

Słowa/określenia kluczowe

jednostki - to wszystkie znaczniki okrętów, którymi podczas rozgrywki dysponują gracze: lotniskowce, pancerniki, krążowniki;

lotnictwo - znaczniki samolotów i bombowców. Są zasobem obrazującym siłę lotnictwa. Małe samoloty są oznaczeniem ataku z lotniskowca - ich obecność na mapie nie ma żadnego znaczenia dla jednostek przeciwnika (ale mogą być celem ataku - na koniec gry są punktowane). Duże samoloty są znacznikiem ataku z lotnisk polowych, lub odległych baz, ale mogą być też znacznikiem wykładanym na mapę z własnym zasięgiem ataku, który wpływa na ruch przeciwnika;

runda - etap gry obejmujący wszystkie naprzemienne tury graczy podczas, których wydają oni dostępne znaczniki dowodzenia.

tura - faza działania jednego gracza. W swojej turze gracz wydaje 1 znacznik dowodzenia aby wykonać wybraną akcję.

punkty ruchu - pula punktów przypisana do każdego typu okrętu, określająca ilość manewrów dostępnych podczas poruszenia (obroty między liniami oraz przesunięcia między węzłami).

zasięg ataku - specyficzny dla każdego typu jednostek kierunek oraz ilość węzłów znajdujących się bezpośrednim oddziaływaniu danej jednostki na mapie. Węzły znajdujące się w zasięgu ataku jednostki ograniczają działanie jednostek przeciwnika - można przez nie przepływać, ale nie wolno na nich kończyć ruchu

węzły - punkty na mapie, które określają pozycje jednostek na mapie, oraz zasięg ataku.

linie - linie siatki na mapie, określające kierunki w jakie zawsze muszą zorientowane jednostki, zasięg ataku liczony jest wzdłuż linii względem pozycji jednostek.

znaczniki dowodzenia - pula markerów reprezentująca zasoby dowódcze gracza, najczęściej odpowiada liczbie jednostek w grze. Parametry scenariuszy mogą zwiększać lub zmniejszać liczbę znaczników dowodzenia dostępną dla każdego z graczy.

aktywacja - wykorzystanie dostępnego znacznika dowodzenia w celu poruszenia wcześniej nieaktywowanej jednostki.

czyszczenie - faza kończąca rundę, podczas której gracze zbierają z mapy do swojej puli znaczniki dowodzenia, które będą ponownie wykorzystywać w następnej rundzie.

karty dowodzenia - karty które gracz może zagrywać podczas aktywacji jednostek - wpływają one na parametry działania aktywowanej jednostki - zmieniają zasięg ataku, zmieniają ilość punktów ruchu, lub zmieniają sposób aktywacji.

karty wydarzeń - karty zagrywane zamiast aktywacji jednostki. Wydarzenia wprowadzają do gry, najczęściej czasowo, lub jednorazowo zmiany w działaniu jednostek, lub innych zasad gry.

karty usprawnień - karty zagrywane zamiast aktywacji jednostki. Usprawnienia zmieniają parametry jednej wskazanej jednostki, lub grupy jednostek. Usprawnienia najczęściej modyfikują ilość dostępnych punktów ruchu lub zasięg ataku wskazanej jednostki.

karty dowódców - wprowadzają do gry znane postacie historyczne dowódców. Dzięki nim gracze zyskują dodatkowe znaczniki aktywacji, lub specjalne akcje zwiększające możliwości jednostek podobnie jak usprawnienia lub wydarzenia. Karty dowódców przypisane są do konkretnych jednostek na mapie - w przypadku ich zniszczenia, tracone są również karty dowódców wraz z ich korzyściami.

zasoby - to wszystkie znaczniki inne niż jednostki - znaczniki desantu/ładunku, miny, również samoloty

Cel gry

Każdy z graczy, aby zwyciężyć, musi wypełnić swoje odrębne cele wyznaczone przez scenariusze. W trybie "sandbox" gracze sami uzgadniają swoje cele do wypełnienia. Zamiast wyznaczać cele, po określonej liczbie rund, gracze podliczają punkty za zniszczone przeciwnikowi jednostki.

