

Spelinstruktioner

Spelfaser

1. Klargör flygstyrkor
2. Flytta fartyg
3. Flytta, starta och landa flygstyrkor
4. Batalj
 - a. Luftstrid
 - b. Luftvärnseld
 - c. Luftattack mot mark
 - d. Mark-mark strid
5. Reparera baser

Klargöra flygstyrkor

Alla baser har en ready-factor. Så många flygenheter får man flytta på basarket från t ex "just landed" till readying. En flygenhet får flytta max ett steg per omgång.

Alla flygenheter hamnar i "just landed" när de landat.

När man flyttar dem från "readying" till "ready" måste man välja en beväpning om man vill ge dem någon.

Man kan välja mellan:

1. AP – armour piercing som fungerar bäst mot ytfartyg. De kan användas halvdassigt mot baser. De fungerar inte alls mot ubåtar.
2. GP – general purpose som fungerar bäst mot baser. De kan användas halvdassigt mot ytfartyg. De fungerar halvdassigt mot ubåtar men är det enda man har.
3. Torp – torped fungerar utmärkt mot ytfartyg men inte alls mot ubåtar eller baser.

Alla flygplanstyper kan inte ta alla vapentyper. Kolla flygplanslistan innan ni väljer. Om ni valt ett ickekompatibelt vapen på flygplanstypen så räknas det som GP.

För att lyfta ska en flygstyrka befinna sig i ready.

Om en bas eller ett fartygsbärande fartyg bombas och har flygstyrkor i "ready" eller "just landed" så räknas träffarna dubbelt.

Om en bas beskjuts av fartyg och har flygstyrkor i "ready" eller "just landed" så räknas träffarna dubbelt.

Om fartygsbärande fartyg torpederas och har flygstyrkor i readying så räknas träffarna dubbelt.

Om en bas bombas eller beskjuts av fartyg och bara har flygstyrkor i "dispersed" så förloras bara halva mängden flygstyrkor.

Flytta fartyg

Alla fartyg har tre siffror med minus emellan och en understruken siffra efter. Dessa är artillerifaktorer-luftvärnsfaktorer-flyttfaktorer träffpoäng.

Ytfartyg

Ytfartyg organiseras i task forces som får innehålla:

- IJN – max 10 fartyg
- USN max 15 fartyg

En task force får innehålla max ett hangarfartyg.

Dessa flyttas på papperskartan.

En task force får flytta som sitt långsammaste fartyg.

Task forces markeras på papperskartan med sitt nummer och en ring runt.

Om de har CAP på höghöjd ritas en halvcirkel över ringen.

En task force utan radar ser fartyg på en hex dagtid och inom egen hex på natten.

En task force utan radar ser flygplan inom egen hex.

En task force med radar ser fartyg på en hex på natten.

En task force med radar ser:

- flygplan på höghöjd på tre hex
- flygplan på låghöjd på en hex

CAP:en på höghöjd ser fartyg på två hex dagtid.

En task force som innehåller jagare, patrullfartyg och/eller lätta kryssare kan vara stilla i en hex och bedriva aktiv ubåtsjakt.

Ubåtar

Ubåtar kan inte ingå i task forces.

De flyttas på papperskartan.

Ubåtar markeras på papperskartan med sitt nummer och en halvcirkel under.

Deras djup markeras på arket.

De går med full fart i ytläge. Markera flytten på papperskarta med heldragen linje.

De flyttar jämna timmar i periskopläge under förutsättning att de var i periskopläge föregående timme. Markera flytten på papperskarta med prickad linje.

De flyttar inte alls om de ligger djupt.

En ubåt i ytläge fungerar som ett ytfartyg ur observationssynpunkt.

En ubåt på periskopdjup som inte anfaller ser inom egen hex och observeras bara av flygplan på låghöjd i egen hex och av ubåtsjagande fartyg under aktiv ubåtsjakt.

En ubåt djupt observerar bara i egen hex och observeras bara av ubåtsjagande fartyg under aktiv ubåtsjakt.

Flytta flygplan

Flygplan flyttas i air formations.

Alla flygplan har en "movement factor" och en "range factor".

Movement factorn styr hur många hex den flyttar per omgång.

Att stiga till höghöjd kostar en MF. Att flyga mer än en hex på låghöjd kostar en MF per omgång.

Range factorn styr hur många timmar den kan vara i luften.

Att delta i luftstrid för ett jaktplan (ej bombare) kostar en RF.

Att låghöjdsbomba, markattackera med kanon och kulspruta, torpedbomba eller störtbomba kostar en RF.

En air formation flyttar som sitt långsammaste flygplan.