

Obsah

1. [Pacific 1942](#)
 1. [Pearl Harbor - předehra](#)
 1. [Iciki Mamakawa](#)
 2. [Jack Hedgehog Martin](#)
 3. [Akagi vs. Enterprise](#)
 2. [Seznámení s obsahem hry.](#)
 3. [Cíl hry.](#)
 4. [Příprava hry](#)
 1. [Herní plocha](#)
 5. [Vyzbrojení](#)
 1. [Zbraně, které máte k dispozici](#)
 1. [Bitevní lodě](#)
 2. [Letadlové lodě](#)
 3. [Transportní lodě](#)
 2. [Flotila](#)
 3. [Spuštění lodí na moře](#)
 6. [Vlastní hra](#)
 1. [Pevně dané pořadí fází tahu](#)
 2. [Pohyb lodí](#)
 3. [Pohyb letadel](#)
 4. [Pohyb pěchoty.](#)
 7. [Souboje](#)
 1. [Kdo smí s kým bojovat a jak?](#)
 2. [Útočník a obránce](#)
 3. [Opravné hody.](#)
 4. [Další pravidla soubojů:](#)
 5. [Vyhodnocení souboje](#)
 6. [Zvláštnosti střelby bitevních lodí](#)
 7. [Zvláštnosti útoku bombardérů](#)
 8. [Zvláštnosti útoku pěchoty.](#)
 8. [Konec hry.](#)
 9. [Ukázková hra](#)
 1. [Sestavení herní plochy.](#)

2. [Vyzbrojení](#)
3. [Rozmístění letadlových lodí](#)
4. [Pearl Harbor - japonský úder](#)
5. [Americká odplata](#)
10. [Korálové moře - bitva](#)
11. [Změny oproti scénáři Pearl Harbor](#)
 1. [Herní prvky navíc](#)
 2. [Pevně dané pořadí fází tahu](#)
12. [Midway - kdo z koho](#)
13. [Změny oproti scénáři Pearl Harbor](#)
 1. [Herní prvky navíc](#)
 1. [Noc](#)
 2. [Kamikaze](#)
 3. [Rezervní prapory pěchoty](#)
 2. [Pevně dané pořadí fází tahu](#)
14. [Guadalcanal - velké finále](#)
15. [Změny oproti scénáři Pearl Harbor](#)
 1. [Herní prvky navíc](#)
 1. [Nástupní prostor](#)
 2. [Výroba/výcvik/oprava](#)
 2. [Pevně dané pořadí fází tahu](#)

Pacific 1942

Pearl Harbor - předehra

Iciki Mamakawa

Iciki Mamakawa fascinovaně zíral na lodě v Perlovém zálivu. Ani ve snu ho nenapadlo, že bude útok probíhat tak snadno. Dole před ním stály americké bitevní lodě seřezané jedna za druhou, nehybné, bez obrany. A proti nim se řítily desítky japonských bombardérů.

Iciki Mamakawa sledoval, jak piloti z letky před ním prudce stáčejí nosy svých střemhlavých Valů, padají k hladině, uvolňují pumy a ladně vybírají křivku do oblouku po pravé ruce. Co útok, to úspěch, co puma to zásah. Icikiho velitel zamával křídly na znamení, že nyní je řada na jejich formaci. Z palub bitevních lodí vyletělo k nebi několik zoufalých dávek protiletecké palby. Icikimu se nahrnula krev do hlavy, obrovské přetížení ho přišpendlilo k sedačce. Ještě pět vteřin, čtyři, tři, dvě - teď. Letoun poposkočil, Iciki přitáhl knipl a instinktivně se podíval doleva pod sebe. Paluba zasažené bitevní lodi se otřásla detonací pumy. Banzaj!

Po pár minutách bylo po všem. Skupina kapitána Fučidy, ve které letěl i podporučík Mamakawa, nabrala kurs zpět k mateřské letadlové lodi Akagi. Cestou běžel Icikiho myslí dlouhý příběh počínající jeho přihláškou do námořní letecké akademie, přes tvrdý výcvik po napětí, které provázelo japonské námořníky po celou plavbu k Pearl Harboru.

Podporučík Iciki Mamakawa byl talentovaný pilot, jehož nadání si nadřízení včas všimli. Iciki ale původně toužil stavět mosty a byl dokonce i na studiích ve Spojených státech, odkud ovšem musel za nepříjemných okolností de facto utéct, když se začaly vztahy obou zemí ochlazovat a zhoršovat. Icikiho samurajská čest tehdy dostala ponižující políček. Pohanu smyl až dnešní ranní úder.

Japonsko a Spojené státy byly spojenci z první světové války, ale po optimistických dvacátých letech nastoupila v Tokiu k moci militaristická klika, která postupně upevnila své pozice, vtrhla do Mandžuska, napadla Čínu a toužila po ovládnutí velkého prostoru jihovýchodní Asie a západního Pacifiku.



Na konec roku 1941 naplánoval válečný kabinet útoky na nizozemskou Indonésii, anglickou Barmu a Filipíny. Konflikt s USA byl proto nevyhnutelný. Z toho důvodu prosadil velitel japonského loďstva admirál Jamamoto překvapivý útok na největší americkou tichomořskou námořní základnu, aby Američany ochromil.

Plán úderů na Pearl Harbor ovšem počítal s přítomností americký letadlových lodí, které ale byly shodou okolností v den útoku mimo přístav. Pumy japonských letounů proto dopadly na zejména na bitevní lodě.

Jack Hedgehog Martin

Seržant Jack Martin, pro všechny jen seržant Hedgehog, byl ono osudné prosincové ráno se svou jednotkou námořní pěchoty na ostrově Wake. Během dopoledne proudil na základnu nepřetržitý sled zpráv z přes tři tisíce kilometrů vzdálené Havaje. Nikdo na ostrově nepochyboval, že dříve nebo později i na ně začnou z oblohy padat japonské bomby, ale jen největší pesimisté očekávali vojenský výsadek.

Jack Hedgehog Martin byl třetí generací dynastie amerických vojáků. Při studiích se na univerzitě sprátelil s drobným Japoncem jménem Iciki. Ani ve snu by ho tehdy nenapadlo, že jednou budou proti sobě vést válku. Urostlý Američan platil na kolejích za tělesnou stráž drobného Asiata, na kterého se většina spolužáků dívala skrz prsty.

Jack získal svou přezdívku právem. Kamarádský chlap s dobrým srdcem, který ale uměl naježít bodliny a bránit sebe a své blízké. Kdo si ho znepřátelil, musel se před ním mít na pozoru. Jeho vojáci ho ovšem vynášeli do nebe. Hedgehog byl skvělý velitel. Tvrdý, ale férový. Tvrdý na podřízené ale i na sebe, při výcviku si neslevil ani gram. Když se mu něco nelíbilo, řekl to. V ročníku byl vyřazen jako nejlepší ze tří stovek kadetů. K námořní pěchotě se přihlásil dobrovolně.

Na ostrově Wake velel seržant Hedgehog rotě nováčků. Každý z jeho chlapců věděl, kde je jeho místo, seržant nekompromisně trval na denním nácviku ostré střelby, učil vojíny využívat každé nerovnosti terénu, proháněl jednotku do úmoru. Uměl ale také povolit uzdu a dopřát vojínů volnou zábavu. Nikdo nedokázal vypít půllitr piva rychleji než on.

Jack miloval moře, vyrůstal na jeho břehu v Oregonu. Byl od dětstvím skvělým plavcem. Rybařil s otcem často celé dny. Nyní se ale zachmuřeně díval na vzdouvající se modrošedivé vlny. Věděl, že se nekonečné plochy Pacifiku brzy rozhoří ohněm bitev, ve kterých už nebylo na staré přátelství místo. Kdo z koho? Iciki versus Hedgehog.

Akagi vs. Enterprise

Icikiho Val po náletu na Pearl Harbor usedl bezpečně na palubu letadlové lodi Akagi. Akagi byla chloubou japonského válečného námořnictva a na jejím stěžni právem vlála vlajka admirála Naguma, velitele celého úderného svazu. Útroby Akagi pojaly devadesát letadel, které představovaly enormní ničivou sílu.

Zatímco se námořníci na palubě i pod ní radovali z úspěšného útoku na Pearl Harbor a nadšeně poplácávali piloty po ramenou, na velitelském můstku panovala mnohem vážnější nálada. Jak se bude vyvíjet válka v nejbližších měsících, když úderu unikly všechny americké letadlové lodi. Lexington, Hornet a zejména Big E, Enterprise, kterou před plánovaným návratem do přístavu zachránila náhoda, která na sebe vzala podobu silné bouře a zpomalila plavbu lodi tak, že byla osudové ráno ještě 300 kilometrů od zátoky.

I z Enterprise mohlo vystartovat na devadesát letadel. Jejich hrozba se dala v každém ohledu srovnat s ničivou silou děl bitevních lodí, kterým se Big E vyrovnala i svou rychlostí. Mnoho japonských a amerických admirálů stále ještě nedocenilo, jak převratnou zbraň letadlové lodě představují. Zejména podle starších velitelů námořní bitvy nakonec vždy rozhodují děla bitevních lodí metající tony rozžhavené oceli drtící vše a rozsévající zkázu.

Pro Jacka Hedgehoga Martina byly ovšem letadlové a bitevní lodě jen mohutnými kamarády těch skutečných, byť nenápadných hrdinů. V jeho očích neskonale důležitějších, byť pomalejších a menších transportních lodí, které jediné dokázaly převážet pluky námořní pěchoty na vzdálené ostrovy. Hedgehog dobře věděl, že jestliže bitvy mohou probíhat na moři i ve vzduchu, války se rozhodují výhradně na pevnině.

Vraťme se ale zpět na začátek a zastavme na chvíli čas. Iciki Mamakawa si ze svého Valu vybírá, na kterou z lodí v Perlovém zálivu udeří. Sleduje, jak piloti z letky před ním prudce stáčejí nosy svých střemhlavých Valů, padají k hladině, uvolňují pumy a ladně vybírají křivku do oblouku po pravé ruce. Co útok, to úspěch, co puma to zásah. Iciki bere do ruky tři červené kostky a metá je na stůl před sebou - tři, tři, čtyři. Bude to stačit? Ubrání se Jack Hedgehog? Jak dopadne hra, kterou jsme pro vás připravili? Kdo se stane vládcem Pacifiku?

Seznámení s obsahem hry



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

- Dvě **admirálské karty**, každou pro jednoho hráče, kteří si budou hrát na amerického a japonského admirála.
- 12 dílů **hrací plochy**, které proměníte v Tichý oceán s jeho ostrovy, bouřemi a zaminovanými úseky.
- Sílu vašich lodí určují **bojové jednotky**, v námořnickém slangu BJ. Každý hráč má 12 hranolů představujících BJ. Američan modré a Japonec červené.
- Každý hráč má k dispozici **18 válečků** (opět modrých a červených), vždy po šesti se symbolem bomby, vrtule a praporu. Váleček s bombou představuje letku bombardérů (vzpomínáte na Icikiho Mamakawu?). Váleček s vrtulí představuje letku obranných stíhačů chránící loď před bombardéry a váleček s praporem představuje pluk námořní pěchoty (na kterou byl tolik hrdý Jack Hedgehog Martin.)
- **Lodě** představují modré a červené žetony s písmeny A-H. Z admirálské karty pochopíte, že A-B-C jsou bitevní lodě, D-E-F jsou letadlové lodě a G-H jsou transportní lodě.

Cíl hry

V těchto pravidlech naleznete čtyři scénáře, které vám postupně představíme. Prvním a základním scénářem je Pearl Harbor, ve kterém je vaším cílem získat **dvanáct bodů**. Body získáváte za obsazení ostrova pěchotou a poškození nepřátelských lodí. Za každý obsazený ostrov získáte tři body, za zničení každé BJ jeden bod. Soupeřovy zničené BJ ukládáte na svou admirálskou kartu.

Příprava hry

Herní plocha



Z 10 dvoustranných dílů herní plochy sestavte herní plochu, na které se odehraje vaše tichomořská bitva. Každý díl se skládá z šesti herních polí. (Všimněte si, že díly jsou potištěné oboustranně - můžete si vybrat, kterou stranou díl položíte nahoru.) 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. (Připadá nám to samozřejmé, ale Hedgehog trval na tom, abychom to tu napsali.) Pole s vyobrazenou minou představuje **zaminované moře**. Na takové pole smíte se svou lodí vplout, ale vystavujete se jistému riziku. Proto budete muset hodit kostkou a pokud vám padne jednička nebo šestka, ztratí vaše loď jednu BJ.

K již sestavené herní ploše přiložte poslední dva díly, které poznáte podle vlajek. Vlajky představují vaše hlavní námořní základny. Tyto díly by měly být co nejdál od sebe.

Méně zkušeným hráčům doporučujeme sestavit díly do přibližně kruhového tvaru tak, aby byly herní podmínky obou hráčů srovnatelné. Zpočátku šetřte zaminovanými poli a poli s bouří. Ostrovy by měly mít oba hráči v přibližně stejném dosahu od svých základen. Později můžete s tvarem a charakterem herní plochy více experimentovat.

Vyzbrojení



Na začátku hry si vybere hráč představující amerického admirála **jeden ostrov**, na který umístí jeden praporek námořní pěchoty. (Modrý váleček s vlajkou). Vzpomínáte na Jack Martina, který na začátku války velel rotě na ostrově Wake, že? A také si vzpomeňte na bodování. Každý ostrov je za tři body, takže ještě než se začne, vede Američan tři nula. On mu to ale Iciki Mamakawa brzo vrátím svým prvním úderem. Nebo se o to alespoň pokusí.

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. Jak na to? Vysvětlíme.

Zbraně, které máte k dispozici

Lodě jsou ve hře Pacific 1942 klíčem k úspěchu. Sílu lodí představují modré a červené hranoly, které, jak už víte nazýváme Bojové jednotky. Tyto BJ určují sílu lodí. Hráči se snaží zničit soupeři co nejvíce BJ, protože za ně získávají kýžené body. Každý hranol znamená jeden bod.

Každý admirál vybuduje flotilu z celkem dvanácti BJ. (Hráči se také mohou dohodnout na nižším počtu BJ, například sedm. Pak ovšem nehovoříme o bitvě, ale námořním cvičení.)

Každou loď na moři (herní desce) reprezentuje žeton s písmenem (A-H). Pohledem na Admirálskou kartu vždy zjistíte, o jak silnou loď jde a co nese na palubě. (O úvodním rozmístění lodí si přečtete za chvíli.)

Bitevní lodě



Bitevní lodě na admirálské kartě reprezentují písmena **A-B-C**. Každá bitevní loď může mít sílu až **tří 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 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 bouři, přes ostrov a přes loď.

Na obrázku máte příklad s americkou bitevní lodí A, která může střílet na všechny japonské lodě s jedinou výjimkou? Víte kterou?

Ano, nesmí střílet na letadlovou loď F, protože ta není v přímo osy střelby.



Jak se střelba vyhodnotí? To se dozvíte níže v kapitole [Souboje](#) .

Letadlové lodě



Letadlové lodě na admirálské kartě reprezentují písmena **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. Vzpomínáte, že Akagi vezla devadesát letadel? Bombardéry představují válečky s ikonou bomby. Kromě bombardérů jsou ve hře také stíhačky, které mají za úkol chránit vlastní loď před nepřátelskými bombardéry. Stíhačky představují válečky s ikonou vrtule. Letadla nemohou startovat a přistávat, pokud je letadlová loď v bouři.



Jak se bombardéry útočí? To se dozvíte níže v kapitole [Souboje](#).

Transportní lodě

Seržant Martin považoval transportní lodě za nejdůležitější a nejcennější plavidla flotily. Svým způsobem měl pravdu, protože jen transportní loď může dovést na ostrov pluky námořní pěchoty a každý obsazený ostrov se počítá za tři body.

Transportní lodě na admirálské kartě reprezentují písmena **G-H**.

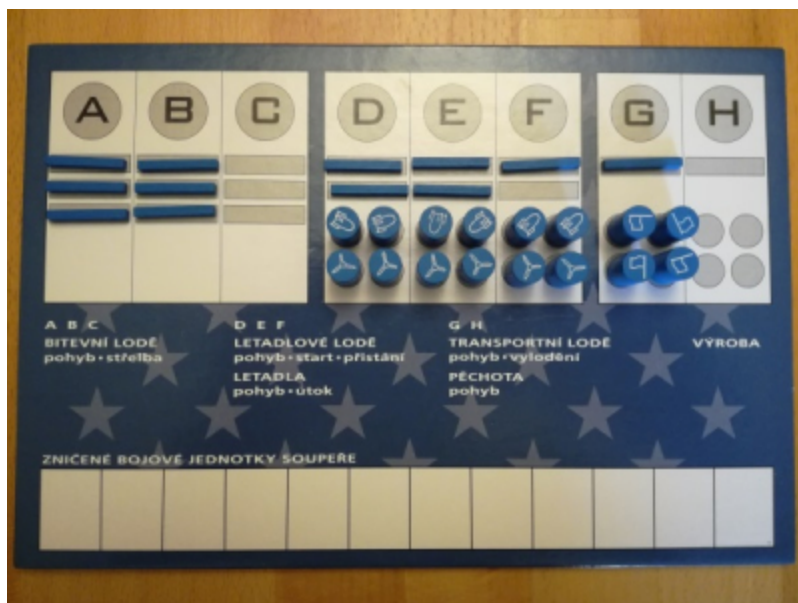
Každá transportní loď může mít sílu jen **jedné BJ**. Každá transportní loď může v každém tahu plout jen **o jedno pole**. Pokud dosáhne transportní loď břehů ostrova, mohou se z ní vylodit prapory pěchoty. Vylodění pěchoty je bez početního omezení a je dokonce možné vylodit pěchotu z jedné

transportní lodi současně na více ostrovů. Jsou-li v dosahu, jak poznamenává Jack Martin.

Jak je možné vylodit se na více ostrovů naráz? Pokud vám to pomůže, představte si pod žetonem G-H celý konvoj menších transportních lodí. Stejně jako si pod každým válečkem s bombou a vrtulí představujte celou letku.

Už bylo dvakrát zmíněno, že transportní loď sama o sobě nebojuje. Jen převáží prapory námořní pěchoty, které mohou ovládnout ostrovy. Pěchotu představují válečky s ikonou praporu. Jak bojuje námořní pěchota? To se dozvíte níže v kapitole [Souboje](#).

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 až **dvanáct BJ ve tvaru hranolu**. Je jen na jeho uvážení, jaké lodě a jak silné vybuduje.

Rada méně zkušeným: Hráč by se měl již na začátku rozhodnout, zda vůbec chce dobývat ostrovy, protože jen v takovém případě potřebuje stavět

transportní lodě.

Pro snazší pochopení si vybudování flotily vysvětlíme na ukázce s obrázkem.

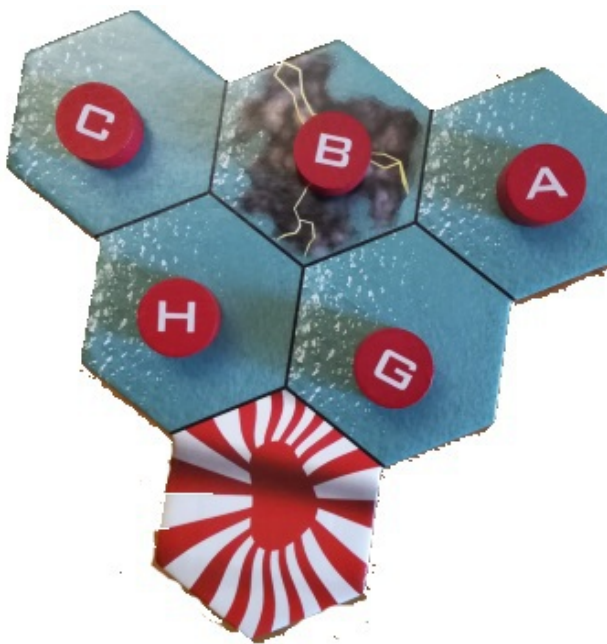
Na obrázku vidíte Admirálskou kartu amerického admirála, který se rozhodl vybudovat bitevní lodě A a B v plné síle tří BJ. Třetí bitevní loď (C) nepostavil.

Dále vybuďoval tři letadlové lodě (D-E-F). Loď D a E v plné síle dvou BJ. Loď F vybuďoval jen s jedním hranolem, tedy v síle jedné BJ. Každá letadlová loď má na palubě 4 válečky představující letadla.

Z transportních lodí vybuďoval americký admirál jen loď G a na její palubu umístil čtyři prapory pěchoty.

Doporučení zkušenějším hráčů : Je lepší, pokud si hráč buduje svou flotilu tajně, aniž by jeho soupeř věděl, kolik lodí, jaké a v jaké síle staví. Po vybudování flotily jsou ale Admirálské karty odkryté a soupeři vzájemně znají svou sílu.

Spuštění lodí na moře



Před prvním tahem umístí oba hráči všechny své lodě na moře. Jak? Tak, že na herní plochu položí žetony s písmeny A-H.

Transportní lodě (G-H) umístí každý hráč na pole sousedící s jeho hlavní námořní základnou představovanou vlajkou, bitevní lodě (A-B-C) seřadí na stejný herní díl do druhé řady. (Pole s vlajkou nejsou součástí vlastní hry.)

Letadlové lodě (D-E-F) umístí nejprve japonský a teprve po něm americký admirál. Letadlové lodě je možné umístit na libovolná herní pole kdekoliv na herní ploše.

Protože japonský admirál bude útočit první, má americký admirál právo umístit své stíhačky do vzduchu. Proč a jak se dozvíte v další kapitole.

Žetony představující lodě, které admirál nepostavil, rovnou uklid'te zpět do krabice, aby nikoho nemátly. Stejně tak neupotřebené válečky.

V tuto chvíli jsou tedy rozmístěny lodě, hráč představující amerického admirála má (velmi pravděpodobně) své stíhačky ve vzduchu, protože se nenechá překvapit jako admirál Kimmel, a ovládá jedním praporem pěchoty jedno pole libovolného ostrova. Vlastní hra může nyní začít prvním tahem japonského admirála.

Vlastní hra



Pevně dané pořadí fází tahu

Během celé hry se stále opakuje **univerzální schéma tahu**.

Jeho jednotlivé fáze jsou:

1. Pohyb bitevních lodí v pořadí A-B-C, poté případně střelba bitevních lodí (a vyhodnocení souboje)
2. Pohyb letadlových lodí v pořadí D-E-F, poté případně útok vyzbrojených bombardérů (vyhodnocení souboje a návrat bombardérů) a případně vyzbrojení bombardérů umístěných na palubě, které v tomto tahu nevzlétly
3. Pohyb transportních lodí v pořadí G-H a případně vylodění pěchoty na ostrov(y)
4. Pohyb pěchoty a případně střet se soupeřovou pěchotou (a vyhodnocení souboje)
5. Redukce počtu letadel podle nosné kapacity letadlových lodí
6. Přesun stíhacích letadel

Pohyb lodí

Lodě se pohybují pouze po polích moře.

V případě **vplutí na zaminové pole** musí hráč **okamžitě hodit kostkou** a pokud mu padne jednička nebo šestka, musí odebrat lodi jednu BJ.

Lod' nemusí během tahu plout.

Lodě představují jednotlivé žetony s písmeny A-H. Při pohybu lodí je nezbytně **nutné dodržovat abecední pořadí** lodí. Nejprve tedy pluje loď A, pak loď B atd. Tak je zvyklý to svým chlapcům opakovat seržant Martin.

Na každém poli smí být vždy pouze jedna loď. Loď nesmí proplout přes pole, na kterém je jiná loď.

Rychlost lodi závisí na typu lodě.

Příklad na obrázku ukazuje, na která pole může doplout japonská (červená) bitevní loď A.



Bez ohledu na to, o kolik polí **bitevní loď** plula, smí na konci svého pohybu vystřelit z děl. O střelbě bitevních lodí jsme již hovořili. Jak se střelba vyhodnocuje se dočtete v kapitole [Souboje](#) .

Také **letadlová loď** smí v každém tahu plout až o dvě pole. Ale pozor, pokud mají z paluby letadlové lodě startovat letadla (a/nebo mají na palubě přistát), smí plout jen o maximálně jedno pole. Pozor, start a přistání letadel není možný, pokud je letadlová loď na poli "moře s bouří".

Transportní loď smí plout vždy jen **o jedno pole**.

Pěchotu je možné vylodit na více ostrovů najednou, pokud přímo sousedí s transportní lodí. (Obrázek ukazuje, na které ostrovy se může vylodit pěchota z transportní lodi G.) Na ostrov je možné z transportní lodi vylodit libovolný počet praporů pěchoty.



Pohyb letadel

Jak by vám potvrdil Iciki Mamakawa, letadla jsou mnohem, mnohem rychlejší než lodě. Dolet letadel proto není ve hře omezen a letadla mohou ve hře dolétnout v rámci svého tahu na libovolné pole.

Let letadel limitují jen následující faktory:

- Žádné letadlo nesmí vletět do pole s **bouří**.
- Bombardéry **nesmí proletět přes** pole, na kterém jsou nepřátelské **stíhačky**, aniž by přitom nezaútočily na nepřátelskou loď na tomto

poli.

Na každém poli smí být **neomezený počet** letadel. Letadla mohou přeletět přes pole, na kterém pluje stíhačkami **nechráněná** loď.



Další pravidla letadel se liší v závislosti na tom, zda hovoříme o bombardérech nebo stíhačkách.

Bombardéry, které představují válečky se symbolem bomby, startují vždy z paluby konkrétní letadlové lodě a na konci svého tahu (po útoku) musí zase na libovolné letadlové lodi s příslušnou kapacitou na palubě přistát. Bombardéry přistávají vždy bez bomb, a proto je na Admirálskou kartu k příslušné letadlové lodi umístíte symbolem bomby dolů. Fakt, že jsou bombardéry na palubě letadlové lodi, vyjádříte umístěním příslušného válečku na Admirálskou kartu.

Pokud v daném tahu bombardéry nevzlétly, je možné je **vyzbrojit**. Vyzbrojení vyjádříte otočením válečku představujícího letadlo symbolem bomby nahoru.

Bombardéry smí útočit jen na nepřátelské lodě. (Kapitola [Souboje](#))

Pokud je potopená letadlová loď, ztrácí hráč i všechny bombardéry, které loď nesla v okamžiku potopení na palubě.

Stíhačky chrání vlastní loď. 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 toho ve hře není třeba. Stíhačky proto můžete mít bez ohledu na polohu letadlových lodí neustále ve vzduchu. (Není ani třeba sledovat, zda jsou příslušné letadlové lodě právě na polích "bouře".)

Stíhačky dodávají obrannou sílu lodím před bombardéry, jak bude vysvětleno v kapitole [Souboje](#) .

Na konci každého svého tahu smí hráč **přesunout své stíhačky** nad své libovolné loď a posílit tak jejich 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 letadlových lodí!

Při redukci počtu letadel na konci tahu může hráč obětovat své bombardéry z palub letadlových lodí, aby si mohl ponechat více stíhaček ve vzduchu. Toto rozhodnutí je jen na admirálovi. Stále ale platí, že "ve vzduchu smí hráči zůstat maximálně tolik stíhaček, kolik má volných míst na palubách letadlových lodí! "

Příklad: Má-li hráč na konci svého tahu již jen jednu jedinou letadlovou loď a na její palubě tři bombardéry. Proto smí mít ve vzduchu jen jednu jedinou stíhačku, protože každá letadlová loď unese maximálně čtyři letadla.

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 Admirálské kartě) 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 umístěné své prapory pěchoty. Na jednom poli ostrovů smí mít své prapory pěchoty **jen jeden hráč**.

Jak probíhají boje pěchoty se dočtete v kapitole [Souboje](#) .

Souboje



Chcete-li ve hře vyhrát, musíte získat **dvanáct bodů**. Za každý **ostrov** obsazený pěchotou získáte tři body. Další body získáte už jen za **poškození a zničení nepřátelských lodí**.

Za každou zničenou BJ lodi (představovanou hranolem na Admirálské kartě) získáte jeden bod.

Kdo smí s kým bojovat a jak?

- Bitevní loď smí střílet na libovolnou loď nepřítele, která je v jejím **dostřelu**, viz výše.
- 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.

Útočník a obránce

Hráč, který je právě na tahu, je vždy **útočník**. Jeho soupeř je tedy vždy **obránce**.

Útočník smí k útoku využít tolik **kostek**, kolik má k dispozici BJ bitevní lodi, tolik kostek, kolik do útoku nasadil letek bombardérů, či tolik kostek, kolik praporů pěchoty útočí. Pokud například útočí bitevní lodí s třemi BJ (se třemi hranoly), smí házet třemi kostkami.

Obránce smí využít tolik kostek, kolik BJ má jeho napadená loď (plus kostky za každou letku stíhací ochranu v případě útoku bombardéry). V případě útoku pěchoty smí obránce využít tolik kostek, kolik praporů pěchoty se brání.

Obránce nemůže útočníka nikdy poškodit. Může se jen úspěšně ubránit a odrazit útok.

Opravné hody

Každý z hráčů smí v každém souboji použít najednou maximálně tři kostky. Přesto je možné a někdy i výhodné zapojit do souboje více zbraní, protože se zvyšuje pravděpodobnost úspěchu.

Pokud totiž má hráč k dispozici například čtyři bombardéry, smí po hodu třemi kostkami jeden hod opravit. V případě, že má hráč k dispozici například pět bombardérů, smí po hodu třemi kostkami postupně opravit dva hody atd.

Válka je věc ošidná, takže pozor. Hráč při opravě hodu riskuje, že hodí ještě méně, než při původním hodu. Ale to je riziko války.

Opravné hody jsou vždy dobrovolné. Opravné hody může využít útočník i obránce.

V každém souboji tedy může hráč hodit maximálně osmnáct. ($6+6+6=18$)

Příklad: Americký admirál vyslal šest bombardérů na japonskou plně vyzbrojenou letadlovou loď (tedy se dvěma hranoly) chráněnou dvěma stíhačkami. Proto bude americký admirál házet šesti kostkami a japonský čtyřmi (2BJ + 2 stíhačky). Útočník hází třemi kostkami a hodí: $2+3+5 = 10$. Rozhodne se tedy pro opravný hod a hodí ještě znovu kostkou, na které mu prve padla dvojka. Nyní mu padne 4. Nyní

má tedy hozeno $3+4+5=12$. Rozhodne se pro pátý hod. Vezme kostku, na které padla trojka a hodí opět trojku. Stále má tedy hozeno $3+4+5=12$. Zariskuje a využije i poslední opravu. Vezme kostku, na které padla trojka a hodí dvojku. Má tedy nakonec hozeno $2+4+5=11$. Japonský obránce hodí třemi kostkami $3+3+4=10$. Protože potřebuje hodit alespoň tolik, kolik hodil útočník, vezme do ruky kostku, na které padla trojka a hodí. Padne mu dvojka a má tedy celkem hozeno $2+3+4=9$. Co to pro něj znamená se dozvíte o několik řádků níže.

Další pravidla soubojů:

Na začátku útoku musí útočník jasně vyslovit, čím na soupeře útočí.
Například řekne: Lodi A pálím na loď G.

Poté hodí útočník kostkami.

Následně hází kostkami obránce.



Vyhodnocení souboje

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

- Pokud útočník **nehodil více**, než obránce, dopadl útok neúspěšně. Nikdo neztrácí žádnou BJ.
- Pokud hodil útočník o **jeden až tři body** více, než obránce, zničil mu jednu BJ.
- Pokud hodil útočník alespoň o **čtyři až šest bodů** více, zničil nepříteli dvě BJ.
- Pokud hodil útočník alespoň o **sedm a více bodů**, 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 vždy po pohybu bitevních lodí.

Útok bombardérů je vždy až po pohybu letadlových lodí.

Souboj pěchot je vždy až po pohybu transportních lodí.

Zničené soupeřovy Bojové jednotky (hranoly) si útočník umístí na svou Admirálskou kartu pro snazší kontrolu dosažených bodů .

Zvláštnosti střelby bitevních lodí

Již bylo řečeno, že bitevní loď smí střílet na loď na sousedních polích a na šesti polích v přímém střeleckém perimetru. 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 útoční využít ke svému útoku. Stejně tak je dovoleno tzv. **rozložit palbu** a střílet v jednom tahu z jedné bitevní lodí na více lodí nepřátelských.

Útočník se smí rozhodnout, zda palbu na nepřátelskou loď spojí, nebo ne. Zda palbu rozloží, nebo ne.

Zvláštnosti útoku bombardérů

Při útoku bombardérů se obránci k BJ napadené lodě přičítá i **letecká ochrana**. Za každou stíhací letku nad napadenou lodí smí obránce použít o jednu kostku nebo jeden opravný hod víc.

Zvláštnosti útoku pěchoty

Pokud po útoku zůstal obránci na napadeném poli ostrova alespoň jeden prapor pěchoty, nemůže na něj útočník vstoupit. Vylodění na obazený 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.



Ukázková hra

Pro snazší pochopení principů hry v této kapitole uvedeme několik příkladů podpořených obrázky. Seržant Martin tvrdí, že jeden obrázek vydá za tisíc slov.



Sestavení herní plochy

Herní díly jsou oboustranné a umožňují velkou variabilitu hry. Začínajícímu hráči se to nemusí zdát, ale konkrétní rozmístění ostrovů, bouří a min je zásadní faktor, podle kterého zkušenější hráč volí svou taktiku.

Na obrázku vidíte deset herních dílů plus dva díly s vlajkami. Byly vybrány a sestaveny tak, aby z nich vznikla herní plocha nabízející oběma hráčům podobné podmínky.

Žádný z hráčů nemá volný ostrov v bezprostřední blízkosti své vlajky. Bouře ani miny nebrání snadnému pohybu lodí.

Po sestavení herní plochy se musí americký admirál rozhodnout, kam umístí svůj **první prapor pěchoty**. Jiným slovy, který ostrov obsadí...

Jack Hedgehog Martin uvažuje: Dvanáct bodů získám obsazením čtyři ostrovů ($4 \times 3 = 12$). Pokusím se s jednou transportní lodí doplout na pole 1 a druhou na pole 2. Pokud se mi to podaří, budu mít výhru v kapse. Z prostoru pole 1 se vylodím na dva sousedící ostrovy. Z pole 2 na jeden ostrov. Proto umístím první prapor pěchoty na vzdálenější ostrov O.



Vyzbrojení



Jack Hedgehog Martin vysvětluje: Musím mít dvě transportní lodě a dostatek pěchoty (1). Tyto lodě budu krýt silnými bitevními loděmi (2) a dostatkem letadel (3).

Japonský admirál samozřejmě tuší americké plány. Ví, že musí vsadit na tvrdý úder. Transportní loď je jen doplňkem. Japonský admirál neplánuje získat více než jeden ostrov. Proto staví jen jednu transportní loď (1). Na ní umístí klidně čtyři prapory pěchoty, protože ty ho nic nestojí a kdo ví, jak se hra bude vyvíjet.



Rozmístění letadlových lodí

Iciki Mamakawa šikovně využil bouří, aby do nich skryl své letadlové lodě. Samozřejmě hlavně proto, aby to nemohl udělat jeho soupeř.

Iciki Mamakawa vysvětluje: Pokud by mohl soupeř ukryt své letadlové lodě do bouře, nemohl bych je napadnout svými letadly. A to by byla velká škoda. Pamatuji na Pearl Harbor!



Americký admirál musí dobře zvážit, které své lodě bude chránit stíhačkami. Nakonec si vybral transportní lodd' H, která mu má přinést kýžené body. Druhou transportní lod' chrání bitevní lod' A s jednou stíhací letkou. Přes toto pole nemohou japonské bombardéry proletět bez souboje.



Iciki Mamakawa komentuje: Protože si Jack chrání svou transportní loď H třemi stíhacími letkami, rozhodl jsem se udeřit na dvě málo chráněné letadlové lodě.

Než jsem se na ně vrhl, vyplul jsem s bitevními loděmi. Má loď A vplula na minu. Měl jsem smůlu, hodil "šestku" a ztratil jednu BJ. Nevadí...



Pearl Harbor - japonský úder

Prvnímu japonskému úderu se tradičně říká "Pearl Harbor". Tento první úder bývá klíčový a dal také jméno tomuto scénáři.

V naší ukázkové hře vyhrál Iciki souboj nad lodí F v poměru 12:8. Americká letadlová loď F klesla ke dnu se vším, co měla na palubě. Japonec získal jeden bod. Souboj nad lodí E ale skončil remízou a Američan se ubránil.

Stav po prvním Icikově tahu:

1. Jack přišel o loď F
2. Icikiho bombardéry jsou nyní nevyzbrojené na palubách letadlových lodí
3. Iciki umístil své stíhače na letadlové lodě F a D



Americká odplata

Nyní je na tahu americký admirál. Dá se předpokládat, že se bude držet svého plánu.

Hedgehog poznamenává: Po posunu bitevních lodí jsem udeřil bombardéry na japonskou jedinou a nechráněnou transportní loď. Potopil jsem ji snadno. Nezdařil se mi ale útok na nechráněnou letadlovou loď E.



Situace a stav po prvním kole - Jack má nyní pět bodů. Tři za ostrov a dva za zničené BJ soupeře (poškození bitevní lodi minou a potopenou transportní loď). Iciki má jen jeden bod za potopení letadlové lodi F.



Hra ale ještě zdaleka není rozhodnutá...

Korálové moře - bitva

Půl roku se hnala japonská mašina bez zastávky vpřed. Spojencům se zdálo, že kamkoliv japoňští generálové píchli prstem do mapy, tam se zjevily plně ozbrojené lodě, tam se vynořila letadla, tam se podařilo vylodění a Britům, Holanďanům a Američanům nezbývalo než prchat.

Iciki Mamakawa se po návratu z útoku na Havaj se svou lodí přesunul do Jihočínského moře a postupně svým letounem podpořil operace proti Malajsii a Indonésii. Koncem dubna byl Iciki převelen na letadlovou loď Zuikaku s níž se počátkem května 1942 zúčastnil bitvy v Korálovém moři. Iciki byl velitelem formace, které se podařilo zasadit smrtelný úder americkému Lexingtonu, za což byl odměněn Řádem zlatého luňáka šesté třídy.

Námořní bitva v Korálovém moři byla první svého druhu. Poprvé se spolu na širém moři utkaly nepřátelské flotily, které se vůbec nespátřily. Admirálové obou seskupení se museli plně spolehnout na schopnosti svých pilotů. Většina úderů byla také vedena na letadlové lodě a výsledek bitvy se hodnotil mírou jejich poškození. Japonci ztratili lehkou letadlovou loď Šóhu, Američané přišli o legendární Lexington. Z dlouhodobého hlediska se jako vážnější ukázaly ztráty zkušených pilotů. Oslabená Zuikaku se dokonce musela vrátit do Japonska a nemohla se zapojit do bitvy o Midway. Povýšený Iciki naposledy změnil palubu a jeho val přistál koncem května na palubě "létajícího draka" Hirjú.

Změny oproti scénáři Pearl Harbor

Hráči mají své Admirálské karty **zakryté** (krabice hry postačí)

Herní plochu doporučujeme **rozšířit** dalšími 5-10 herními poli, případě A4 listem (viz stránky divecky.cz/janii)

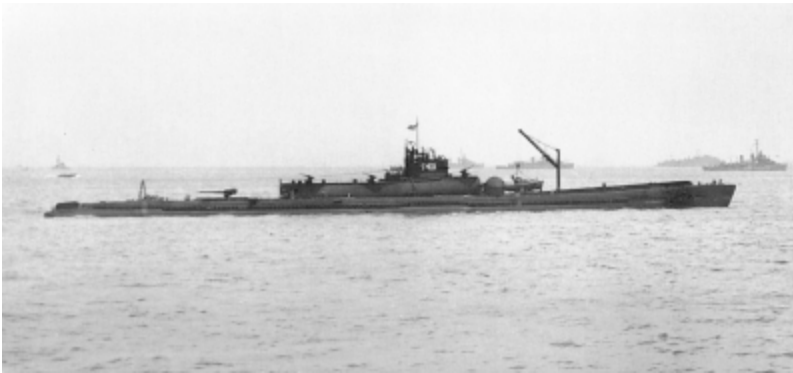
Hraje se **bez transportních lodí**.

Vítězí ten, kdo první **potopí všechny soupeřovy lodě**.

Herní prvky navíc

- falešná loď
- ponorka a ponorkový svaz

Každý hráč smí do hry nasadit i **falešné lodě**, tedy žetony A-H, které nemají na Admirálské kartě žádnou BJ a tedy de facto neexistují. Soupeř to pozná až při prvním souboji.



Ve scénáři Korálové moře se poprvé objevuje **ponorka**. Ponorku představuje hranol BJ z vlastní poškozené/potopené lodi. Dokud tedy hráč neztratí první BJ, nemůže ponorku nasadit do hry.

Ponorku umístí hráč na konci svého tahu na libovolné pole. Na ponorku je možné **střílet** z bitevní lodě a vrhat na ní **bomby** z letadla.

Na pole s ponorkou smí loď **vplout**.

Na začátku tahu, ještě před pohybem bitevní lodí, smí ponorka vystřelit **torpédo** (1 kostka) na jedno libovolné sousední pole. Pokud stojí nějaká loď na stejném poli, smí na ní ponorka vystřelit **dvě torpéda** (2 kostky). Obránce použije tolik kostek, kolik má jeho napadané loď BJ.

Vyhodnocení útoku torpédy je shodné, jako v případě ostatních útoků. Pokud útočník nehodil více, než obránce, dopadl útok neúspěšně. Následně se ponorka ponoří (pro přehlednost si ji hráč položí na svou základnu s vlajkou) a vynoří se zase až na konci tahu na libovolném poli.

Američan smí nasadit v každém tahu dvě ponorky, Japonec jednu. (*Tím se kompenzuje prvotní japonský úder.*)

Má-li hráč k dispozici více hranolů BJ z vlastních poškozených/potopených lodí, může místo ponorky nasadit ponorkový svaz. Japonec může nasadit vždy maximálně jeden, Američan dva svazy. Svaz představují tři nebo pět hranolů BJ. V případě tří hranolů hází útočník dvěma kostkami, v případě pěti hranolů třemi. Vyhodnocení souboje zůstává stejné.

Pevně dané pořadí fází tahu

Během celé hry se stále opakuje univerzální schéma tahu.

Jeho jednotlivé fáze jsou:

1. Útok ponorkou
2. Pohyb bitevních lodí v pořadí A-B-C, poté případně střelba bitevních lodí (a vyhodnocení souboje)
3. Pohyb letadlových lodí v pořadí D-E-F, poté případně útok vyzbrojených bombardérů (vyhodnocení souboje a návrat bombardérů) a případně vyzbrojení bombardérů umístěných na palubě, které v tomto tahu nevzlétly
4. Pohyb transportních lodí v pořadí G-H a případně vylodění pěchoty na ostrov(y)
5. Pohyb pěchoty a případně střet se soupeřovou pěchotou (a vyhodnocení souboje)
6. Redukce počtu letadel podle nosné kapacity letadlových lodí
7. Přesun stíhacích letadel
8. Přesun ponorky

Midway - kdo z koho

Poprvé od japonského útoku na Pearl Harbor se do bitvy zapojili dávní kamarádi ze studií, Iciki Mamakawa a Jack Hedgehog Martin. Jackova rota námořní pěchoty byla poslední květnovou středu přesunuta na atol Midway. Kdo ví, jestli si Iciki uvědomoval, že vede údernou skupinu bombardérů na pozice, které chrání ten, kdo nad ním po léta držel ochrannou ruku. A kdyby věděl, změnilo by se něco? Devastující nálet na atol byl ovšem jen předehrou klíčového střetnutí námořních sil. Američané vysílali proti Nagumovým lodím jednu vlnu bombardérů za druhou, aniž by se jim zdařil jediný zásah. Zdálo se, že Japonce chrání podivné kouzlo. Jeden útočící letoun za druhým padal k moři. Když už se podařilo proniknout nad nepřátelské lodě, padaly bomby vedle, torpéda mýjela cíl. A najednou, jako mávnutí kouzelné proutku, opustilo císařské samuraji štěstí. Během pouhých šesti minut se pilotům z Yorktownu a Enterprise podařilo zasáhnout tři japonské letadlové lodě Akagi, Kaga a Sorjú a proměnit je v hořící pochodně. Icikova Hirjú byla nyní posledním japonským trumfem.

Letadlová loď Hirjú se natočila po větru a zraky všech námořníků sledovaly start útočné vlny bombardérů. Letadla nabrala kurz a piloti věděli, že nyní záleží jen na nich. Iciki vedl svou skupinu proti Yorktownu. Podařilo se mu proniknout hustou protiletadlovou palbou a odhodit půl tunovou bombu přímo do středu letové paluby. Při otáčce dostal střemhlavý val několik zásahů a z motoru začal stoupat tmavý dým. Iciki se pokusil obrátit letoun a navést ho v sebevražedném pádu na zasaženou letadlovou loď. Letoun byl ale již neovladatelný, Iciki přeletěl o několik metrů minul kapitánský můstek a dopadl do vln. Otevřel kabinu, uvolnil popruhy a opustil potápějící se stroj. Bitva v tu chvíli pro něj skončila. Z těsné blízkosti sledoval, jak se další letouny pokouší zopakovat jeho úspěch. Po několika hodinách ve vodě ho vylovil americký torpédoborec společně s trosečníky z Yorktownu.

Pro Icikiho v ten okamžik skončila válka, ve které měl nakonec více štěstí, než většina pilotů podílejících se na přepadení Pearl Harboru a bitvách v Pacifiku roku 1942. V zajateckém táboře dožil konce války a počátkem roku 1946 se vrátil domů. Japonsko, do kterého se vrátil ale už nebylo tím, které opouštěl.

Změny oproti scénáři Pearl Harbor

Cílem hry je **ovládnout atol Midway** ležící uprostřed herní plochy alespoň jedním praporem pěchoty.

Herní plochu doporučujeme **rozšířit** dalšími 5-10 herními poli, případě A4 listem (viz stránky divecky.cz/janii)

Herní prvky navíc

- ponorka (viz [Korálové moře](#))
- noc,
- kamikaze,
- rezervní prapory pěchoty

Noc

Na konci svého tahu může hráč **jednou za hru** položit na atol Midway svou kostku číslem 4 nahoru. Od této chvíle do odvolání nemůže k soubojům využít více než dvě kostky. (Takto omezený hráč může i nadále využívat odpovídající počet hodů k opravným pokusům.)

Na konci svého kola může **kterýkoliv** z hráčů kostku **otočit** tak, aby na ní bylo o jedno **nižší** číslo. Je-li na kostce **trojka nebo dvojka**, je Pacifik ponořen do temné noci a v noci letadla **nelétají**. I stíhače se musí vrátit na příslušné paluby (i pokud by letadlová loď byla v bouři).

Jakmile je na kostce **jednička**, vysvitlo slunce. Příslušný hráč si kostku vezme zpátky k sobě a od této chvíle může k soubojům zase využít až tři kostky.

Kamikaze

Oba hráči mohou při každém útoku **obětovat** jeden útočící bombardér (váleček po útoku trvale odstraní ze hry) a díky této oběti mohou házet

jednou **kostkou** navíc. (Stále platí základní pravidlo o využití maximálně tří kostek. Další hody kostkou navíc znamenají možnost více opravných hodů.)

Rezervní prapory pěchoty

Při scénáři Midway si mohou oba hráči před zahájením hry umístit do přístavu **čtyři rezervní prapory pěchoty**. V případě potopení transportní lodi je možné právě potopenou loď rovnou vrátit zpět na startovní pozici a na její palubu nalodit jeden z rezervních praporů pěchoty. