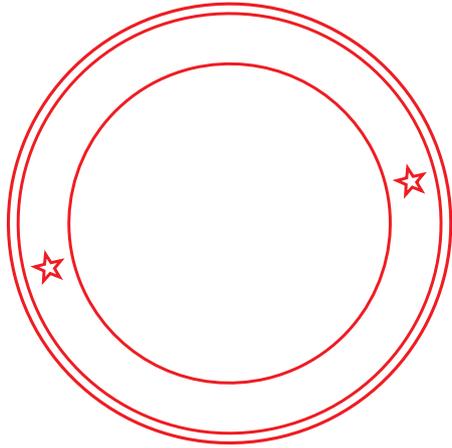


FIGHTERS OF THE PACIFIC



Nel 1942 nel Pacifico si affrontano due enormi flotte da guerra. I giapponesi sono pieni di fiducia dopo il loro attacco a sorpresa a Pearl Harbor. Tuttavia, nulla è ancora deciso perché la Marina americana è riuscita a salvare la sua risorsa essenziale: le portaerei. Per la prima volta nella storia, questa nuova arma sarà ampiamente utilizzata in epiche battaglie tra portaerei che coinvolgono centinaia di aerei e navi da guerra. I piloti coraggiosi attaccheranno questi giganti d'acciaio mentre sputano fuoco in tutte le direzioni. La maggior parte non tornerà, abbattuta dai caccia nemici, dalle batterie delle navi o costretta ad atterrare in mezzo all'oceano quando rimarrà senza carburante. Fighters of the Pacific rende omaggio a questi coraggiosi soldati riproducendo in modo giocoso la furia dei combattimenti aerei dell'epoca.



海軍航空隊

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

CONFIGURAZIONE DEL GIOCO

SCENARIO :

Ogni scenario mostra come costruire il tabellone e dove posizionare aeroplani e navi. Lo scenario può includere rinforzi e indica in quale turno arrivano gli aerei e in quale zona del tabellone. I rinforzi vengono sempre piazzati alla fine del turno indicato.

Ti consigliamo di giocare gli scenari in ordine, poiché introducono progressivamente nuove regole e concetti di gioco.

SCHEDA DI RIFERIMENTO:

Manovre disponibili e regole di volo.



TABELLE VITTORIA:

Posiziona gli aerei nemici distrutti, i siluri e le bombe che colpiscono il bersaglio e i segnalini obiettivo nell'area indicata dallo scenario. Alla fine del gioco somma i punti corrispondenti per ottenere il punteggio finale.



GETTONI AEREO:Rappresentano gli aeroplani, il loro tipo e la direzione. Un lato rappresenta l'aereo ad alta quota (sullo sfondo delle nuvole), l'altro l'aereo a bassa quota (sullo sfondo dell'oceano). Basta girare il gettone per indicare un cambiamento nell'altitudine dell'aereo. I gettoni vengono posizionati sugli esagoni, rivolti verso un lato specifico.



GETTONI NAVE:Rappresentano le navi sulla superficie dell'oceano. Coprono due esagoni (cacciatorpediniere) o tre esagoni (portaerei).

SCHEDA DI RIFERIMENTO:

Attributi degli aerei americani o giapponesi.

SCHEDA MODULARE: Gli 8 moduli sono etichettati su entrambi i lati: A1/A2, B1/B2, ecc. fino a H1/H2. Gli scenari indicano quali facce utilizzare per costruire l'area di gioco. Alcuni esagoni rappresentano nuvole o isole. Assembla l'area di gioco disponendo i tabelloni come indicato in ogni scenario.

SCHEDA DI RIFERIMENTO:

Regole per determinare l'iniziativa.



SEGNALINO INIZIATIVA:

Ha due facce: USA e Giappone. Viene utilizzato per indicare quale giocatore ha l'iniziativa per il turno.

SCHEDA DI RIFERIMENTO:

Indica il numero di turno attuale, in quali turni i giocatori ricevono rinforzi (se presenti) e in quale turno finisce il gioco, come indicato in ogni scenario.



SEGNALINI RINFORZO:

Indicano il turno di arrivo dei rinforzi in uno scenario. Rosso per i giapponesi, blu per gli americani.



SEGNALINO DI FINE GIOCO:

Indica il turno in cui termina la partita, a seconda dello scenario. Il raggiungimento del segnalino attiva l'ultimo turno.



