



Za druhé světové války vzplály nekonečné plochy Pacifiku ohněm bitev, ve kterých proti sobě stáli japonská císařská armáda a američtí námořníci, pěšáci a piloti. Ve hře Pacific 1942 můžete se svou flotilou zažít opojná vítězství, ale také zničující prohry. Záleží jen na vás. Dobrý admirál musí zvažovat možná rizika, ale nesmí se bát je podstoupit.

Seznámení s obsahem hry

Pokud jste právě otevřeli krabici s hrou Pacific 1942, objevili jste v ní několik typů herních prvků:

- Dvě admirálské karty (v námořnickém slangu AK), každou pro jednoho hráče
- 12 dílů hrací plochy, které proměníte v Tichý oceán s jeho ostrovy, bouřemi a zaminovanými úseky
- 12 červených a 12 modrých hranolů určujících sílu vašich lodí, v námořnickém slangu BJ (bojová jednotka)
- 18 červených a modrých válečků, vždy po šesti se symbolem bomby, vrtule a praporu
 - válečky s bombou představují letky bombardérů
 - válečky s vrtulí představují letky obranných stíhačů chránících loď před bombardéry
 - válečky s praporem představují pluky námořní pěchoty
- 8 červených a modrých žetonů představujících loď
 - žetony A-B-C představují bitevní loď,

- žetony D-E-F představují letadlové lodě
- žetony G-H představují transportní lodě

Cíl hry

V základní verzi hry (scénář Pearl Harbor) je vaším cílem **získat 12 bodů**. Tři body získáte za obsazení každého pole ostrova námořní pěchotou, jeden bod získáte za zničení každé BJ nepřátelské lodi.

Příprava hry

Herní plocha

Z 10 dvoustranných dílů libovolně sestavte herní plochu. Každý díl se skládá z šesti herních polí. Většina herních polí představuje volné moře. Pole s mrakem a bleskem představuje místo, kde zuří bouře. V zuřící bouři nemohou létat letadla. Písečné pole s palmou představuje ostrov. Přes ostrov nemohou plout lodě. Pole s vyobrazenou minou představuje zaminované moře. K již sestavené herní ploše přiložte poslední dva díly, které poznáte podle vlajek. Vlajky představují vaše námořní základny. Tyto dva díly by měly být co nejdál od sebe.

Vyzbrojení

Na začátku hry si vybere hráč představující amerického admirála jeden ostrov, na který umístí jeden prapor námořní pěchoty. Admirálové si rozdělí herní prvky. Americký admirál si vezme všechny modré hranoly, žetony a válečky, japonský admirál si vezme vše červené. Z těchto hranolů a válečků si hráči vyzbrojí své flotily.

Lodě jsou ve hře Pacific 1942 klíčem k úspěchu. Sílu lodí představují modré a červené hranoly, které, jak už víte, nazýváme Bojové jednotky. Hráči se snaží zničit soupeři co nejvíce BJ, protože za ně získávají vítězné body. Každý zničený hranol znamená jeden bod. Každý admirál vybuduje flotilu z celkem 12 BJ. Každou loď na moři (herní desce) reprezentuje žeton s písmenem (A-H). Pohledem na AK vždy zjistíte, o jak silnou loď jde a co nese na palubě.

- **Bitevní lodě** jsou označeny písmeny A-B-C. Každá bitevní loď může mít sílu až tři BJ. Každá bitevní loď může v každém tahu plout až o dvě pole. Bitevní lodě bojují děly. Děla dostřelí na všech šest sousedních polí a na dalších šest polí v přímé ose palby. Pamatujte si, že bitevní loď nesmí střílet, pokud je sama v bouři. To je jediné omezení palby. Je tedy možné střílet přes pole s bouří, přes ostrov i přes jinou loď.
- **Letadlové lodě** jsou označeny písmeny D-E-F. Každá letadlová loď může mít sílu až dvou BJ. Každá letadlová loď může v každém tahu plout až o dvě pole. Pokud ovšem v daném tahu z její paluby startují a/nebo na ní přistávají letadla, smí plout jen o jedno pole. Letadlová loď sama o sobě nebojuje. Na své palubě ale nese bombardéry, které útočí na nepřátelská plavidla. Kromě bombardérů jsou ve hře také stíhačky, které mají

za úkol chránit vlastní lodě před nepřátelskými bombardéry. Letadla nemohou startovat a přistávat, pokud je letadlová loď v bouři.

- Jen **transportní lodě** mohou dovést na ostrov pluky námořní pěchoty a každé obsazené pole ostrova se počítá za tři vítězné body. Transportní lodě jsou označeny písmeny G-H. Transportní loď má sílu 1 BJ a v každém tahu může plout o jedno pole. Pokud transportní loď dosáhne břehů ostrova, mohou se z ní (v dalším kole) vylodit prapory pěchoty. Vylodění praporů pěchoty je bez početního omezení a je možné vylodit pěchotu z jedné transportní lodi na více ostrovů současně.