Przygotowanie gry

Zgodnie z wybranym trybem gry, gracze przygotowują grę bazując na następujących wymaganiach:

- przygotowanie mapy - typ mapy, układ dodatkowych kafli terenu
- przydzielanie jednostek - typ i liczba jednostek dostępna dla każdego (okręty, samoloty, jednostki lądowe), plansze graczy, plansze i znaczniki Zgrupowań Bojowych (Task Force)
- przydzielanie znaczników dowodzenia dla jednostek na mapie
- przygotowanie talii kart dla każdego gracza - zgodnie z wymaganiami scenariusza (lub ustaleniami graczy)
- przydzielenie kart dowódców wraz z ich wymaganiami (znaczniki dowodzenia, jednostki, etc)
- organizacja Zgrupowań Bojowych - przydzielenie w sekrecie okrętów do plansz, oraz położenie znaczników zgrupowań na mapie

Kolejność w grze

Gra składa się z rund.

Podczas rundy, gracze naprzemiennie wykonują swoje tury, wykonując akcje wydając znaczniki dowodzenia - jeden na turę (niektóre karty mogą zmienić tę zasadę). Używając znacznika dowodzenia gracz może:

- poruszyć jednostkę (nie oznaczoną wcześniej jako aktywowaną), następnie rozpatrują atak jeśli jest możliwy - na koniec oznaczają taką jednostkę jako aktywowaną.
- poruszyć jednostkę (jak wyżej) i zagrać kartę dowodzenia rozpatrując ją podczas tury, przeprowadzić atak jeśli to możliwe i na koniec oznaczyć jako aktywowaną.
- zagrać kartę wydarzenia lub udoskonalenia - zagrana karta oznacza się znacznikiem dowodzenia (tylko jedna karta w rundzie <to może ulec zmianie>).
- dobranie/odrzucenie karty - gracz ciągnie dwie karty, dobiera na rękę jedną, drugą odrzuca - następnie oznacza talię znacznikiem dowodzenia (gracz nie może przekroczyć limitu kart na rękę - w takim przypadku, musi najpierw odrzucić kartę z ręki zanim dobierze nową).

Każda runda trwa do momentu wyczerpania swoich znaczników dowodzenia przez graczy, lub po zadeklarowaniu końca rundy - wtedy gracze przechodzą do fazy "czyszczenia" aby przygotować następną rundę.

[wskazówka: gracz deklarując wcześniejszy koniec swojej rundy - przed przeciwnikiem, może wpłynąć na wymuszenie zmiany kolejności gry w następnej rundzie]

Podczas "czyszczenia" gracze zbierają zużyte znaczniki dowodzenia do swoich zasobów. Następnie zgodnie z kolejnością, naprzemiennie mogą dobrać kartę do swojej ręki - ciągną dwie z talii, jedną zachowują, drugą odrzucają (pamiętając, że nie mogą przekroczyć limitu kart na rękę - w takiej sytuacji najpierw trzeba jedną kartę odrzucić przed dobieraniem). Gracze sprawdzają tor rund - wszystkie karty, zasoby i jednostki znajdujące się na polu mijającej rundy są usuwane (okręty i samoloty uznaje się za zaginione). Znacznik rund przesuwany jest na kolejne pole. Wszystkie karty, zasoby i jednostki (no. okręty podwodne) znajdujące się na tym polu wejdą do gry w tej rundzie. Rozpoczyna się nowa runda. Gracz, który wykonywał działania jako ostatni w poprzedniej rundzie - teraz będzie drugi.

[wskazówka: kiedy gracz zdecyduje się nie dobierać kart jako drugi - rozpocznie kolejną rundę, wymuszając zmianę kolejności]

Mapa i siatka na mapie - koncepcja działania

Położenie jednostek na mapie określają miejsca przecięcia się linii siatki - punkty, linie z kolei wyznaczają kierunek (jednostkę kładziemy jej środkiem na punkt, a kierunek wyznaczamy kładąc wzdłuż linii). Okręty dysponują punktami ruchu. Poruszając nimi, gracz "wydaje" punkty ruchu na przesuwanie jednostki z punktu do punktu, oraz zmianę kierunku. Po zakończeniu ruchu - jednostka musi mieć jednoznacznie określoną pozycję i kierunek.