SEGNALINI DI SBARRAMENTO:

Indicano l'esagono sul quale una batteria AA sta effettuando un fuoco di sbarramento.



SEGNALINO OBIETTIVO:

Indica gli esagoni che devono essere distrutti sulle isole o qualsiasi tipo di obiettivo a seconda dello scenario..



SEGNALINI DI ATTIVAZIONE:

Servono per contrassegnare un aereo o un gruppo di aerei già attivati nel turno in corso.



SEGNALINO ATTEGGIAMENTO:

Per la modalità solista. Indica l'atteggiamento del giocatore BOT.

INVENTARIO DEI SEGNALINI					
TIPO	VISIVO	QUANTITÀ	TIPO	VISIVO	QUANTITÀ
INIZIATIVA	DAVANTI 	1	RINFORZI	DAVANTI 	4
	INDIETRO 			INDIETRO 	
FAZIO D'AVVANTO		18	AAZERO		17
SEDI IMPARO		22	DEA VAL		18
CONVULSIONE D'AVANTO		10	BSA KATE		12
USS Hornet		1	KAGA		1
IMPRESA US		1	AMAGI		1
DISTRIBUZIONI	FRONTE RETRO 	4	SILURI	FRONTE RETRO 	12
BOMBE	FRONTE RETRO 	12	aa		6
DANNI		14	Sbaramenti		8
ATTIVAZIONE	FRONTE RETRO 	30	OBIETTIVI		6
TURNI		1	FINE DEL GIOCO		1

GETTONI SILURO E BOMBA:

Vengono posizionati sugli aerei che ne sono dotati all'inizio del gioco, poi, se necessario, sul tabellone.

SEGNALINI DANNO:

Sono piazzati sotto un aereo o su una parte di una nave o un esagono di terra per indicare che ha subito danni.

SEGNALINI AA:

Rappresentano le posizioni delle difese antiaeree (AA) su un'isola.

SEGNALINO DI TURNO:

Indica il turno attuale.



DESCRIZIONE DEL TURNO

Ogni partita dura un numero di turni stabilito dallo scenario. Ogni turno è composto da 3 fasi successive.

1 - LA FASE DI INIZIATIVA

I giocatori determinano chi ha l'iniziativa per questo turno.

2 - LA FASE DI ATTIVAZIONE

I giocatori attivano tutti i loro aeroplani e le batterie antiaeree (AA).  compresi quelli sulle navi di superficie



3 - LA FASE DI FINE TURNO

Vengono effettuati i movimenti obbligatori, piazzati i rinforzi e controllate le condizioni di vittoria.

I turni continuano finché le condizioni di vittoria non vengono soddisfatte da uno dei giocatori o il numero di turni raggiunge il limite dello scenario.



GRUPPO AEREO

La nozione di gruppo di aerei (AG) è molto importante per le fasi 1 e 2. Un gruppo di aerei (AG) è un insieme di aerei che soddisfano queste 4 condizioni:

- Appartenenti allo stesso giocatore,
- Adiacenti, cioè una serie di esagoni che si collegano almeno da un lato per formare un insieme continuo,
- Alla stessa altitudine,
- Di fronte alla stessa direzione.



Un singolo aereo forma da solo un AG.

FASE 1 - INIZIATIVA

Per il primo turno, lo scenario indica quale giocatore ha l'iniziativa. L'iniziativa viene determinata all'inizio di ogni turno successivo come segue:

Ogni giocatore conta il suo handicap per tutti i suoi aerei ancora in gioco:

- + 1 punto handicap per un AG in quota.
- + 2 punti handicap per un AG a bassa quota.
- + 1 punto handicap per aereo danneggiato.

Il giocatore con meno punti handicap prende l'iniziativa. Il segnalino Iniziativa viene posizionato sul lato corrispondente. In caso di parità, il giocatore con l'iniziativa la mantiene.

AA, Navi e Isole non contano in questo calcolo.



FASE 2 – ATTIVAZIONE

Durante questa fase, i giocatori attivano alternativamente uno dei loro AG o AA. Quando viene attivato un AG, il giocatore che lo controlla muove un aereo e risolve il suo attacco (se presente), poi muove un secondo aereo nello stesso AG (se presente) e risolve il suo attacco, ecc., finché tutti gli aerei del gruppo non sono stati attivati. È poi il turno del suo avversario di attivare eventualmente un AG o AA. I segnalini di attivazione vengono posti accanto agli aeroplani o agli AG che hanno completato la loro attivazione. Un aereo di un AG non è obbligato a terminare il suo movimento ancora come parte del gruppo. Quindi formerà o si unirà ad un AG separato nel turno successivo.

