

## Wings of War - Miniatures

(Az angol szabályok megtalálhatóak a [www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com) oldalon. Amennyiben valaki fordítási, vagy egyéb hibát talál a szövegben, kérem jelezze nekem a [hrivnak.peter@gmail.com](mailto:hrivnak.peter@gmail.com) címen!)

### Előlézés

Válassz egy sima felületet a játékhoz: asztal, szőnyeg vagy parketta részlet, amely jól lehatárolható. Minden játékos választ egy repülőgép modellt és elhelyezi az ellenfelével szemben. A repülőt rá kell rakni az állványra (kis átlátszó műanyag pálcika) és az állványt a talp közepébe kell illeszteni. Minden modell saját talppal rendelkezik. (lásd: Játék hozzávalói, eredeti szabálykönyv 2. oldal)

Szabadon megválasztható a modellek száma és a játéktér nagysága, vagy választhatsz egyet a küldetések közül (16-18. oldal)

Minden játékos választ egy játéktáblát és egy manőver paklit a modell talpán látható kék betűjelnek megfelelően. Helyezd a manőver paklit a játéktáblára. Ha nem használjátok a magassági kiegészítő szabályokat, vedd ki a pakliból a két utolsó lapot. (A legnagyobb számmal rendelkezőket.)

Helyezd el a modelled kártyáját a játéktábla jobb felső sarkába.

Keverd meg az „A” sérülés paklit, ha használtok olyan gépet, melynek a talpán piros „B” betű található, keverd meg a „B” sérülés paklit is.

Az „A” sérülés paklit megtalálod a „Famous Aces”, a „B” paklit a „Watch your Back!” dobozában. Az első széria repülői mind az „A” sérülés paklit használják. (A Wings of War Miniatures dobozban mindkét pakli megtalálható)

Ezt a játékot játékosonként több géppel is lehet játszani. Manőver tervezése, lövés, sérülések kidolgozását külön kell elvégezni minden repülőgépnél. Ha kettőnél több játékos játszik, két csapatra kell őket osztani. A játék érdekesebb 4 repülővel, mint 2-vel és ha veszel további kiegészítőket, egyre nagyobb csatákat játszatsz.

### Kör

Minden kör egy tervezési és három mozgás-lövés fázisból áll.

### Tervezés

A kör elején a játékosok kiválasztanak három kártyát a repülőgépük manőver paklijából. Ezek a kártyák határozzák meg a repülőgép által a körben végrehajtandó manővereket. Helyezd a kártyákat arccal lefelé a játéktábla 3 mezőjére. Az első helyre kerülő kártyát hajtsd végre először, a második helyre kerülőt másodszor, a harmadik helyre kerülőt harmadszor. (Lásd: 5. old.)

A kártyákon látható rombusz szimbólum „meredek” (steep) manővert jelent: legalább egy nem „meredek” kártyát ki kell játszani, mielőtt egy „meredek” manővert használsz. Más szóval nem használhatsz két „meredek” manővert egymás után. Ha a kört „meredek” manőverrel fejezed be, a következő kört nem kezdheted „meredek” manőverrel.

A „meredek” manővert rövid nyíllal jelöljük, amit „lassítás”-nak hívunk.

A kártyán látható ↓ jel „Immelmann fordulót” jelent. Ahhoz, hogy kijátssz egy „Immelmann fordulót”, előtte és utána is egyenes manővert (↑) kell kijátszanod. Ha a kör végén egyenes manővert játszottál ki, a következő kört kezdheted „Immelmann-nal”.

Ha egy játékos szabálytalan manővert hajt végre, mikor észre veszitek, ki kell cserélni egyenesre.

### Mozgás

Mikor az összes játékos megtervezte a mozgásait, egyszerre felfedik az első manőver kártyájukat. Minden játékos a repülőgépe talpa elé helyezi a felfedett manőver kártyát úgy, hogy a kártyán látható nyíl végét a talp elején látható kis fekete vonalhoz kell illeszteni. Ezután helyezd a repülőt a kártya másik végére úgy, hogy a repülőgép talpán látható fekete nyíl átfedésbe kerüljön a kártyán látható fekete nyíllal.

### Mozgás közbeni átfedés

Elképzelhető, hogy a manőver végén két repülőgép a játéktér ugyanazon pontján köt ki. A talpak részleges átfedése elfogadható, de egyensúlyi problémákat okozhat. Előfordulhat, hogy a támaszték jelenléte, vagy a modellek érintkezése miatt lehetetlen végrehajtani a megtervezett manővereket. Ha a modell elforgatása nem elég, tedd vissza az érintett modelleket a kiindulási pozícióba. Válassz egy-egy „B” sérülés kártyát az ütközésben részt vevő gépeknek és mutasd meg: az a repülőgép, amelynek a legkisebb szám van a jobb alsó sarokban, mozdul először és pontosan végrehajtja a tervezett manővert. A húzás rendje szerint minden játékos mozgatja a gépét minél közelebb az általa eltervezett helyhez, tartva ugyanazt az irányt amit tervezett és a lehető legközelebb kell kerülnie az általa tervezett helyhez. A talpak átfedésben lehetnek, ha egyensúlyban maradnak. A húzott sérülés kártyákat félre tesszük, a kártyákon látható sérüléseket nem használjuk.

### Átfedés

Ha két vagy több repülő talpa átfedésbe kerül, az érintett gépek nem lőhetnek egymásra. Ellenben, ha tudnak, lőhetnek más gépekre. Más gépek lőhetnek az átfedésben lévőkre a szabályok szerint. Az átfedésben lévő gépek nem akadályozzák egymást a célzásban.