Flotila

Každý admirál si na začátku hry vybuduje celou flotilu lodí. S touto flotilou bude hrát až do konce hry. Na vybudování flotily má každý admirál k dispozici 12 BJ. Je jen na jeho uvážení, jaké lodě a jak silné vybuduje. V průběhu hry se (v tomto scénáři) už žádné lodě nebudují ani neopravují.

Spuštění lodí na moře.

Před prvním tahem umístí oba hráči všechny své lodě na moře tak, že na herní plochu položí žetony s písmeny A-H. Transportní lodě je nutné umístit na pole sousedící s hlavní námořní základnou (představovanou vlajkou), bitevní lodě se seřadí na stejný herní díl do druhé řady. Letadlové lodě umístí nejprve japonský a teprve po něm americký admirál. Letadlové lodě je možné umístit na libovolná pole moře (včetně bouří) kdekoliv na herní ploše. Americký admirál vyše před prvním tahem do vzduchu své stíhačky, chce-li.

Vlastní hra

Hru začíná, stejně jako ve skutečné válce, hráč představující Japonce. Dále se hráči v tazích pravidelně střídají. Během celé hry se stále opakuje univerzální schéma tahu. Jeho jednotlivé fáze každého jsou:

- pohyb bitevních lodí v pořadí A-B-C, teprve poté případně střelba bitevních lodí (a vyhodnocení souboje)
- pohyb letadlových lodí v pořadí D-E-F, teprve poté případně útok vyzbrojených bombardérů (vyhodnocení souboje, návrat bombardérů) a případně vyzbrojení bombardérů umístěných na palubě, pokud v tomto tahu nevzlétly
- pohyb transportních lodí v pořadí G-H, případně vylodění pěchoty na ostrov(y)
- pohyb pěchoty a případně střet se soupeřovou pěchotou (a vyhodnocení souboje)
- redukce počtu letadel podle aktuální nosné kapacity letadlových lodí
- přesun stíhacích letadel

Pohyb

Pohyb lodí

Lodě se pohybují pouze po polích moře. V případě vplutí na zaminované pole musí hráč okamžitě hodit kostkou a pokud mu padne jednička nebo šestka, odebere lodi jednu BJ. Loď

nemusí během tahu plout. Lodě představují jednotlivé žetony s písmeny A-H. Při pohybu lodí musíte dodržovat jejich abecední pořadí. Na každém poli smí být vždy pouze jedna loď. Loď nesmí proplout přes pole, na kterém je jiná loď.

Rychlost lodě závisí na typu:

- Bitevní loď smí plout maximálně o dvě pole a až potom smí vystřelit z děl.
- Letadlová loď smí plout maximálně o dvě pole. Ale pozor, pokud mají z její paluby startovat bombardéry, smí plout maximálně o jedno pole. Start letadel není možný, pokud je letadlová loď "v bouři".
- Transportní loď smí plout maximálně o jedno pole. Pěchotu je možné vyložit na více ostrovů najednou, pokud přímo sousedí s transportní lodí.

Pohyb letadel

Dolet letadel není ve hře omezen a letadla mohou dolétnout v rámci svého tahu na libovolné herní pole s jedinou výjimkou - nesmí vletět do pole s bouří.

Počet letadel na jednom poli není omezený.

Bombardéry startují vždy z paluby letadlové lodě a na konci svého útoku zase musí na palubu (libovolné) letadlové lodě přistát. Bombardéry přistávají vždy bez bomb, a proto je na AK u příslušné letadlové lodi umístíte symbolem bomby dolů. Fakt, že jsou bombardéry na palubě letadlové lodi, vyjádříte umístěním příslušného válečku na AK. Pokud v daném tahu bombardéry nevzlétly, je možné je znovu vyzbrojit. Vyzbrojení vyjádříte otočením válečku symbolem bomby nahoru. Bombardéry smí útočit jen na nepřátelské lodě. Narazí-li na trase svého letu bombardér na pole s nepřátelskými stíhačkami chránícími nepřátelskou loď, musí na tuto loď zaútočit. Pokud je potopená letadlová loď, ztrácí s ní hráč i všechny bombardéry, které loď v okamžiku potopení nesla na palubě.

Stíhačky chrání vlastní lodě, jiný smysl ve hře nemají. Teoreticky by také měly neustále přistávat a vzlétat, a skutečné stíhačky to za druhé světové války přirozeně dělaly, ale pro zjednodušení hry to není nutné. Stíhačky proto můžete mít bez ohledu na polohu letadlových lodí neustále ve vzduchu. Dodávají obrannou sílu lodím před nepřátelskými bombardéry, jak bude vysvětleno v kapitole Souboje. Na konci každého svého tahu smí hráč přesunout své stíhačky nad své libovolné lodě a posílit tak jejich obranu před bombardéry. Musíte ovšem myslet na pravidlo redukce počtu letadel. Ve vzduchu smí hráči zůstat maximálně tolik stíhaček, kolik má volných míst na palubách svých letadlových lodí! Při redukci počtu letadel na konci tahu může hráč obětovat své bombardéry z palub letadlových lodí, aby si mohl ve vzduchu ponechat více stíhaček.