EFFETTO DELL'INIZIATIVA

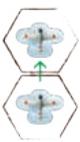
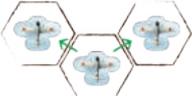
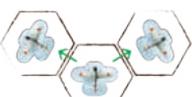
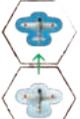
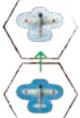
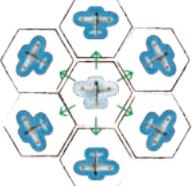


Il giocatore con l'iniziativa inizia le attivazioni, ma può far giocare per primo il suo avversario. In generale, il giocatore che ha l'iniziativa può sempre saltare il proprio turno. Può quindi lasciare che il suo avversario attivi tutti i suoi AG e poi attivare tutti i suoi. Tuttavia, può attivare solo un AG alla volta e deve lasciare giocare il suo avversario tra due delle sue attivazioni.

MOVIMENTO

Ogni aereo ha un valore di velocità che corrisponde al numero di punti movimento (MP) che deve spendere, tranne in caso di Schivata (vedi sotto).

Ecco le possibili manovre di un aereo con il loro costo in MP:

	AVANZARE - 1 MP: Andate avanti di un esagono, dritto e non cambiate direzione o altitudine.
	SCIVOLATA - 1 MP: Muoviti avanti di un esagono a destra o a sinistra e non cambiare direzione o altitudine.
	VIRATA - 1 MP: Girare di 60° (una tacca) a destra o a sinistra, quindi avanzare di un esagono senza cambiare altitudine.
	DISCESA - 0 MP: Andate avanti di un esagono dritto e passate dall'altitudine alta a quella bassa. Può essere eseguito in qualsiasi momento durante il movimento, anche durante la schivata.
	SALITA - 2MP: Andate avanti di un esagono e passate dalla quota bassa a quella alta.
	SPLIT-S (schivata) - TUTTI MP: Disponibile solo per gli aerei con la caratteristica Fighter. Costa l'intera disponibilità di MP dell'aereo. Può essere eseguito per schivare. Per Split-S, l'aereo deve essere ad alta quota. Termina la manovra a bassa quota, in qualsiasi esagono adiacente al punto di partenza, con la coda dell'aereo puntata verso il punto di partenza.

Il movimento di un aereo deve seguire queste 4 regole:

1. Usa tutti i MP.
2. Non eseguire mai una manovra a destra (Scivolata o Virata) dopo una manovra a sinistra (Scivolata o Virata) e viceversa.
3. Non eseguire mai una manovra di Salita e Discesa nello stesso movimento.
4. Non terminare mai il movimento su un altro aereo alla stessa quota.

FUOCO

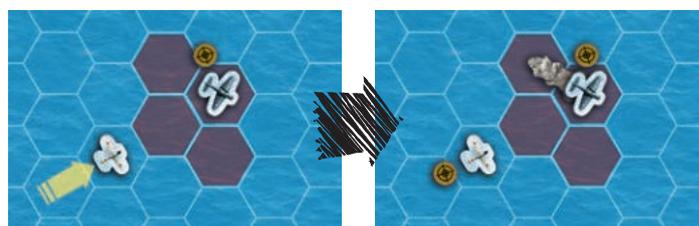
Ogni aereo ha un Campo di Fuoco, una serie di esagoni in cui può sparare ad un aereo alla fine del suo movimento (vedi pagina 8). Il campo di fuoco è valido solo alla stessa quota dell'aereo. Non è possibile sparare ad un aereo ad un'altitudine diversa. Al termine del suo movimento, un aereo può sparare ad un singolo bersaglio presente nel suo Campo di Tiro.



1. Se il bersaglio non è stato ancora attivato, deve Schivare.



2. Se il bersaglio è già stato attivato o si trova ancora nel Campo di Fuoco dopo aver schivato, viene colpito e subisce danni.



Se ci sono più aerei nel Campo di Tiro, il giocatore deve sparare all'aereo più vicino.

È impossibile sparare verso, attraverso o da una nuvola o attraverso un altro aereo. Le nuvole sono sempre considerate ad alta quota.