Poruszanie okrętami i atak - koncepcja

ENB są grą bazującą na taktycznym manewrowaniu. Statki, oprócz dostępnej odpowiedniej liczby punktów ruchu, dysponują specyficznym zasięgiem i typem ataku. Zasięg ataku to ilość węzłów znajdująca się pod ostrzałem, liczona względem aktualnej pozycji i kierunku okrętu. Przez typ ataku rozumiemy specyficzne parametry przeprowadzania ataku - atak artyleryjski, torpedowy, lotniczy lub głębinowy. Ruch wykonujemy przesuając nie aktywowany wcześniej statek, wydając dostępne dla niego punkty ruchu. Nie można poruszać statkiem przez węzły na których znajdują się inne statki. Ruch może odbywać się przez węzły znajdujące się pod ostrzałem przeciwnika. Nie wolno zakończyć ruchu na węźle znajdującym się w zasięgu ataku przeciwnika. Nie ma wymogu użycia wszystkich dostępnych punktów ruchu, ale punkty nie zużyte nie przechodzą na kolejne rundy. Nie można przerwać poruszania aby przeprowadzić atak, a następnie wznowić ruch. Atak jest przeprowadzany tylko wtedy, kiedy ruch został zakończony i zostały spełnione warunki do wykonania ataku.

Okręty nie posiadają punktów wytrzymałości. Jeśli na koniec swojego ruchu okręt ma w swoim zasięgu wrogą jednostkę - zaatakowany okręt jest uznawany za zniszczony. "Prosto i jasno". jeśli w zasięgu ataku znajduje się więcej jednostek przeciwnika - niszczona jest tylko jedna. Gracz atakujący wybiera która.

Po zakończeniu ruchu i ataku (jeśli został przeprowadzony) - poruszona jednostka musi być oznaczona znacznikiem dowodzenia dostępnym z zasobów gracza. Jeśli dostępne znaczniki dowodzenia zostaną wyczerpane, żadne dodatkowe akcje nie mogą być już wykonywane - ten gracz zakończył rundę.

Atak artyleryjski może być prowadzony ponad pozycjami jednostek i przeszkodami.

Atak torpedowy może być prowadzony tylko jeśli między atakującym, a celem "jest czysto". Torpedami nie można atakować przez przeszkody, płytkie wody, lub węzły przebiegające przez linię brzegową. Samoloty nie są brane pod uwagę jako przeszkoda lub jednostki.

Lotnictwo nie jest traktowane jako jednostki - samoloty są używane jako zasoby do oznaczania udanego ataku lotniczego prowadzonego przez lotniskowce lub lotniska polowe - w takim przypadku znacznik samolotu kładziony jest w miejsce zniszczonej jednostki. Atak lotniczy można wykonać ponad każdym typem jednostki lub przeszkody. Samoloty znajdujące się na mapie, mogą powrócić do swoich baz (lotniskowce lub lotniska) w kolejnych turach gracza (lub rundach) po aktywacji lotniskowca lub lotniska, o ile zostaną spełnione warunki powrotu. Samoloty na mapie nie są traktowane jak jednostki lub przeszkody i mogą być swobodnie niszczone - nawet przez przepłynięcie po nich wrogiego okrętu.

Bombowce również nie są traktowane jak pełnoprawne jednostki, niemniej można je aktywować używając znacznik dowodzenia, aby zmienić ich położenie lub kierunek. Bombowiec może być zaatakowany i zniszczony TYLKO przez inny bombowiec lub samolot. Bombowiec położony na mapie uniemożliwia przeciwnikowi zakończenie ruchu jednostkami na polu które zajmuje.

Atak głębinowy może być przeprowadzony jedynie przez niszczyciele przeciwko okrętom podwodnym w zanurzeniu. Aby wykonać atak głębinowy gracz zużywa znacznik pola minowego ze swoich zasobów. Atak głębinowy nie niszczy bezpośrednio - zamiast tego zmusza okręt podwodny do skrócenia swojego zanurzenia (przesuwa się figurkę okrętu na torze czasu o jedno pole w kierunku znacznika aktualnej rundy za każdy atak). Dopiero zmuszenie do wynurzenia podczas ataku niszczy okręt podwodny.