Pohyb pěchoty

Pěchota se smí pohybovat jen v rámci ostrovů. Prapory pěchoty představují válečky se symbolem praporu. Válečky mohou být na palubě transportní lodi (tedy na AK) nebo na ostrově. Pokud spolu sousedí dvě pole ostrovů, může se libovolný počet praporů pěchoty přesunout na

sousední pole. Hráč získává tři body za každé pole ostrovů, které ovládá. Pokud spolu sousedí více polí ostrovů, získává hráč body jen za ta pole, na kterých má fyzicky umístěný alespoň jeden prapor pěchoty. Na jednom poli ostrovů smí mít své prapory pěchoty vždy jen jeden hráč.

Souboje

- Bitevní loď smí střílet na libovolnou loď nepřítele, která je v jejím dostřelu.
- Bombardér smí útočit na libovolnou loď nepřítele, se kterou je na stejném poli.
- Pěchota smí útočit jen na pěchotu, která je na sousedním poli.

Všechny souboje ve hře Pacific 1942 rozhodují kostky.

Hráč, který je právě na tahu, je útočník, jeho soupeř je obránce. Útočník smí při každém útoku bitevních lodí hodit tolika kostkami, kolik mají útočící lodě k dispozici BJ. Při leteckém útoku smí hodit tolika kostkami, kolik do útoku nasadil letek bombardérů. Při útoku pěchoty smí hodit tolika kostkami, kolika prapory útočí.

Obránce smí využít tolik kostek, kolik BJ má jeho napadená loď (plus kostku navíc za každou letku stíhací ochrany v případě napadení bombardéry). V případě útoku pěchoty smí obránce využít tolik kostek, kolika prapory se brání. Má-li útočník či obránce nárok na využití více než tři kostek, vstupuje do hry pravidlo opravných hodů.

Opravné hody

Každý z hráčů smí v každém souboji použít najednou maximálně tři kostky. Pokud má hráč k dispozici větší útočnou/obránnou sílu, smí po hodu třemi kostkami jeden či více hodů opravit. Hráč při opravě hodu riskuje, že hodí ještě méně než při původním hodu. Opravné hody jsou vždy dobrovolné. Opravné hody může využít útočník i obránce. V každém souboji tedy může hráč hodit maximálně osmnáct.

Házet začíná vždy útočník.

Obránce nemůže útočníka nikdy poškodit. Může jen úspěšně odrazit útok.

Vyhodnocení souboje

Poté, co oba hráči ukončí své hody kostkami, je souboj vyhodnocen.

- Pokud útočník hodil méně nebo stejně jako obránce, dopadl útok neúspěšně. Nikdo neztrácí žádnou BJ.
- Pokud hodil útočník o jeden až tři více než obránce, zničil mu jednu BJ.
- Pokud hodil útočník o čtyři až šest více, zničil nepříteli dvě BJ.
- Pokud hodil útočník alespoň o sedm více, zničil nepříteli tři BJ.

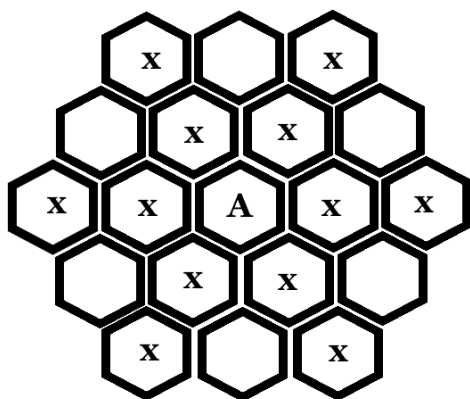
Letadlová loď se potápí včetně bombardérů, které jsou v okamžiku potopení na palubě. Transportní loď se potápí včetně praporů pěchoty, které jsou v okamžiku potopení na palubě.

V jednom tahu může probíhat více soubojů, vždy jeden po druhém. Střelba bitevních lodí následuje po pohybu bitevních lodí, útok bombardérů po pohybu letadlových lodí, souboj pěchot po pohybu transportních lodí.

Hranoly zničených BJ soupeře si útočník umístí na svou AK.

Zvláštnosti střelby bitevních lodí

Již bylo řečeno, že bitevní loď smí střílet na lodě na sousedních polích a na šesti polích v přímém střeleckém perimetru (viz obrázek níže). Dvě (i tři) bitevní lodě jednoho hráče mohou spojit své síly a zaútočit společně na jednu nepřátelskou loď. Tím se zvýší počet kostek a opravných hodů, které smí útočník využít ke svému útoku. Stejně tak je dovoleno tzv. rozložit palbu a střílet v jednom tahu z jedné bitevní lodi na více lodí nepřátelských. Stále přirozeně platí limit maximálního počtu salv podle síly útočící bitevní lodi vyjádřené počtem jejích BJ.



Zvláštnosti útoku pěchoty

Pokud po útoku zůstal obránci na napadeném poli ostrova alespoň jeden prapor pěchoty, nemůže na něj útočník vstoupit. Vylodění na obsazený ostrov se považuje za útok a řídí se stejnými pravidly.

Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy jeden z hráčů v průběhu svého tahu získá dvanáctý bod.