SCHIVARE

Quando viene colpito un aereo che non è stato ancora attivato, deve schivare nel tentativo di sfuggire al campo di fuoco dell'aereo che gli spara. Una schivata è un movimento

obbligatorio di un esagono per Avanzare, Scivolare o Virare, possibilmente accompagnata da una discesa se il giocatore lo desidera. Un combattente ad alta quota può anche scegliere di schivare (Split-S). Non puoi mai salire per schivare. Dopo una schivata, l'aereo che schiva è considerato attivato. Non può schivare o essere attivato nuovamente durante questo turno.

DANNO

Ogni aereo ha un valore di armatura, solitamente 1 o 2, che indica la quantità di danni che può subire prima di essere distrutto.

Un aereo con un valore di armatura pari a 1 viene distrutto la prima volta che subisce danni. Un aereo con armatura 2 deve essere colpito due volte per essere abbattuto. Per indicare che un aereo con 2 punti armatura è danneggiato, piazzate un segnalino danno sotto l'aereo. Se questo aereo riceve danni aggiuntivi, viene distrutto e rimosso dal gioco.

REAZIONE

Se un aereo viene colpito e sopravvive al danno, può reagire finché l'attaccante si trova nel suo Campo di Tiro. Il giocatore originale subisce quindi danni e può essere distrutto, ma ciò non annulla gli effetti del suo tiro iniziale.



REAZIONE A CATENA

È possibile che un aereo che ha appena schivato un attacco, ora abbia un nemico nel proprio Campo di Tiro, e questo nemico, se non ancora attivato, può anche schivarlo e nel farlo finisce per mirare a un suo stesso bersaglio. In questo caso risolvete prima tutte le schivate, poi tutti i danni risalendo la catena.

DIFESE ANTIAEREE (AA)

Tutti gli esagoni di una nave da guerra sono dotati di difese antiaeree (AA). A seconda dello scenario, i segnalini AA vengono posti anche su certi esagoni di isola. Gli AA sono considerati



a bassa quota e non possono muoversi (seguono però la nave sulla quale si trovano). Hanno un Campo di Fuoco nei 6 esagoni adiacenti così come nel proprio esagono. Gli AA non sono mai raggruppati

per l'attivazione, anche se sono adiacenti. Gli AA vengono attivati come gli AG e possono quindi prendere di mira un aereo che si trova nel loro Campo di Tiro. Il tiro viene risolto come per un aereo. Un AA viene attivato solo una volta per turno. Una contraerea sulla terraferma può essere distrutta solo da una bomba. L'AA di una nave viene messa fuori combattimento se l'esagono della nave in cui si trova viene colpito da una bomba o da un siluro.

SBARRAMENTO

Alcuni flak hanno un'opzione di sbarramento ad alta quota che viene utilizzata al posto del normale fuoco a bassa quota.

Per gli americani, ogni segmento di nave e ogni contraerea terrestre hanno questa opzione.

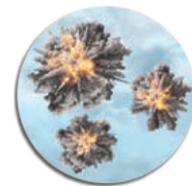
Per i giapponesi, solo un segmento per nave (scelto ogni turno) e la contraerea terrestre possono sparare uno sbarramento.

Dopo il calcolo dell'iniziativa e prima della primissima attivazione, il giocatore con l'opzione di sbarramento può posizionare un segnalino di sbarramento entro 2 esagoni da ciascuna unità antiaerea in questione.

Queste unità antiproiettile sono considerate attivate e non possono sparare a bassa quota durante il turno.

Non appena un aereo, nemico o amico, passa ad alta quota attraverso l'esagono contrassegnato, subisce automaticamente un danno. Il segnalino di Sbarramento viene lasciato sul posto. Un segnalino posizionato direttamente su un aereo gli infligge danni senza che questo possa reagire.

Tutti i segnalini di Fuoco di Sbarramento vengono rimossi durante la Fase 3 - Fine del Turno.



FASE 3 - FINE DEL TURNO

Una volta che tutti gli AG e gli AA sono stati attivati, i giocatori passano alla fase 3 - Fine del turno ed eseguono le seguenti azioni in quest'ordine:

1. Le navi vengono spostate.
2. I siluri vengono spostati.
3. I gettoni di attivazione vengono rimossi.
4. I segnalini di sbarramento vengono rimossi.
5. I rinforzi (se presenti) vengono piazzati come indicato dallo scenario.
6. Vengono controllate le condizioni di vittoria.

