad nim manewr wytracenia prędkości (karta z krótką strzałką i symbolem  zaczynając go, gdy środek jego karty samolotu znajdzie się w odległości połowy linijki od dowolnego punktu na karcie celu. Fotografowanie nie jest możliwe, jeśli obserwator samolotu dwuosobowego straci przytomność.

**Warunki zwycięstwa:** Każda drużyna otrzymuje 1 punkt za każdy wrogi samolot, który wyleci poza obszar gry, 2 punkty za każdy zestrzelony wrogi samolot i traci 1 punkt za każdy utracony samolot. Jeśli Ufag sfotografuje cel, drużyna włoska nie otrzymuje żadnych punktów za austriackie samoloty, które wylecą poza swoją stronę obszaru gry. Jeżeli Ufag opuści obszar gry po sfotografowaniu celu, drużyna austriacka otrzymuje 2 punkty.

**Wariant:** Niemcy – Siemens-Schuckert D.I i Halberstadt D.III; Ententa – belgijski Hanriot Hd.1 i D.H.4 Cadbury (samolot ten ma wykonać fotografowanie). Niemieckie samoloty ignorują karty zacięcia się broni z zielonym celownikiem.

## ZESTAW #1 + ZESTAW #2 FAMOUS ACES + WATCH YOUR BACK!

### NA ZACHODZIE BEZ ZMIAN

Kiedy niemieckie samoloty napotyka samoloty Ententy wywiązuje się między nimi szalony bój.

**Liczba graczy:** 2-6

**Obszar gry:** Niemieckie samoloty naprzeciwko samolotów Ententy, w odległości nie mniejszej niż 90 cm.

**Niemcy:** Fokker Dr.I, Albatros D.Va i Halberstadt D.III znajdujące się w odległości połowy linijki od swojego brzegu obszaru gry.



**Ententa:** Sopwith Camel, Nieuport 11 i SPAD XIII znajdujące się w odległości połowy linijki od swojego brzegu obszaru gry.

**Warunki zwycięstwa:** Każda drużyna otrzymuje 1 punkt za każdy wrogi samolot, który wyleci poza obszar gry, 2 punkty za każdy zestrzelony wrogi samolot i traci 1 punkt za każdy utracony samolot.

## LOT NAD FLANDRIA

Brytyjski D.H.4 zmierza na misję zbombardowania celu. W ramach eskorty dołącza do niego belgijski Hanriot. Nagle od strony słońca nadlatują niemieckie myśliwce.

**Liczba graczy:** 2-6

**Obszar gry:** Niemieckie samoloty naprzeciwko samolotów Ententy, w odległości nie mniejszej niż 160 cm. Po środku strony Państw Centralnych, w odległości ok. 35 cm przed granicą Państw Centralnych, należy położyć kartę celu.

**Niemcy:** Fokker Dr.I, Albatros D.Va i Halbertstadt D.III znajdujące się w odległości połowy linijki od swojego brzegu obszaru gry.

**Ententa:** Sopwith Camel i De Havilland D.H.4 (pilot: Clayburn Atkey) znajdujące się w odległości połowy linijki od lewego rogu ich brzegu obszaru gry. Belgijski Hanriot Hd.1 (piloci: Coopens lub Olieslagers) znajdujący się w odległości połowy linijki od prawego rogu swojego brzegu obszaru gry.

**Zasady specjalne:** Aby zbombardować cel, D.H.4 musi nad nim przelecieć. W dowolnym momencie lotu samolot lub karta Manewru musi zachodzić na środek karty celu. Bombardowanie nie jest możliwe, jeżeli obserwator samolotu dwuosobowego straci przytomność.

**Warunki zwycięstwa:** Każda drużyna otrzymuje 1 punkt za każdy wrogi samolot, który wyleci poza obszar gry, 2 punkty za każdy zestrzelony wrogi samolot i traci 1 punkt za każdy utracony samolot. Za zbombardowanie celu, piloci Ententy otrzymują 2 punkty. Po zbombardowaniu drużyna niemiecka nie otrzymuje punktów za samoloty Ententy, które wylecą poza swoją stronę obszaru gry.

**Wariant:** Niemcy – Sopwith Camel (pilot: Kissenberth) i Fokker Dr.I, Albatros D.Va i Halbertstadt D.III. Ententa – SPAD XIII i AIRCO D.H.4 Amerykańskich Sił Ekspedycyjnych w lewym rogu, belgijski Hanriot Hd.1 i Nieuport 11 w prawym.

## PROJEKTOWANIE NOWYCH SCENARIUSZY

### POLOWANIA

Podstawowe scenariusze to polowania, w których każdy z graczy używa jednego lub kilku myśliwców. W celu wyrównania szans obu stron wskazanym jest, aby każdy gracz miał do dyspozycji taką samą liczbę samolotów, które ponadto będą miały takie same oznaczenia talii Uszkodzeń: na przykład po jednym samolocie z czerwonym A i po jednym z czerwonym B po każdej ze stron. W celu określenia jak dobry jest samolot (poza sprawdzeniem jego siły ognia), należy porównać liczby oznaczające uszkodzenia i jego możliwość manewrowania: hierarchia może zostać ustalona na podstawie ilości (jeśli gracze są bardziej doświadczeni- na podstawie jakości) kart w talii Manewrów. Mniejsza zwrotność może zostać wyrównana większą odpornością na uszkodzenia. Podczas polowań obowiązują takie same warunki zwycięstwa, jak w zasadach podstawowych.

Grający mogą również przygotowywać scenariusze używając kilku samolotów tego samego rodzaju: na przykład patrol trzech Fokkerów Dr.I przeciw trzem samolotom Sopwith Camel. Właśnie w tym celu w zestawie znajduje się kilka egzemplarzy tego samego samolotu różniących się od siebie kolorem. Jednak w takim wypadku, aby dostarczyć odpowiednią liczbę talii kart Manewrów, niezbędnych będzie kilka egzemplarzy tego samego zestawu gry. Doświadczeni gracze mogą zachować się rycersko i podczas walk z nowicjuszami wybrać dla siebie słabsze modele samolotów. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy sprawdzić, czy przygotowana talia Uszkodzeń składa się z kart z czerwonymi literami znajdującymi się na wszystkich kartach samolotów. Jedna taka talia jest wystarczająca dla 4 samolotów. Jeśli w grze wykorzystywana jest większa liczba samolotów, to niezbędny jest kolejny zestaw na każde następne cztery samoloty. Na przykład: jeżeli grający zamierzają rozegrać bitwę w której udział bierze pięć samolotów oznaczonych literą „A” i trzy oznaczone literą „B” to muszą przygotować dwie talie A i jedną talię B i obie położyć obok siebie. Im więcej kart tym lepiej.

Nigdy nie wolno mieszać ze sobą wykorzystanych kart, w celu przygotowania nowej talii Uszkodzeń. Kiedy talia Uszkodzeń ulegnie wyczerpaniu, należy wziąć nową talię z odpowiednią literą z kolejnego zestawu. Jednak, jeśli nie ma takiej możliwości, należy zebrać wszystkie karty niezbędnego rodzaju z wyeliminowanych samolotów i wykorzystać je ponownie. Jeśli i to jest niewystarczające, należy zanotować (w tajemnicy przed innymi graczami) sumę uszkodzeń otrzymanych przez dany samolot, a następnie potasować wszystkie karty w celu przygotowania nowej talii. Jednak takie rozwiązanie powinno być stosowane w ostateczności.





## POZOSTAŁE SCENARIUSZE

Samoloty dwuosobowe, takie jak Ufag i D.H.4, idealnie nadają się do wymyślenia scenariuszy, w których jeden lub nawet kilka samolotów musi wykonać konkretne zadanie (tak jak w przypadku „Rajdu nad Istrią” czy „Lotu nad Flandrią”).

Grający mają zupełną dowolność jeżeli chodzi o wymyślenie nowych scenariuszy i zasad opcjonalnych. Celem ich misji może być kierowanie ogniem artylerii (utrzymanie samolotu przez określoną liczbę tur w odległości połowy linijki od celu znajdującego się nad terytorium wroga), ostrzelanie okopów itp. Wskazaniem jest, aby w przypadku takich misji punkty były zdobywane zaraz po wykonaniu określonych czynności, takich jak bombardowanie, ostrzał lub namierzanie artylerii lub, tak jak w przypadku misji fotografowania, w momencie, w którym samolot wracający z misji przekroczy swoją granicę obszaru gry, aby dostarczyć zdjęcia do sztabu. Doświadczeni gracze mogą przygotowywać bardziej realistyczne zasady: np. lądowanie w celu zabrania szpiega lub pilota zestrzelonego nad terytorium wroga (w tym wypadku samolot dwuosobowy nie może używać tylnych karabinów dopóki nie będzie miał na pokładzie pasażera).

Jeżeli grający odnoszą wrażenie, że wymyślony przez nich scenariusz nie jest wyważony, to wskazaniem jest, aby rozegrali go dwukrotnie, zamieniając się po pierwszej rozgrywce stronami. Jeżeli obaj gracze będą mieli na swoim koncie jedną wygraną i jedną porażkę, to ostatecznie zwycięzcą zostaje osoba, która zdobędzie więcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, którego samoloty odniosły mniej uszkodzeń (pozostając na obszarze gry lub wyleciawszy za niego, jak w przypadku fotografowania).

## UWAGI ODNOŚNIE ELEMENTÓW GRY

Jeżeli podczas gry używanych jest kilka egzemplarzy tego samego samolotu (są łączone takie same zestawy gier), to, aby odróżnić, która plansza jest przypisana danemu samolotowi, należy w jej prawym górnym rogu położyć drugi egzemplarz karty danego samolotu. Jeśli, na przykład, podczas rozgrywki używane są dwa samoloty Fokker Dr.I - pilotowane przez pilotów Voss oraz Rahn, drugą kopię każdej karty należy położyć na odpowiednim polu plansz, aby możliwe było odróżnienie obu samolotów.

*Uwaga:* Na karcie każdego samolotu poniżej nazwy modelu znajduje się nazwa jednostki w jakiej służy, a niżej nazwisko pilota.

Na niektórych znacznikach znajdują się kokardy lub krzyże: używa się ich do zaznaczenia liczby samolotów jakie zestrzelił dany pilot lub dana drużyna. Kokardy są przyznawane pilotom, którzy zestrzelą samolot należący do państw Ententy, a krzyże pilotom, którzy zestrzelą jeden z samolotów Państw Centralnych.

Znaczniki z bombami, aparatami lub celami otrzymują gracze, którym uda się wykonać zadanie wyznaczone w scenariuszu (misja fotografowania, bombardowania lub inna). Znaczniki bez żadnych oznaczeń mogą być wykorzystane w scenariuszach zaprojektowanych przez samych graczy lub do zastąpienia zgubionych.





# Zasady Opcjonalne


# Wings of War



Po rozegraniu kilku walk gracze mogą zacząć wykorzystywać w trakcie gry poniższe zasady opcjonalne, w celu wprowadzenia do gry większego realizmu, a przede wszystkim większej zabawy. W czasie jednej rozgrywki można wykorzystać wszystkie poniższe zasady lub jedynie te, które najbardziej podobają się grającym. Jednak przed rozpoczęciem rozgrywki należy dokładnie ustalić, które zasady będą stosowane. Jeśli gracze czują się na siłach, najlepiej jest grać przy użyciu wszystkich opisanych zasad.

## USZKODZENIA SPECJALNE


Na niektórych kartach poza wartością uszkodzenia znajdują się jeszcze symbole: oznaczają one specjalne uszkodzenia, jakie może otrzymać trafiony samolot (wyjątek: zacięcie się broni działa na samolot prowadzący ostrzał, zobacz strona 3 - Uszkodzenia). O niektórych z tych uszkodzeń trzeba poinformować przeciwników bez odkrywania karty i ujawniania wartości uszkodzenia – wtedy na planszy należy położyć odpowiedni znacznik Uszkodzenia.


- Symbol  oznacza, że drążek sterowniczy w samolocie zablokował się. To uszkodzenie specjalne należy zachować w tajemnicy. Samolot nie może wykonywać skrętów w lewo (mała strzałka w lewym dolnym rogu karty Manewru jest skierowana na lewo) podczas następnej tury.
- Symbol  oznacza, że drążek sterowniczy w samolocie zablokował się. To uszkodzenie specjalne należy zachować w tajemnicy. Samolot nie może wykonywać skrętów w prawo (mała strzałka w lewym dolnym rogu karty Manewru jest skierowana na prawo) podczas następnej tury.

- Symbol  oznacza, że obserwator samolotu dwuosobowego stracił przytomność. To uszkodzenie specjalne należy zachować w tajemnicy. Samolot ten nie może używać tylnych karabinów. Jeśli samolot dwuosobowy bierze udział w misji, to gracze muszą zdecydować, czy może ona zostać ukończona przez samolot z takim uszkodzeniem, czy nie (np. niektórych aparatów mógł używać również pilot). W przypadku samolotów jednoosobowych, takie uszkodzenie jest ignorowane.

- Symbol  oznacza, że silnik samolotu uległ uszkodzeniu. To uszkodzenie specjalne zostaje zachowane w tajemnicy. Do końca gry, podczas każdej tury samolot musi wykonywać przynajmniej jeden manewr wytracenia prędkości (rysunek obok – karta z krótką strzałką i symbolem ). Jeżeli silnik ponownie ulegnie uszkodzeniu, samolot eksploduje i odpada z gry.



- Symbol  oznacza, że samolot zostawia za sobą smugę dymu. Grający musi poinformować przeciwników, że jego samolot dymi, a na jego planszy, w miejscu, w którym kładzie się znaczniki Uszkodzeń, musi położyć trzy znaczniki dymu. Zdejmuje po jednym znaczniku pod koniec każdej tury. Dymiący samolot nie może śledzić (zobacz poniżej) do końca tej tury, ani przez dwie kolejne tury – dopóki z jego planszy nie zostaną zdjęte wszystkie znaczniki.

- Symbol  oznacza, że samolot stanął w ogniu. Na jego planszy, w miejscu przeznaczonym na znaczniki Uszkodzeń, należy położyć trzy znaczniki ognia. Na początku każdej tury, przed odkrywaniem kart Manewrów, gracz zdejmuje z planszy jeden znacznik ognia i bierze jedną kartę z talii Uszkodzeń oznaczonej literą A. W tym wypadku liczą się jedynie punkty uszkodzenia i eksplozje, wszystkie inne uszkodzenia specjalne należy zignorować. Dodatkowo, samolot ten zostawia za sobą smugę dymu – nie może śledzić (zobacz poniżej) do końca tej tury oraz przez dwie kolejne, dopóki z jego planszy nie zostaną zdjęte wszystkie znaczniki. Gracz musi oznajmić przeciwnikom, że jego samolot stanął w płomieniach. Jeżeli gracze nie mają talii oznaczonej literą A, to za każdy zdjęty znacznik należy pociągnąć jedną kartę z talii oznaczonej literą B.

Jeżeli na planszy samolotu znajdują się znaczniki różnych Uszkodzeń specjalnych, to wszystkie oddziałują na samolot. Jeżeli samolot otrzyma więcej uszkodzeń tego samego rodzaju, gracz ignoruje stare uszkodzenie i bierze pod uwagę to, które zostało otrzymane później (jeśli oba zostaną zadane w tej samej chwili, to działa tylko jedno z nich).

## CELOWANIE

Jeżeli samolot ostrzeliwuje ten sam samolot przeciwnika przez kilka faz z rzędu, skuteczność jego ostrzału jest dużo większa. Począwszy od drugiej fazy ciągłego ognia (nawet podczas kolejnej tury) wartość każdej karty Uszkodzeń jest większa o 1, jednak 0 nadal jest traktowane jako 0.

*Przykład: Jeśli D.H.4 ostrzeliwuje Fokkera Dr.I przy pomocy tylnego karabinu na końcu jednej tury, a następnie strzela z bliskiego zasięgu w pierwszej fazie kolejnej tury to Fokker Dr.I otrzymuje dwie karty Uszkodzeń: jeśli na jednej z nich znajduje się 0, a na drugiej 3, to całkowite uszkodzenie to 4 (0 i 3+1).*

Aby uniknąć pomyłek, karty Uszkodzeń, do których należy dodać 1, powinno się układać na osobnym miejscu na planszy samolotu.

## UTRATA KONTROLI NAD SAMOLOTEM

Jeśli gracz wykona niedozwolony ruch (np. dwa ostre manewry pod rząd) to po ich wykonaniu samolot wymyka się spod jego kontroli i odpada z gry. Podczas podliczania punktów należy go traktować tak, jakby został zestrzelony.


## ŚLEDZENIE

Czasami piloci znajdują się w korzystnej sytuacji, która umożliwia im przewidzenie manewru, jaki wykona przeciwnik. Taką sytuację określa się mianem śledzenia. Na początku każdej tury należy sprawdzić czy ma ona miejsce. Aby sprawdzić czy śledzenie jest możliwe, użyj linijki, aby połączyć środek samolotu ze środkiem samolotu śledzonego. Jeśli samoloty są wystarczająco blisko, aby linijka przeszła przez przednią stronę karty pierwszego samolotu i przez tylną stronę tego drugiego, a dodatkowo nie przecina żadnej innej karty samolotu, śledzenie jest możliwe. Samolot z przodu jest śledzonym, a ten z tyłu oczywiście śledzącym. Oba samoloty rozgrywają turę w normalny sposób, jednak przed odkryciem pierwszej karty Manewru, śledzony musi najpierw pokazać swoją pierwszą kartę śledzącemu, dzięki czemu ten drugi może zamienić kolejność własnych kart Manewrów, które zdecydował się zagrać podczas tej rundy. Następnie karty są odkrywane i wykonywany jest ruch samolotów. Po ostrzale i przed odkryciem kolejnych kart Manewrów należy sprawdzić położenie obu samolotów. Jeżeli śledzenie nadal jest możliwe, to śledzony gracz musi pokazać przeciwnikowi swoją drugą kartę, aby mógł on ewentualnie zmienić kolejność swoich dwóch pozostałych kart. Śledzenie w drugiej i trzeciej fazie ruchu jest możliwe jedynie pomiędzy dwoma samolotami, które miały możliwość śledzenia na początku tury.

## MARTWE PUNKTY TYLNYCH KARABINÓW

W przypadku tylnych karabinów znajdujących się w samolotach dwuosobowych istnieje tzw. martwy punkt, który znajduje się bezpośrednio za ogonem. Przy użyciu linijki należy połączyć środek dwuosobowego samolotu i środek jego ewentualnego celu, znajdującego się w zasięgu jego tylnego karabinu. Jeżeli linijka przechodzi przez tylną część karty strzelającego samolotu i jednocześnie dotyka pierwszą połową dowolnego punktu na karcie celu to ostrzał nie jest możliwy.

## ZASADY TURNIEJOWE

Jeżeli gracze chcą zmniejszyć w grze element szczęścia, powinni usunąć z talii Uszkodzeń wszystkie karty eksplozji .



**Gra autorstwa Andrea Angiolino i Pier Giorgio Paglia**

**Wings  
of War**

*Pomysł i realizacja:* Andrea Angiolino i Pier Giorgio Paglia.

*Rysunki samolotów, ilustracja na pudełku:* Vincenzo Auletta.

*Dodatkowe grafiki:* Dario Cali.

*Opracowanie graficzne:* Fabio Maiorana.

*Edycja i korekta:* Roberto Di Meglio, Simone Peruzzi i Fabrizio Rolla.

*Konsultacja historyczna:* Gregory Alegi i Paolo Varriale.

**Produced and distributed by Nexus Editrice srl**

*Podziękowania dla Dan-San Abbott, Daniel Clamot, Antonio Iozzi, Robert G. Ohlsen, Miroslav Pokorny, Etienne Reunis i wszystkich przyjaciół z [www.theaerodrome.com](http://www.theaerodrome.com) i [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com).*

© 2005 Nexus Editrice srl. Wings of War™ is a trademark of Nexus Editrice srl.

All rights reserved. Made in Italy.

## POJEDYNKI ASÓW PRZESTWORZY NA FRONTACH I WOJNY ŚWIATOWEJ

*Kolorowe dwupłatowce z rykiem silników walczą ze sobą nad linią frontu. Po krótkiej walce jeden z nich, ciągnąc za sobą warkocz czarnego dymu, pikuje w dół i rozbija się pomiędzy liniami okopów. Wkrótce dołącza do niego kolejny, a na mglistym niebie krąży coraz mniej samolotów. Czy to ty będziesz tym pilotem, który pozostanie w górze? Zostań Asem Przewstworzy!*

Wings of War to połączenie gry karcianej z grą planszową. Gracze wcielają się w role pilotów myśliwców walczących na frontach I wojny światowej. Odpowiednio układając karty, starają się tak manewrować swoimi samolotami, aby zestrzelić swoich przeciwników.

Każda gra z serii Wings of War jest w pełni samodzielna, ale może być także łączona z innymi zestawami w celu rozegrania większych i bardziej urozmaiconych scenariuszy.

Wings of War powstało w oparciu o źródła historyczne, co pozwoliło dokładnie odwzorować możliwości poszczególnych modeli samolotów.

Zawartość pudełka: 132 karty, 5 plansz, 36 znaczników, 2 linijki, instrukcja.

# Wings of War



www.nexusgames.com

© 2006 Nexus Editrice srl. Wings of War™ is a trademark of

Nexus Editrice Srl.

Via dei Metallmeccanici 16, 55040 Caprezzano Pianore (Lu), Italy

Tel. (+39) 0584.438501. Fax (+39) 0584.969483

www.wingsofwar.it



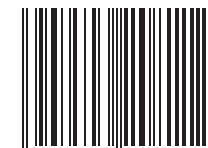
Dystrybutor w Polsce:



GALAKTA  
ul. Trawniki 4  
30-147 Kraków  
tel. 012 4255787  
www.galakta.pl



Wings of War: Famous Aces



51907506208112 >