### A játéktér elhagyása

Ha a manőver végén a repülőgép talpának közepe kívül kerül a játéktéren, a repülő távozott a játékból.

### Tüzelés

Miután az összes repülő végrehajtotta mozgását a manőverkártya szerint, a játékosok ellenőrizhetik, tud-e bárki tüzelni? Fogd a mércét és helyezd a végét a repülőtalp közepéhez. Ha a mérce belül marad a talpon jelölt tüzelési íven és érinti egy ellenséges repülő talpának bármely pontját, a repülő tüzelhet ellenfelére. Ha lehetséges, két gép lőheti egymást. Tüzelni nem kötelező; egy játékos dönthet úgy, hogy nem lő, ha nem akar.

Ha a célpont repülő talpát eléri a mérce első fele, a célpont gép tulajdonosa húz két sérülés kártyát abból a pakliból, melynek betűjele a tüzelő gép talpán látható. Ha csak a mérce második fele éri el a célpontot, annak csak egy kártyát kell húznia.

A tüzelő repülőgépek egy fázisban csak egy célpontra lőhetnek. Választani kell a lehetséges célpontok közül. A repülő nem lőhetnek át más repülőgépek talpa fölött, legyen az barát, vagy ellenség. Ha egy másik repülő teljesen kitakarja a célpontot, géped nem tüzelhet.

### Sérülés

Mikor egy repülőgép tüzet nyit, az eltalált gép húz egy sérülés kártyát és megnézi azt anélkül, hogy a többieknek megmutatná. A sérülés értékét hozzá adja a meglévő sérülésekhez és megjegyzi, ha bármi egyéb speciális sérülés történik. (Az alapszabályok szerint csak a sérülés számok, a robbanás és elakadás szimbólumok számítanak. A speciális sérülések a kiegészítő szabályokban kapnak szerepet). A sérült gép tulajdonosa a játéktábla „sérülés kártya” mezőjére helyezi a sérülés kártyáit arccal lefelé, összeadva a sérülések értékét. Ha ezek összege eléri a repülő talpán lévő zöld szám értékét, a repülőgép megsemmisül, le kell venni a játéktérről.

Az összes sérülés párhuzamosan történik, miután a tüzelni kívánó gépek leadták lövéseiket. Tehát az a repülőgép, melyet lelőttek, még tüzelhet abban a fázisban.

### Elakadt fegyverek és robbanások

Az a játékos, aki „körben kereszt” jellel rendelkező sérülés kártyát húz, köteles megmutatni. Annak a repülőgépnek, amely a lövéseket leadta, elakadtak a fegyverei, ezért a következő három fázisban nem lőhet. Három „elakadt” jelzőt kell helyezni a tüzelő gép játéktáblájára. Ez a gép levehet egy-egy jelzőt a következő három manőver után. Addig nem lőhet, amíg a fázis elején van jelzője.

Ha két elakadt kártyát húz valaki egyszerre, akkor is csak három fázisra akad el a fegyver. Ha a kártyán robbanás jel látható az azt jelenti, hogy az eltalált gép felrobbant. A gyászindulót dúdolva, kimért mozdulatokkal helyezd vissza repülőgépedet a dobozába.

### A kör fennmaradó része

Minden kör három fázisból áll. Miután minden repülőgép leadta lövéseit, véget ér az első fázis. Mindenki felfedi második manőver kártyáját. Mozog és lő, ha tud. Ezután felfedik a harmadik kártyát, mozognak, lőnek. Ezzel véget ér a kör. Megkezdődik a tervezés a következő körben. Mielőtt felraknád a következő forduló kártyáit, ha az utolsó manőver „meredek volt, a játékos elhelyez egy „meredek” jelzőt a játéktábláján, hogy el ne felejtsek, a következő kört nem kezdheti „meredek” manőverrel. Ha az utolsó manőver „Immelmann forduló” volt, a játékos ennek megfelelő jelzőt helyez el, mert a következő forduló első manővere csak „egyenes” lehet. Ha az utolsó manőver „egyenes” volt, a játékos ennek megfelelő jelzőt kap, mert a következő fordulót kezdheti „Immelmann fordulóval”.

### Győzelem

Az utolsó játékos, akinek egy vagy több gépe marad a játéktéren, miután az ellenfél gépeit lelőtte, megnyerte a játékot.

Ha több meccset játszol, 1 pontot kapsz minden ellenséges gépért, mely elhagyja a játékteret, 2 pontot minden lelőtt gépért és -1 pontot minden elvesztett saját gépért. Így lehet pontozni a győztes játékost vagy csapatot, és össze lehet vetni a különböző játszmákat.

## Wings of War - kiegészítő szabályok

Ha már otthonosan mozogsz az alapszabályok között, a következő szabályokkal extra élvezetet és realitást vihetsz a játékba. Használhatod az összes kiegészítő szabályt, vagy csak néhányat, de az elején meg kell állapodni a többi játékosal.

### Különleges sérülések

Néhány sérülés kártyán jelek láthatóak: ezek az eltalált gépek további sérüléseit jelentik. (Kivéve az elakadt fegyver hatást, ami a tüzelő gépre hat. Lásd: sérülések, 6. oldal.)

Ezek közül néhány sérülés hatását fel kell fedni a többi játékos előtt, míg másokat titokban kell tartani. Ha szükséges, jelentsd be a sérülést és helyezd a megfelelő sérülés jelzőt a játéktáblára; azonban ekkor sem kell felfedni a sérülés pontokat.

- A balra nyíl x-szel áthúzva azt jelenti, hogy a kormánylapát elakadt. Ezt a sérülést tartsd titokban. A repülő nem tud balra kanyarodni (nem használhat olyan manőver kártyát, melynek bal alsó sarkában kis balra mutató nyíl van) a következő három fázisban.
- A jobbra nyíl x-szel áthúzva azt jelenti, hogy a kormánylapát elakadt. Ezt a sérülést tartsd titokban. A repülő nem tud jobbra kanyarodni (nem használhat olyan manőver kártyát, melynek bal alsó sarkában kis jobbra mutató nyíl van) a következő három fázisban.
- A pilótafejet ábrázoló jel azt jelenti, hogy a pilóta megsérült. Ezt a sérülést tartsd titokban. A repülőgép nem tüzelhet, csak egy „meredek” manőver, egy „Immelmann-forduló”, egy „Split-S” vagy egy emelkedés végrehajtása után. A gépfegyver helyrehozása is tovább tart: ha beragadnak a fegyvereid, nem tüzelhetsz a következő négy körben (a következő három helyett). Helyezz három elakadt fegyver jelzőt, mint máskor (nem kell felfedned, hogy a pilótád sérült), de ha levetted az utolsó jelzőt, még egy körig nem lőhetsz.
- A fogaskerekeket ábrázoló jel azt jelenti, hogy a motor megsérült. Ezt a sérülést tartsd titokban. A gépnek végre kell hajtania körönként minimum egy „meredek” manővert minden körben (amin rövid nyíl és rombusz jel látható) a játék végéig. Ha a repülőgép kap egy második ilyen sérülést, felrobban és el kell távolítani az asztalról.
- A füstöt ábrázoló jel azt jelenti, hogy a repülőgép füstöt ereget. A játékos felfedi a füst jelet a többiek előtt és elhelyez három füst jelzőt a játéktábla sérülések mezőjén, hogy könnyű legyen észben tartani. Minden kör végén eltávolíthatsz egy jelzőt. A repülőgép nem hajthat végre „szoros követést” (lásd később) a forduló fennmaradó részében és a következő két fordulóban, amíg a füst jelzői el nem fogynak. A füstölő repülőt normálisan lehet követni.
- A tüzet ábrázoló jel azt jelenti, hogy a repülőgép kigyulladt. A játékosnak meg kell mutatnia a tűz jelet a többieknek. Három tűz jelzőt helyez a játéktábla sérülések mezőjére. Minden körben, mielőtt felfeded az első manővert, a játékos eldob egy jelzőt és húz egy sérülés kártyát az „A” pakliból, de csak a sérülés pontok és a robbanás számít, minden más különleges sérülést figyelmen kívül kell hagyni. Továbbá a repülő füstölni kezd: nem hajthat végre „szoros követést” mindaddig, amíg a láng jelzői megvannak.

Mikor a gép egynél több különleges sérülést kap, minden hatás egyszerre jelentkezik. Ha egy repülőgép egynél több egyforma sérülést szerez, attól kezdve a legrégebbit figyelmen kívül lehet hagyni, csak a legfrissebb számít. (Ha egyszerre húzod, csak az egyik számít.)

### Célzás

Mikor a gép ugyanarra az ellenséges gépre több fázison keresztül folyamatosan tüzel, egyre pontosabban lő. A második folyamatos tüzelési fázistól kezdve, akkor is, ha már új kör kezdődik, minden sérülés kártyán látható értékhez adj további egy pontot. Ha nulla, akkor nulla marad. Hogy észben tudd tartani, melyik kártya okoz nagyobb sebzést, tartsd a kártyát a játéktábla +1 sérülés kártya mezőjén.

### Szabálytalan mozgás

Mikor egy játékos gépe szabálytalan mozgást hajt végre (például két meredek manőver egymás után), abban a pillanatban amint a manővert végrehajtották, a gép irányíthatatlanná válik és lezuhan. Ilyenkor a győzelmi feltételek szempontjából két pontnak számít.

### Szoros követés

Néha egy pilóta olyan kedvező helyzetbe kerül, hogy előre látja az előtte haladó manővereit. Ezt hívják „szoros követésnek”. Minden tervezési fázis előtt ellenőrizd, megvalósult-e a „szoros követés”! Helyezd a mércét egy repülőgép talpára az állványhoz illesztve. Ha a mércé keresztül halad az első repülőgép talpának elején és a második repülőgép talpának hátulján, a repülő állványát érintve, úgy hogy a kettő között nem érinti más repülő talpát, akkor a repülő „szoroson követi” az előtte lévő. A hátsó gépet üldözőnek hívjuk, míg az előtte lévő üldözöttnek.

A két repülő a szokott módon megtervezi a fordulóját, de mielőtt felfedik az első manővert, az üldözött játékos megmutatja az első kártyáját az üldözőnek: az üldöző átrendezheti megtervezett manőverei sorrendjét. Ezután felfedik manővereiket és mozgatják a gépeket. A lövések után, de még a második manőver felfedése előtt ellenőrizd a két gép helyzetét: ha a „szoros követés” még fennáll, az üldözött játékos megmutatja második kártyáját az üldözőnek, aki átrendezheti maradék manőver kártyáit.

A „szoros követés” csak két repülőgép között lehetséges, amennyiben a kör elején létre jön. Ha egy gép kettő, vagy több ellenséget tudna üldözni, választania kell, melyiküket követi abban a körben.

Jegyezd meg, hogy az üldöző gépnek le kell raknia három manőver kártyát. Tehát, ha valamiért nem tudja folytatni a „szoros követést”, a továbbiakban ragaszkodnia kell az eredetileg megtervezett manőverekhez. Minthogy követést kezdeni csak a kör elején lehet, így nem kezdheted meg új repülőgép követését az adott kör három fázisa alatt, de a „szoros követés” megszűnése lehetséges.

Ha gépek talpa átfedésben van, a gépek nem tudják követni egymást.

### Verseny szabályok

- Ha csökkenteni akarod a szerencse szerepét a játékban, vedd ki az összes „felrobban” kártyát a sérülés paklikból.
- Ha nagyobb pontosságot szeretnél, amikor a repülőgépek talpai átfedésbe kerülnek, cseréld le a modellt a repülőgép kártyájára.

### Megzavarás

Ha egy repülőgép elszenved legalább egy sérülés pontot, elveszíti a „szoros követésből” és célzásból származó előnyeit a következő fázisban.

### Ha kevés a sérülés kártya

A Wings of War játékban a dupla géppuskás repülőgépek jelzése „A”, a szimpla géppuskás gépek jelzése „B”. Az eltalált gépek a fegyver fajtájának megfelelő sérülés pakliból húznak lapot.

A sérülés kártyák bőven elegendőek a játékhoz, ha a dobozban található gépeket használod, de kevés lehet, ha beszerzel néhány további repülőgépet. Ha így történne, a lelőtt gépek sérülés kártyáit keverd vissza a pakliba.

Ha ez sem segít, használj „B” kártyákat „A” helyett és viszont. Ha kifogysz az „A” sérülés kártyákból, mikor a célpont találatot kapott egy „A” tüzerejű gépfegyvertől, húzz két „B” sérülés kártyát, de hagyd figyelmen kívül a második kártya különleges sérülését, kivéve a robbanást. Ha „B” kártyából fogysz ki, mikor a célpontot „B” tüzerejű gépfegyver találja el, húzz egy „A” sérülés kártyát, de felezd meg a sérülés pontokat (felfelé kerekítve). Hogy nyomon követhesd ezeket, helyezd a felezett kártyákat a játéktábla mellé.

A különleges sérülések hatásai rendszeresen számítanak.

Esetleg minden játékos jegyzetelheti sérüléseit a játék során, így a sérüléskártyákat vissza lehet keverni a pakliba.

### Kétülékes repülők

Kétülékes gépet nem tartalmaz ez a készlet, de vásárolhatsz a továbbiakban kiegészítőként. Kétülékes gépeket használhatsz különféle küldetésekben, mint például felderítés vagy bombázás.

### Második tűzív

A legtöbb kétülékes repülőgép két különböző piros betűjellel rendelkezik a talpán: az első az előre tüzelő géppuskáé, a második a hátrafelé tüzelőé. Némelyiknek csak egy betűjele van, mert nincs előre tüzelő fegyvere.

A hátsó fegyverre ugyanazok a szabályok vonatkoznak, de a hátsó tűzövet használják. Kétülékes gépek két tűzívvel, két különböző célpontra tüzelhetnek egyszerre minden mozgás után. Az egyik célpontra az első fegyver, mint a vadászgépek, a másikra a hátsó fegyver. Ha egy kétülékes elakadás jelzöt kap, az csak arra a fegyverre vonatkozik, amelyik a lövést leadta.

### Megfigyelő sérülése

(Különleges sérülés)

Ha használjátok a „különleges sérülések” kiegészítő szabályokat, mikor a kétülékes gép kap pilóta sérülés jelű kártyát, el kell dönteni, hogy a pilóta vagy a megfigyelő sérült-e meg. Ha a kártya három sérüléspontot okoz, a hatás a pilótát éri: alkalmazd a szokásos módon a sérült pilóta szabályt. Ha nem hármat okoz, a repülőgép megfigyelője kapta a találatot. Ezt a különleges sérülést tartsd titokban. A repülőgép nem tud a továbbiakban a hátsó fegyverrel tüzelni.

Ha a kétülékes repülő küldetésben vett részt, a feladat megtervezésekor el kell döntened, végrehajtható-e a feladat harc képtelenné tett megfigyelővel, vagy sem. (Például a fotózást a pilóta nem tudja teljesíteni.)

A második „megfigyelő sérülése” ugyanazon a megfigyelőn nem jár további hatással.

### Célzás

Ha használod a „célzás” kiegészítő szabályt, a bonuszt a kétülékes gépek is megkapják, ha ugyanazt az ellenséges gépet, ugyanazzal a géppuskával lövik körökön keresztül megszakítás nélkül. Tehát a szabály nem él, ha különböző géppuskákkal lövik a célpontot.

*Példa:*

*Ha egy DH. 4 lő egy Fokker Dr I-t a hátsó gépfegyverrel a kör végén és újra lövi rövid távról ugyanazzal a hátsó fegyverrel a következő forduló első fázisában, a Fokker Dr. I két sérülés kártyát húz: ha egy 0 és egy 3-as értéket, az összesen 4-nek számít (0 és 3+1) mert megkapja a célzás bonuszt. Ha a következő manőver során az első fegyverrel nyit tüzet a DH. 4 a Fokker Dr. I-re, akkor már nem kap bonuszt a célzásra, mert a másik fegyverrel lő.*

### A hátsó fegyverek vakfoltjai

Ha életszerűbbé és kevésbé erőssé szeretnéd tenni a kétülékes gépeket, akkor használd ezt a szabályt. Ez minden hátrafelé tüzelő fegyverre vonatkozik függetlenül attól, hogy egy vagy két fegyvere van. A kétülékes gépek hátsó fegyverének van hátul egy vakfoltja a farok miatt. Használd a mérce a kétülékes gép talpának közepéhez, valamint a lehetséges célpont közepéhez illesztve a hátsó tűzíven. Ha a mérce a kétülékes gép talpának hátsó oldalán megy keresztül és a mérce első fele érinti a célpont talpának bármely pontját, a tüzelés nem lehetséges.

Ha használod a magassági kiegészítő szabályt, a vakfolt csak abban az esetben takarja a célpontot, ha azonos magasságon, vagy alacsonyabban van. Ha magasabban van a célpont, a vakfoltot nem kell figyelembe venni.

### Roland C. II különleges szabálya

A német Roland C.II magasabb hátsó gépfegyvere 360°-ban tud körbefordulni: Ha a célpont azonos magasságban, vagy alacsonyabban van, használd a tűzívet és a vakfoltot. Ellenben ha a célpont magasabban van, mindkettőt figyelmen kívül hagyhatod.

### Magasság

Ha alkalmazni kívánod a magasságot a játékban, az alábbiakban összefoglaljuk a szabályokat. Mikor a magassági szabályokat alkalmazod, használnod kell a négy pálcikát, amit minden modell mellett megtalálsz. Beillesztésükkel, vagy eltávolításukkal folyamatosan érzékeltetni tudod a modell repülési magasságát.

Használhatod az utolsó két manőver kártyát a manőver pakliból minden repülőhöz: egy emelkedés és egy süllyedés kártya. Ezeknek a manővereknek a tervezése ugyanúgy zajlik, mint a hagyományos manővereké, de ezeknek van néhány különleges hatása.

Minden gép abban a meghatározott magasságban kezdi a játékot, amelyben a játékosok megegyeztek. Ennek a magasságnak legalább egynek kell lennie és nem lehet magasabb háromnál. Tégy annyi pálcikát a gép alá, amilyen magasságban megegyeztetek, plusz még egyet (tehát ha a magasság 2, 3 pálcikát helyezz a gép alá).

A repülőgép nem mehet 3-as magasság fölé: ha mégis megpróbálja, az szabálytalan manővernek számít. A minimum repülési magasság: 0, ha a legalsó pálcikán helyezkedik el a gép. A nulla szinten lévő gép emelkedés jelző nélkül, a repülő landolás mellett döntött. Vedd le a gépet a pálcikáról és helyezd közvetlenül a talpára.

### Süllyedés (Dive)

Abban a pillanatban, ahogy a süllyedést végrehajtottad, a gép veszít egy szintet. Távolíts el egy pálcikát a modell alól és távolítsd el valamennyi emelkedés jelzőt a gép játéktáblájáról.

Ha a gép 0 szintre süllyed, hagyj egy pálcikát és dobd el az emelkedés jelzőket, egy kivételével. Ha nincs, tegyél oda egyet.

A süllyedés kártya egyenes mozgásnak látszik, de nem számít egyenesnek az egyéb szabályok szerint.

*Például: egy repülőgép nem tervezhet olyan kört, ahol egy süllyedés, egy Immelmann-forduló és egy egyenes követi egymást, mert az Immelmann-forduló előtt egyenes manővert kell végrehajtani.*

### Emelkedés (Climb)

Az emelkedés végrehajtásának pillanatában adj a gépnek egy emelkedés jelzőt. Mikor az emelkedés jelzők száma eléri az alábbi táblázatban jelzett emelkedési értéket, távolítsd el azokat: a gép kap egy magassági szintet, a modellt emeld meg egy pálcikával.

*Például: Egy Albatrosz D. Va (emelkedési értéke 3) 2-es magassági szinten van. A kör befejeztével kap két emelkedés jelzőt. Amint a gép végrehajt egy újabb emelkedést, megkapja a harmadik jelzőjét. Mivel az emelkedési érték 3, a gép harmadik szintre kerül (helyezd a gép alá a 4. pálcikát) és távolítsd el az összes emelkedés jelzőt.*

Az emelkedés kártya úgy néz ki, mint a „lassítás”, de nem számít „lassítás”-nak a szabályok szerint.

*Például: Egy sérült motorú repülőgép nem tervezhet egy egyenesből, egy emelkedésből és egy bal csúsztatásból álló kört, mivel csinálnia kell egy „lassítást” minden körben.*

Nem tervezhetsz emelkedést, ha az a gépet 4-es magassági szintre emelné.

### Immelmann-forduló

Az Immelmann-forduló végrehajtása megtalálható az alapszabályok között, de a gép szintén kap emelkedés jelzőt amint végrehajtotta.

Az Immelmann-fordulót nem lehet végrehajtani, ha ugyanabban a körben emelkedett.

### Split-S

A Split-S egy lefele végrehajtott Immelmann-forduló. Használd a hagyományos Immelmann-forduló kártyát. Mikor tervezed, kell egy meredek előtte és egy egyenes manőver utána (nevezheted Split-S-nek Immelmann-forduló helyett, mert meredek manőver van előtte egyenes helyett). Mikor végrehajtottad, a gép veszít egy emelkedés jelzőt. Ha nincs, veszítesz egy magassági szintet és helyezz annyi emelkedés jelzőt a játéktábládra, amennyi eggyel kevesebb az emelkedési értékednél.

*Például: Egy Albatros D. Va (emelkedési érték 3) 3-as magassági szinten van és nincs emelkedés jelzője. Tervez egy jobb csúsztatást, egy meredeket és egy Split-S-t. Mikor a harmadik fázist befejezte, a második magassági szintre kerül és kap két emelkedés jelzőt. Egy Sopwith Camel csak egy jelzőt kapna.*

Ha a gép 0 magasságon veszíti el az utolsó emelkedési jelzőjét Split-S manőver miatt, a földnek ütközik és el kell távolítani a játékból.

Nem hajthatsz végre Split-S-t, ha süllyedtél abban a körben.

### Blokkolt célzás

Mikor egy repülőgép ugyanolyan magasságú célpontot lő, a célzást akadályozhatják az azonos magasságon lévő gépek. Csak a magassági szint számít, az emelkedési jelzők nem.

### Tüzelés

Mikor egy gép tüzet nyit egy szint különbségből, a rövid lőtáv hosszúnak számít. Egy szint különbségnél a mérce felénél messzebbre, vagy két, esetleg több szintkülönbségből nem tüzelhetsz.



### Szoros követés (Tailing)

A szoros követést a szokott módon végrehajthatod, ha a követő gép egy szinttel magasabban van az üldözöttnél egy mérce távolságban. Nem lehetséges az üldözés, ha az üldöző gép kettő, vagy több szinttel magasabban van, sem akkor, egy vagy több szinttel lejjebb van.

### Leszállás, felszállás, ütközés

A játék kezdetén, ha szeretnéd, készíthetsz egy leszállópályát a játéktéren. Ez legyen egy legalább 9x27 cm-es terület. Rajzold az asztalra, vagy helyezz el egy megfelelő méretű papírt. Ez jelképezi a repülőteret, vagy csak egy remek hely, ahol valaki arra vár, hogy megmentse.

**Leszállás:** A gépnek 0 magassági szinten kell lennie, egy vagy több emelkedés jelzővel. A kártyák sorrendje a következő: először hajts végre egy süllyedést és dobd el az emelkedés jelzőket (helyezd a talpra a modellt a tartópálcika eltávolításával), hajts végre egy egyenes manővert, végül egy meredeket. A mozgásod erre a körre véget ér, akkor is, ha lenne még fázisod: minden manőver, amit a meredek után tervezel, csak blöff nem kell végrehajtanod.

**Felszállás:** A gépnek a játékot a talpára helyezve kell kezdenie a felszállópályán. Végre kell hajtani egy meredek, majd egy egyenes manővert (még a földön), azután egy emelkedést (ekkor száll fel a gép, tégy egy pálcikát a gép alá). Ha a játékos a második, vagy harmadik fázisban akar indulni, játsszon ki egy, vagy két nem meredek manővert a meredek előtt és hagyja figyelmen kívül azok végrehajtását. A gép ezután hajtsa végre a felszállást. Ha a gép a talpán áll a repülőtéren és mutatni szeretnéd a felszállást anélkül, hogy végrehajtanád, (a gép ugyanazon a helyen marad) csak tervezz három nem meredek kártyát. A gép nem mozog, vagy fordul a körben.

**Ütközések:** Ha a leszállt gép talpának középpontja kívülre kerül a leszállómezőn felszállás (a meredek, vagy az egyenes közben), vagy leszállás közben, összetörik. Húzz 2 „A” sérülés kártyát, ha a meredek közben történik, 3-at, ha az egyenes után. Vedd figyelembe a számokat, a robbanást, a tüzet, de a többi különleges sérülést figyelmen kívül hagyhatod. A földet ért repülő (minden pálcika ki van véve a repülő alól) teljesen mozdulatlan a következő fordulóban. Ha nem semmisül meg, mozoghat, fordulhat, új felszállásba kezdhet a következő körtől kezdve.

Ha egy gép elveszíti az utolsó emelkedés jelzőjét, mikor 0 magassági szinten van és a talpának közepe kívül van a leszálló pályán (mert rosszul tervezett), összetörik: húzz 4 kártyát az „A” sérülés pakliból. Add össze a sérüléspontokat, vedd figyelembe a robbanást, a tüzet, de a többi különleges sérülés nem számít.

### Repülők a földön

Mikor egy gép a földön van, nem lőhet, de rá lehet lőni. A második fázisban, mielőtt bármely manőverkártyát felfedik, a saját mozgásod megteszed, és szabadon elforgathatod a repülőd talpát. Helyezd az ujjad a repülőgép talpának bármely pontjára és ekörül a pont körül elforgathatod a gépet.

### Tűz a földön

A gép nem szállhat fel, ha tűz jelzője van, minden kör elején, mielőtt megvizsgálod a tűz sebzését, végy egy „A” sérülés kártyát, hogy lásd a reptéri személyzetnek, vagy a pilótának sikerült-e elfojtani a tüzet: nem kell figyelembe vened ezeket a sérüléseket, de ha 0-t húzol, vegyél el egy tűz jelzőt anélkül, hogy sérülne a géped. Ha egy vagy több tűz jelződ marad, a gép a szokott módon sérül a továbbiakban.

A forduló végén, ha a földön lévő gép talpa átfedésben van egy vagy több földön lévő nem lángoló géppel, az utóbbiak kapnak két tűz jelzőt.

### Magassági kiegészítő szabályok

Ezen szabályok némelyikét, vagy összességét csak akkor alkalmazd, ha alkalmazod a magassági szabályokat is.

### Zuhanórepülés (Overdive)

A zuhanórepülés egy meredek manőver, csak egy lassítás (stall) után lehet betervezni, ha egy egyenes szakaszt tervez be a zuhanás után (stall, dive, egyenes). Ezt nevezzük zuhanórepülésnek.

Abban a pillanatban, amint végrehajtod a süllyedést (dive) a gép veszít egy szintet és az összes emelkedés jelzőt el kell dobni. Az ezt követő egyenes szakasz végén még egy szintet veszít. A zuhanórepülés arra is használható, hogy a 2-es szintről a 0-s szintre juss. Abban az esetben a repülőgép megtart egy emelkedés jelzőt. Az 1-es vagy a 0-s szinten nem tudod végrehajtani a zuhanórepülést. Ha mégis, a repülőgép földnek ütközik és összetörik. Olyan gépek, melyeknek nincs Immelmann kártyájuk, nem hajthatnak végre zuhanórepülést.

### Magasban szárnyalni

Ha használjátok ezeket a kiegészítő szabályokat, mindegyik játék egy speciális magassági szinten kezdődik, amely a repülők minimális repülési magasságát jelenti. Ha erre nincs külön megállapodás, akkor ez a „padló” a 0 szint. A „plafon” három szinttel lesz magasabban. Ha hármasszinten van a „padló”, akkor az egyes szint számítás négyesnek és így tovább.

Minden gép egy bizonyos magasságon kezdi a játékot, amelyben a játékosok megegyeznek. Ennek legalább 1-nek kell lennie és a „plafon” és a „padló” közé kell esnie. Tégy egy tartót a talp és a gép közé, plusz még annyit, amennyivel a „padló” szint fölött kezditek.

Minden repülőnek van egy maximális magassága, amit elérhet: lásd a 11. oldal táblázatát. Semelyik repülőgép sem emelkedhet a számára engedett maximális szint fölé, akkor sem, ha a küldetésben lehetne magasabbra menni. A repülő nem süllyedhet a küldetés által meghatározott szint alá. Ha véletlenül megtörténik, akkor a gép elvész.

Mielőtt megterveztek egy fordulót, minden játékos ajánlatot tesz a „padló” és a „plafon” megváltoztatására. Ha mindenki egyet ért, a „padló” megváltozik. Ha egy, vagy több játékos nem ért egyet, a „padló” nem változik. A „padló” megváltozásával minden játékosnak az új szintekhez kell igazodnia.

*Például: Egy Sopwith Camel az 5-ös magassági szinten van és egy Fokker Dr I a hatoson. A küldetés „padlója” 4. Ha mindkét játékos megegyezik, mielőtt megtervezik a következő fordulót, a „padlót” megváltoztathatják 3-ra, vagy 5-re: nem lehet azonban alacsonyabb 3-nál, mert a Fokker magasabbra kerülne, mint a „plafon” és nem lehet magasabban, mint 5, mert a Camel alacsonyabbra kerül, mint a „padló”.*

### Felhőbe bújni

A játékosok megegyezhetnek, hogy felhő borítsa a játékteret a „plafon” felett. Pl. a 4-es szinten, ha a küldetésben meghatározott plafon a hármasszintes magassági szinten van.

Tehát, aki a „plafon” fölé emelkedik, eléri a felhőt.

Amint a repülőgép eltűnik a felhőben, megáll a mozgásban az asztalon. A játékos a szokott módon tervezi a manővereit, de a repülő ugyanazon a ponton marad, ahol eltűnt a felhőben. A felhőben nem lőhet, őt sem lőhetik, nem ütközhet más gépekkel.

A repülő nem emelkedhet tovább akkor sem, ha emelkedés kártyát, vagy Immelmann-fordulót tervez. A felhőben marad mindaddig, amíg süllyedést vagy Split-S manővert nem hajt végre.

Ebben a fázisban a játékos fogja az összes manőver kártyáját a felhőbe bújás óta és azonnal végrehajtja őket. Ha a repülő a manőverek közben elhagyná a játékteret, kiesik a játékból. Ha mégsem, akkor a felhő alá visszatérve lőhet, lőhetnek rá, ütközhet és emelkedhet ismét a szokott módon. Ha a „plafon” változik játék közben, a felhő akkor is helyben marad.

## Wings of War – küldetések

Ebben a részben bemutatjuk azon küldetések listáját melyeket a két alapkészlet egyikével játszatsz. Miután megismerkedtél a játékkal, szabadon készíthetsz saját küldetéseket: ha már megvan neked mindkét készlet, és/vagy néhány egyforma készlet másolata, jóval összetettebb játék helyzeteket is megtervezhetsz. Keverd bátran a különböző nemzetiségű gépeket: a háborúban gyakran használtak ellenségtől zsákmányolt gépeket.

Néhány repülőgép kártyán változhatnak a fegyverek (mint a Sopwith Triplanes egy gépfegyverrel, a Hanriots és D.H. 4 iker fegyverrel) feltételezi a játék bővítését különböző Sérülés paklikkal.

A játéktér hossza meg van adva a küldetések leírásában. A szélesség legalább 70 cm legyen, de ennél nagyobb szükséges felderítő/bombázó küldetésnél, vagy négnél több résztvevő repülőgép esetén.

### **1. készlet**

#### **Híres Ászok**

##### Párbaj a lövészárók felett

Két magányos vadászgép őrjáratozik a front felett, találkoznak és megkezdődik a küzdelem.

Játékosok: 2

Felállítás: A német fél szemben a szövetséges féllal, egymástól legalább 70 cm-re.

Német játékos: egy Fokker Dr. I a saját oldal közepén

Szövetséges játékos: egy Sopwith Camel a saját oldal közepén

Győzelmi feltétel: Az a játékos, aki elhagyja a játéktérrel, vagy lelövik, veszít.

Variációk: Német Albatros D. Va szövetséges SPAD XIII ellen, vagy német Kissenberth Camel-je a szövetséges Collinshaw Sopwith Triplane-ja ellen.

##### Hajnali őrjárat

A front fölött az égen két őrjárat támadja egymást kíméletlen küzdelemben.

Játékosok: 2-4

Felállítás: A német fél szemben a szövetséges féllal, egymástól legalább 90 cm-re.

Német játékos: egy Fokker Dr. I és egy Albatros D. Va a saját oldal közepén

Szövetséges játékos: egy Sopwith Camel és egy SPAD XIII a saját oldal közepén

Győzelmi feltétel: Mindkét csapat kap 1 pontot minden ellenséges gép után, ami elhagyja a játéktérrel és 2 pontot minden lelőtt ellenséges gépért, valamint -1 pont minden elvesztett saját gép után.

Variáció: Német Kissenberth Camel-je és egy Albatros D. Va szövetséges Collinshaw Sopwith Triplane-ja és egy SPAD XIII ellen.

## **2. készlet**

### **Nézz hátra!**

#### Hogyan lehetsz Ász?

Egy törékeny, de fürge Nieuport találkozásása egy szívós Halberstadt D.III.-mal.

Játékosok: 2

Felállás: A német/osztrák fél szemben a szövetséges féllel, egymástól legalább 70 cm-re.

Német/osztrák játékos: egy Halberstadt D.III. a saját oldal közepén

Szövetséges játékos: egy Nieuport 11 a saját oldal közepén

Speciális szabályok: Az első világháborúban, a lövedékeket igyekeztek minél nagyobb számban kilőni, hogy a mennyiséggel pótolják a célzás pontatlanságát. Ez okozta a gépfegyverek gyakori elakadását, de néhány pilóta egyesével ellenőrizte a lövedékeket, mielőtt betárazta és eldobta több mint felét. Ebben a küldetésben szereplő Nieuport pilóta is ilyen: mikor a szövetséges játékos lő, figyelmen kívül hagyhatja a zöld kereszttel jelölt elakadást, csak a piros keresztes számít.

Győzelmi feltétel: Az a játékos, aki elhagyja a játékeret, vagy lelővik, veszít.

#### Isztriai portyázás

Egy osztrák Ufag képeket készít egy olasz célponttól, melyet két vadászgép védelmez.

Játékosok: 2-4

Felállás: Az osztrák oldal szemben az olasz oldallal, egymástól legalább 140 cm-re. Helyezz egy célpont kártyát (amin épületek, vagy lövészárkok vannak) az olasz oldal közepe elé 25 cm-re

Osztrákok: egy Ufag C.I és egy Halbertstadt D.III fél mércényi távolságra a saját oldaluktól a játéktéren.

Olaszok: egy Nieuport 11 és Bogliolo Hanriot Hd.1-ese fél mércényi távolságra a saját oldaltól a játéktéren.

Különleges szabályok: A célpont fotózását az Ufag egy „meredek” (stall) manőverrel tudja végrehajtani (rövid nyállal és rombusszal jelölt kártya), úgy hogy a manőver kezdetén a repülő talpának közepe legfeljebb fél mércényire van a célpont kártyától. A fotózás nem hajtható végre cselekvésképtelen megfigyelővel.

Győzelmi feltétel: mindkét csapat 1 pontot kap a játékeret elhagyó ellenséges repülőgépenként, 2 pontot minden lelőtt ellenséges gépért és -1 pontot minden lelőtt saját gépért. De ha az Ufag sikeresen lefotózza a célpontot, a saját oldalon távozó osztrák gépekért az olasz fél nem kap pontot, az osztrák fél viszont 2 pontot kap a fotózás után a játékeret saját oldalon elhagyó Ufag-ért.

## 1.+2. készlet

### Híres Ászok + Nézz hátra!

#### Nincs nyugalom a nyugati front felett

Tűzharc tör ki néhány német és Antant gép között.

Játékosok: 2-6

Felállítás: Német oldal szemben az Antant oldallal egymástól 90 cm-re.

Németek: egy Fokker Dr.I, egy Albatrosz D.Va és egy Halbertstadt D.III fél mércényi távolságra a saját oldaltól a játéktéren.

Antant: egy Sopwith Camel, egy Nieuport 11 és egy SPAD XIII fél mércényire a saját oldaltól a játéktéren.

Győzelmi feltétel: mindkét csapat 1 pontot kap a játéktérrel elhagyó ellenséges repülőgépenként, 2 pontot minden lelőtt ellenséges gépért és -1 pontot minden lelőtt saját gépért.

#### Szárnyak Flandria felett

Egy angol D.H. 4 bombázni indul egy belga Hanriot kíséretében, de német vadászok érkeznek a nap felől.

Játékosok: 2-6

Felállítás: Német oldal szemben az Antant oldallal egymástól 160 cm-re. Helyezz egy célpont kártyát a német oldal közepe elé 35 cm-re

Németek: egy Fokker Dr.I, egy Albatrosz D.Va és egy Halbertstadt D.III fél mércényi távolságra a saját oldaltól a játéktéren.

Antant: egy Sopwith Camel, és Clayburn Atkey De Haviland D.H. 4-ese fél mércényire a saját oldaltól bal sarkától a játéktéren. Egy belga Hanriot Hd. 1 (Coppens vagy Olieslagers) fél mércényire a saját oldaltól jobb sarkától.

Különleges szabályok: A célpont bombázásához a D. H. 4-nek át kell haladnia a célpont kártya közepe felett. Tehát, ha a repülő talpa, vagy a manőverkártya eltakarja a célpont kártya közepét, a bombázás megtörtént. A bombázás nem hajtható végre cselekvésképtelen megfigyelővel.

Győzelmi feltétel: mindkét csapat 1 pontot kap a játéktérrel elhagyó ellenséges repülőgépenként, 2 pontot minden lelőtt ellenséges gépért és -1 pontot minden lelőtt saját gépért. De ha a bombázás megtörtént, a saját oldalon távozó Antant gépekért a német fél nem kap pontot, az antant fél viszont 2 pontot kap a sikeres bombázásért a bombázás pillanatában.