Se nessuno dei due giocatori vince la partita, avanza il segnalino del Turno di uno spazio in avanti e inizia un nuovo turno determinando l'iniziativa.

NAVI, ISOLE E ATTACCHI A TERRA

NAVI

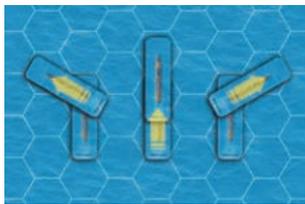
In alcuni scenari, le navi sono presenti e spesso sono bersagli da distruggere. Tutte le navi da guerra sono dotate di contraerea su ciascuno dei loro segmenti (2 per le cacciatorpediniere, 3 per le portaerei).



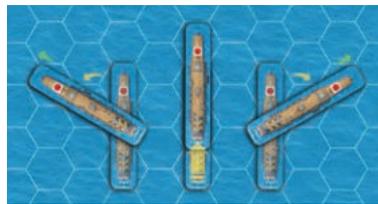
Le navi devono muoversi durante la fase 3 - Fine del turno.

Una nave non può sovrapporsi ad un'altra nave, ma il suo movimento è obbligatorio se è un'opzione possibile. Se non è possibile alcuna opzione, resta al suo posto. Gli aeroplani, anche a bassa quota, possono sorvolare una nave.

Le navi di due segmenti (cacciatorpediniere) avanzano di un esagono in avanti, oppure in avanti a sinistra, o in avanti a destra. Il loro segmento posteriore viene posto nell'esagono dove si trovava il loro segmento anteriore prima dell'inizio del movimento. Le navi di tre segmenti (portaerei) avanzano di un esagono in avanti oppure ruotano di 60° (una tacca) a destra o a sinistra e avanzano di un esagono. Il loro segmento posteriore viene posizionato nell'esagono dove si trovava il loro segmento centrale prima dell'inizio del movimento.



MOVIMENTO CACCIATORPEDINIERE



MOVIMENTO PORTAEREI

I danni alle navi sono possibili solo con bombe o siluri. Quando un segmento di una nave viene colpito, posiziona un segnalino danno su quel segmento. L'AA di questo spazio è quindi immediatamente fuori gioco.



Se viene colpito il segmento posteriore della nave, la nave resta ferma fino alla fine del gioco.

Se vengono colpiti i segmenti centrali o anteriori di una portaerei, questa non sarà più in grado di lanciare rinforzi. Quando un segmento viene colpito una volta, viene distrutto e non può essere colpito nuovamente (i Punti Vittoria, come descritto negli scenari, vengono segnati solo una volta per segmento).

ISOLE

A seconda degli scenari, le isole possono contenere obiettivi  o AA . Un'isola non ostacola i movimenti degli aerei, ma impedisce quelli delle navi. Il danno alle isole è possibile solo con le bombe. Quando un esagono su un'isola viene colpito, posiziona un segnalino danno su quell'esagono. L'AA è subito fuori dai giochi. Quando un esagono viene colpito una volta, viene distrutto e non può essere colpito nuovamente (i Punti Vittoria vengono guadagnati solo una volta per esagono bersaglio).

SILURI

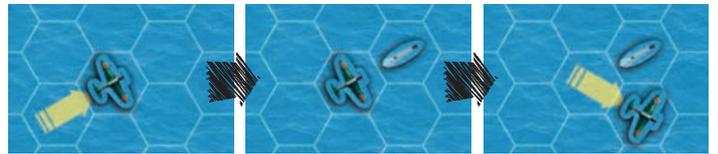
Gli aeroplani con la caratteristica Aerosilurante possono essere equipaggiati con un siluro per aereo all'inizio del gioco. Per sganciare un siluro, l'aereo deve eseguire in qualsiasi momento durante il suo movimento la manovra Avanzare a bassa quota, poi piazza un segnalino siluro nell'esagono di fronte ad esso, rivolto nella stessa direzione, e l'aereo può terminare il suo movimento se al giocatore non gli restano dei punti movimento. Un siluro non può essere piazzato in questo modo direttamente su una nave. Deve essere piazzato prima su un esagono d'acqua.



SILURO GIAPPONESE
Movimento = 2 esagoni

SILURO AMERICANO
Movimento = 1 esagono

I siluri vengono mossi direttamente in avanti durante la fase 3: 2 esagoni per i siluri giapponesi e 1 esagono per i siluri statunitensi.



BOMBE

Gli aeroplani con la caratteristica Bombardiere di Livello possono essere equipaggiati con una bomba per aereo all'inizio del gioco. Per sganciare una bomba

l'aereo deve effettuare due manovre di movimento Avanzare a bassa quota, poi porre un segnalino danno su uno dei due esagoni in cui si è entrati.

Questo esagono viene automaticamente distrutto.



BOMBE IN PICCHIATA

Gli aeroplani con la caratteristica Bombardiere in picchiata possono essere equipaggiati con una bomba per aereo all'inizio del gioco. Usate i Segnalini Bomba, sia per indicare gli aeroplani che hanno ancora la loro bomba, o per indicare che non ce l'hanno più, se per voi è più conveniente. Per sganciare questa bomba, l'aereo deve effettuare una discesa in qualsiasi momento durante il suo movimento, quindi posizionare un segnalino danno sull'esagono in cui si trova per indicare il punto in cui è caduta la bomba. Il giocatore può poi completare il movimento dell'aereo come desidera se ha MP rimasti.



AEREI

Oltre alla velocità, alla corazza e al campo di fuoco, gli aerei hanno uno o più tratti che conferiscono loro abilità uniche.



CACCIA: Può eseguire la manovra Split-S.

BOMBARDIERE DI LIVELLO: Può sganciare una bomba.

BOMBARDIERE DA PICCHIATA: Può sganciare una bomba in picchiata.

AEROSILURANTE: Può lanciare un siluro.

AGILE: Può eseguire un Pivot gratuito di 60° (una tacca) a sinistra o a destra alla fine del movimento rispettando le regole del volo (nessun Pivot a sinistra dopo una manovra a destra e viceversa). Un Pivot viene effettuato sull'esagono corrente e non cambia la posizione o l'altitudine dell'aereo.

MITRAGLIATRICE DA 20MM: Raddoppia il danno su un bersaglio nell'esagono proprio di fronte all'aereo.

INFIAMMABILE: Subisci danni doppi mentre ti trovi nell'esagono proprio di fronte al tiratore quando è un aereo con la caratteristica Caccia.

UTILIZZO DEI SEGNALINI DI ATTIVAZIONE

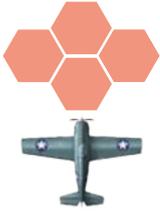
Posizionare un  segnalino su un aereo che ha completato la sua attivazione, oppure utilizzare un singolo segnalino per un intero AG in modo da utilizzare meno segnalini.

Usa segnalini di colori diversi se hai più aeroplani o AA sullo stesso esagono.

Utilizza i segnalini numerati in caso di reazioni a catena per risolvere facilmente i Danni dopo una reazione a catena di schivate.



SPECIFICHE DEGLI AEREI AMERICANI

F4F WILDCAT	SBD DAUNTLESS	TBD DEVASTATOR
CAMPO DI FUOCO	CAMPO DI FUOCO	CAMPO DI FUOCO
		
VELOCITÀ: 	VELOCITÀ: 	VELOCITÀ: 
ARMATURA: 	ARMATURA: 	ARMATURA: 
TRATTI: Caccia	TRATTI: Bombardiere Bombardiere in Picchiata	TRATTI: Bombardiere Bombardiere aerosilurante

SPECIFICHE DEGLI AEREI GIAPPONESI

A6M ZERO	D3A VAL	B5N KATE
CAMPO DI FUOCO	CAMPO DI FUOCO	CAMPO DI FUOCO
		
VELOCITÀ: 	VELOCITÀ: 	VELOCITÀ: 
ARMATURA: 	ARMATURA: 	ARMATURA: 
TRATTI: Caccia Agile Mitragliatrice da 20 mm	TRATTI: Bombardiere Bombardiere in Picchiata Infiammabile Agile	TRATTI: Bombardiere Bombardiere aerosilurante Infiammabile

FIGHTERS OF THE PACIFIC

MODALITA' SOLITARIO

Qui proponiamo di sostituire uno dei due giocatori con un robot chiamato BOT. Puoi giocare quasi tutti gli scenari contro BOT. Il sistema riportato di seguito consente di determinare le decisioni di BOT per ciascun aereo e quindi di eseguire le sue manovre in dettaglio. Sii onesto e applica la decisione di BOT nel miglior modo possibile.

FASE 1 - INIZIATIVA

L'iniziativa viene calcolata come nel gioco normale. La differenza è che il giocatore con l'iniziativa attiva tutti i suoi aerei dopo che il suo avversario ha giocato tutti i suoi aerei.

FASE 2 - ATTIVAZIONE DEL BOT

Quando attivi gli aerei BOT, fallo nel seguente ordine:

- 1 - Gruppi di aeroplani in alta quota, poi a bassa quota,
- 2 - Singoli aeroplani in alta quota, poi a bassa quota,
- 3 - Singoli aeroplani danneggiati in alta quota, poi a bassa quota.

In caso di pareggio, inizia con gli Aerei più vicini alle tue navi, poi ai tuoi aerei.

Quindi quando attivi l'aereo di un BOT:

- 1 - Determinare il suo **TRATTO** poi il suo **Contesto** (vedi sotto).
- 2 - Consultare l'**Atteggimento** del BOT per questo turno (vedi sotto).
- 3 - Consultare la **Tabella decisionale** per determinare la sua **Azione** (vedi sotto).

Starà poi a te svolgere questa azione nel miglior modo possibile.

TRATTO DEGLI AEREI

1-**Caccia**. La loro missione è ingaggiare gli aerei nemici. I loro bersagli prioritari saranno gli aerei d'attacco o gli aerei bersaglio, a seconda dello scenario, quindi i caccia nemici. In caso di bersagli multipli, si guarderà questo ordine: abbattere un aereo > danneggiarlo > farlo reagire.

2-**Aerei d'attacco**. La loro missione è attaccare un bersaglio di superficie. I loro obiettivi saranno navi o isole. La priorità è data dallo scenario.

3-**Aerei Bersaglio**. La loro missione è sopravvivere e spesso abbandonare l'area di gioco, a seconda dello scenario. Un

aereo d'attacco senza munizioni diventerà un aereo bersaglio e tenterà di lasciare il tabellone. Il loro bersaglio/obiettivo è l'area di uscita o il bordo del tabellone più vicino.

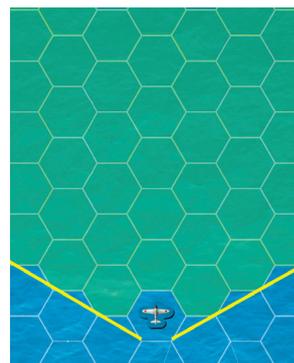
CONTESTO

Il contesto dipende dalla posizione dell'aereo rispetto agli aerei nemici. Il cono anteriore di un aereo indica tutti gli esagoni davanti ad esso, con un angolo di 120 gradi, qualunque sia la distanza (vedi diagramma).

Nella tabella delle decisioni:

"**Ho un obiettivo**" significa che c'è un bersaglio nel cono anteriore dell'aereo (in verde). Gli aeroplani bersaglio non hanno mai un bersaglio.

"**Sono un bersaglio**" significa che l'aereo si trova nel cono anteriore di un caccia nemico. Gli Aerei d'Attacco e gli Aerei Bersaglio non contano.



ATTEGGIAMENTO

L'atteggimento del BOT è globale e si applica a tutti i suoi aerei e navi. Può essere **Difensivo (DIF)** o **Offensivo (OFF)**. Posiziona il segnalino Atteggimento sulla plancia Iniziativa per indicare l'atteggimento attuale.

Quando determini l'Iniziativa all'inizio del turno, l'Atteggimento cambia se un evento è nuovo all'inizio del turno, come mostrato in questa tabella.

EVENTO	INIZIO DI GIOCO	SE PERDITE DEL 50%.	I NEMICI SONO MENO NUMEROSI
BOT USA	DEF	→OFF	→OFF
BOT GIAPPONESE	OFF	→DEF	-
EVENTO	PROPRIO AEREO PORTAEREI DANNEGGIATA	I NEMICI SONO PIÙ NUMEROSI	
BOT USA	-	→ DEF	
BOT GIAPPONESE	→ OFF	→ DEF	

AZIONI

ATTACCO (A): Avvicinati il più possibile a un potenziale bersaglio e ingaggialo se possibile. Per gli aerei d'attacco, sgancia una bomba il prima possibile e un siluro non appena il bersaglio è allineato e ad una distanza compresa tra 3 e 6 esagoni. Per Aereoplani Bersaglio, l'obiettivo è uscire dal tabellone.

CERCHIO INTORNO (C): Muoviti perpendicolarmente ai caccia nemici per essere dietro di loro (caccia) o per avvicinarti a un obiettivo (aereo d'attacco). L'obiettivo qui è mantenere le distanze mentre si cerca una posizione favorevole. L'aereo può cercare 1 - protezione dalle nuvole, 2 - non essere più un bersaglio.

RIAGRUPPAMENTO (R): Muoviti per formare o mantenere un gruppo con gli aerei amici più vicini. Questa azione è spesso combinata con un'altra azione (come Attaccare o Girare intorno). Ha priorità se è elencato per primo nella tabella delle decisioni.

FUGA (E): Muoviti per allontanarti il più possibile dai nemici e lascia il tabellone dal bordo più vicino. Cercare in via prioritaria un riparo tra le nuvole.

TABELLA DECISIONALE

CONTESTO	HO UN OBIETTIVO			
	SONO UN BERSAGLIO		NON SONO UN BERSAGLIO	
ATTEGGIAMENTO	OFFENSIVO	DIFENSIVO	OFFENSIVO	DIFENSIVO
SONO SOLO	A	C	A	A
SONO IN UN GRUPPO	A	C+R	A	A+R
SONO DANNEGGIATO	C	E	A	E
CONTESTO	NON HO UN OBIETTIVO			
	SONO UN BERSAGLIO		NON SONO UN BERSAGLIO	
ATTEGGIAMENTO	OFFENSIVO	DIFENSIVO	OFFENSIVO	DIFENSIVO
SONO SOLO	C	R	A+R	R+A
SONO IN UN GRUPPO	C	C+R	A+R	R+A
SONO DANNEGGIATO	E	E	R	E

CONDOTTA DELLE NAVI

Se l'Atteggiamento è Difensivo, le navi si allontanano dagli Aerei d'Attacco nemici e mantengono uno spazio di 1 o 2 esagoni tra loro. Se l'Atteggiamento è Offensivo, il divario aumenta a 3 o 4 esagoni.

Tutte le batterie che possono sparare uno sbarramento lo faranno se gli aerei nemici ad alta quota si trovano entro 4 esagoni dalla batteria.

FIGHTER OF THE PACIFIC - MODALITÀ MULTIGIOCATTORE

STANDARD - QUALSIASI SCENARIO

È possibile giocare a Fighters of the Pacific con più di due giocatori. Il modo più semplice per farlo in qualsiasi scenario è distribuire gli squadroni dello stesso lato a più giocatori. L'iniziativa viene ancora calcolata per parte, ma ogni giocatore attiverà e controllerà gli aerei dei propri squadroni. Quando una parte deve attivare un gruppo, i giocatori di quella parte si accordano su chi attiverà o meno uno dei propri gruppi. Puoi anche designare un capogruppo che arbitra l'ordine di attivazioni tra i giocatori dalla sua parte.

Puoi contare i punti vittoria di ciascun giocatore, quindi sommare il totale per ciascuna fazione. Le combinazioni sono numerose, con 3, 4 o più giocatori.

FACCIA A FACCIA

Per lo scenario n. 10 "Faccia a faccia", puoi giocare con una portaerei e i suoi aerei per giocatore. Per una battaglia 2 contro 2 è sufficiente il materiale del gioco base. Puoi anche aumentare l'area di gioco e il numero di portaerei e giocatori con più componenti di gioco. Secondo noi questa è la modalità di gioco definitiva, che dovresti assolutamente provare. Per questo, ogni giocatore sceglie una delle forze indicate, con la sua portaerei, il suo cacciatorpediniere e il suo volo di aeroplani. Non posizionare subito le portaerei e le pattuglie aeree. Risolvi prima la Ricognizione. I giocatori di ciascuna fazione scelgono segretamente ciascuno un gruppo di ricognizione congiunto e un gruppo di attacco. La parte che perde la Ricognizione piazza quindi le sue navi e le sue pattuglie aeree per prime sulle prime quattro file di esagoni sul suo lato del tabellone. I suoi gruppi di attacco vengono posizionati normalmente sui ponti di volo. Poi la parte che ha vinto la Ricognizione fa lo stesso, ma piazza i suoi gruppi di attacco nella sua metà del tabellone. La battaglia può iniziare.