Aktywacje - koncepcja

Jakkolwiek gracze wykonują swoje działania podczas rundy naprzemiennie, to pojedynczy okręt, jednostkę lub inną akcję można wykonać tylko jednokrotnie podczas rundy. Aby uniknąć pomyłek pod tym względem, gracze używają swoich dostępnych znaczników dowodzenia aby oznaczyć aktywowane jednostki, lub wykonane akcje. Tym samym, kiedy dostępne znaczniki dowodzenia się skończą, gracz nie może już wykonywać żadnych działań - dla niego runda już się kończy.

Liczba znaczników dowodzenia odpowiada liczbie okrętów (czasami jednostek), którymi gracz dysponuje. Kiedy okręt jest niszczone, wraz z nim usuwany jest również znacznik dowodzenia. Czasami zamiast aktywacji jednostki, używając znacznika dowodzenia, gracz będzie wybierał akcję kartami - zagranie wydarzenia, lub usprawnienia, albo akcję dobrania/odrzućcia karty.

Podsumowując: zasoby znaczników dowodzenia reprezentują możliwości dowódcze graczy.

Niektóre zdolności Kart Dowódców, lub kart wydarzeń zapewnią będą dodatkową pulę znaczników dowodzenia, podobnie jak parametry startowe niektórych scenariuszy. Niekiedy scenariusze będą wprowadzały dodatkowe zdolności graczy do odzyskiwania z mapy znaczników dowodzenia.

Bombowce - koncepcja

Bombowce reprezentują atak z lotniska polowego lub odległej bazy lotniczej (np liczony od krawędzi mapy) w takim przypadku kładzione są zamiast zniszczonej jednostki, tak jak przy normalnym ataku lotniczym. Ale również bombowce mogą być kładzione na mapie jako część operacji lotniczej.

Lotniska mają przypisane do siebie znaczniki dowodzenia - po jednym na lotnisko. W zależności od wymagań scenariusza, lub zdolności kart dowódców, gracze mogą dysponować dodatkowymi znacznikami dowodzenia w liczbie nieprzekraczającej liczby bombowców, którymi dysponuje gracz.

Operacja lotnicza - podczas swojej tury, wydając znacznik dowodzenia gracze mogą położyć bombowiec na pozycji lotniska, lub wybranym węźle na krawędzi mapy - następnie ustalając kierunek, kładzie znacznik bombowca na mapie - trzy węzły przed jego dziobem traktuje się jak "w zasięgu" i przeciwnik nie może na nich kończyć swojego ruchu jednostkami. Położenie bombowca na mapie może spowodować "złapanie" wrogich jednostek - jeśli nie zostaną one poruszone poza zasięg tego ataku w kolejnej rundzie - mogą zostać zniszczone.

Gracze mogą wydawać znaczniki dowodzenia aby zmieniać położenie lub orientację bombowców na mapie - zgodnie z ich zasięgiem.

Rozwijanie operacji lotniczej - kiedy lotnisko jest aktywowane (bombowiec położony i zorientowany) gracz może rozwinąć swoją aktywność. Wydając znacznik dowodzenia, może położyć kolejny bombowiec na jednym z trzech węzłów w zasięgu pierwszego bombowca. Zawsze kładąc bombowiec należy określić jego kierunek. Kolejne trzy węzły znajdują się w zasięgu. Powtarzając to działanie, gracz może wyłożyć wszystkie swoje bombowce wpływając na poruszanie jednostek przeciwnika (blokują zatrzymywanie) - pamiętać jednak trzeba, że niszczyć wrogie jednostki można TYLKO kładąc znaczniki. Jeśli gracz zmieni położenie lub orientację bombowca w środku takiego "łańcucha" wszystkie bombowce położone za nim wracają do zasobów gracza.

Bombowce położone na mapie traktuje się jako znajdujące się na "**wysokim pułapie**" w związku z tym nie blokują one ruchu (można się przez nie poruszać), oraz nie mogą być zniszczone przez atak wrogich okrętów (artyleryjsko, torpedowo lub przez przejście po nich) Z wyjątkiem ataku lotniczego z lotniskowców lub lotnisk. Tym samym oznacza to, że nie można kłaść bombowców na węzłach w zasięgu wrogich lotniskowców lub bombowców.

Niszczenie bombowców - kiedy bombowiec zostaje zniszczony, jego znacznik jest zdejmowany z mapy wraz z wszystkimi położonymi za nim bombowcami. Zniszczony bombowiec jest usuwany z gry (odkłada się do pudełka). Pozostałe zdjęte z mapy bombowce wracają do zasobów gracza (lub na mapę w pobliżu lotniska).

Lotniska oznaczone na mapie są traktowane jako jednostki, a więc można je atakować (artyleryjsko lub lotniczo/bombowo) lub mogą być atakowane przez siły wroga podczas operacji desantowych. Atakując lotnisko kładziemy znacznik ataku lotniczego (samolot lub bombowiec) - wszystkie bombowce operujące

z tego lotniska i znajdujące się na mapie są zdejmowane i wracają do zasobów gracza (z wyjątkiem jednego - który jest usuwany z gry jako zniszczony) - to lotnisko nie może operować zanim znacznik na nim leżący nie zostanie usunięty.

Karty dowodzenia mogą być używane podczas aktywowania bombowców (np. "Wróg przed nami! Atak!") aby użyć ich zdolności podczas przeprowadzania ataku.

Zgrupowania bojowe - koncepcja

Zgrupowania bojowe (ZB) są czynnikiem "mgły wojny" w rozgrywce i służą do ukrycia swoich sił przed wrogiem.

Każdy gracz posiada cztery znaczniki oznaczone literami A, B, C, D i odpowiadające im cztery plansze zgrupowań bojowych.

Podczas fazy przygotowań, gracze przydzielają okręty do poszczególnych zgrupowań bojowych (od 1 do maksymalnie 6 na jedno ZB), a następnie kładą na mapie znaczniki tych ZB.

Otwartą informacją będzie jedynie skład ZB, ale nie to które z nich jest gdzie. Częścią strategii graczy jest tym samym utrzymanie tej informacji w sekrecie najdłużej jak to możliwe.

Zgrupowania bojowe - zdolności i ograniczenia:

- ZB nie może przeprowadzić ataku, zgrupowanie bojowe nie ma orientacji ani zasięgu ataku
- Ilość punktów ruchu ZB odpowiada ilości punktów ruchu najwolniejszego okrętu w jego składzie.
- aby poruszyć ZB należy zużyć jeden znacznik dowodzenia na jego aktywowanie.
- okręty gracza nie mogą przemieszczać się przez pozycję zajmowaną przez ZB (węzeł środkowy) ani kończyć na nim ruchu.
- inne ZB gracza może przemieszczać się przez pozycję drugiego ZB, a nawet kończyć na nim ruch.
- ZB nie może zostać zniszczone, nie mniej kiedy zostanie zmuszone do rozwinięcia, niektóre okręty tworzące ZB mogą zostać utracone kiedy zostaną "złapane" **w zasięg ataku** podczas tury przeciwnika.
- ZB może być swobodnie rozwinięte przez gracza zawsze na początku rundy - okręty te będą dostępne podczas tej rundy.
- ZB może zostać rozwinięte przez gracza podczas jego tury - gracz kładzie jednostki (zgodnie z zasadami rozwinięcia), następnie przeprowadza ataki o ile są możliwe, na koniec oznacza wszystkie jednostki jako "aktywowane" za pomocą znaczników dowodzenia (w tym tego jednego używanego podczas poruszenia ZB).
- ZB może zostać zmuszone do rozwinięcia podczas tury gracza - gracz wyklada okręty zgrupowania i oznacza je jako "aktywowane" bez przeprowadzania żadnych dodatkowych akcji.

Poruszanie ZB - odbywa się przez aktywowanie - z puli dostępnych znaczników dowodzenia pobiera się jeden, porusza zgodnie z ilością punktów ruchu (lub mniej) jaką dysponuje najwolniejszą jednostką w zgrupowaniu, a na koniec oznacza się poruszony znacznik zgrupowania markerem dowodzenia.

Rozwijanie Zgrupowania Bojowego - podczas rozwinięcia, gracz rozkłada jednostki ZB (ustalając węzeł i kierunek) TYLKO na węzłach zajmowanych wcześniej przez ZB (węzeł środkowy i 6 węzłów wokół niego). Gracz nie może kłaść okrętów podczas rozwinięcia na innych węzłach oraz węzłach znajdujących się w zasięgu ataku jednostek wroga (okrętów, samolotów, artylerii nadbrzeżnej). Jeśli nie ma miejsca na rozłożenie wszystkich jednostek zgodnie z zasadami - pozostałe jednostki traktuje się jako zniszczone. Wraz z każdą wyłożoną na mapę jednostką gracz otrzymuje znacznik dowodzenia. Jeśli ZB jest rozwijane podczas swojej tury - gracz robi to zgodnie z powyższymi zasadami, kładąc okręty na mapie i spełniając normalne wymagania. Jeśli na koniec rozwinięcia jakiegokolwiek wroga jednostka znajduje się w zasięgu ataku jakiegokolwiek nowo położonej jednostki, można przeprowadzić atak - zgodnie z normalnymi zasadami - po rozpatrzeniu ataków, wszystkie jednostki rozwiniętego zgrupowania uznaje się za "aktywowane" należy oznaczyć je znacznikami dowodzenia. Te jednostki będą dostępne normalnie podczas następnej rundy.

ZB rozwinięte na początku rundy - jego jednostki rozkładane są normalnie - zgodnie z zasadami. Po tym rozpoczyna się runda i wszystkie jednostki tworzące to ZB są normalnie aktywowane i poruszane. ZB zmuszone do rozwinięcia przez przeciwnika podczas jego aktywności (zwiad lotniczy, zbliżenie wrogiej jednostki, zagranie karty wydarzenia), musi być rozwinięte natychmiast, gracz otrzymuje znaczniki dowodzenia, ale od razu oznacza nimi rozwinięte jednostki jako "aktywowane" - nie będą mogły być już poruszone w tej rundzie.

Efekty rozwinięcia Zgrupowania Bojowego

Jeśli tylko jedno ZB pozostaje na mapie - jego skład nie jest już tajemnicą. Gracz może je swobodnie rozwinąć na początku rundy lub dokonać jego podziału na kolejne zgrupowania bojowe.

Podział zgrupowania bojowego może być przeprowadzony na początku rundy - gracz wybiera ZB położone na mapie, a następnie przydziela ponownie wszystkie jego okręty na nowe plansze ZB, dokładając odpowiadające im znaczniki na tej samej pozycji na mapie - podczas kolejnych tur gracz będzie mógł rozdzielić znaczniki ZB poruszając je w różnych kierunkach.

Przegrupowanie ZB może być wykonane, jeśli dwa lub więcej znaczniki ZB zajmują tę samą lokację. Gracz może na nowo określić skład takich ZB zachowując jedynie dozwoloną ilość jednostek (1 do maksymalnie 6) lub dokonać kolejnego podziału o ile jeszcze są dostępne znaczniki ZB.

Atak na Zgrupowanie/Zgrupowania Bojowe - zmusza je do natychmiastowego rozwinięcia, w wyniku czego może nie być możliwe położenie na mapie wszystkich jego jednostek. Takie jednostki traktuje się jako zniszczone. Jednostki wyłożone na mapę i nie zaatakowane oznacza się jako "aktywowane" używając znaczników dowodzenia.

[wskazówka: atak przeprowadzony na stos znaczników ZB może być wyjątkowo tragiczny w skutkach dla zaatakowanego - jeśli sumaryczna ilość jednostek zmuszonych do wyłożenia na mapę przekroczy 6 - wszystkie nadmiarowe zostaną na pewno zniszczone - takie są konsekwencje nadmiernej koncentracji sił.]

Punktacja końcowa, budowa flot - koncepcja

Proponowana wartość punktowa jednostek:

Lotniskowiec - 3 pkt + 1 pkt za każdy samolot na pokładzie w chwili zatopienia

Pancernik - 4 pkt

Krażownik - 3 pkt

Niszczyciel - 2 pkt

Okręt podwodny - 2 pkt

Transportowiec - 2 pkt + 1 pkt za każdy ładunek na pokładzie w chwili zatopienia

Samolot - 1pkt

Bombowiec - 1 pkt

Jednostka desantu/ładunku dostarczona - 1pkt

Artyleria brzegowa - 1pt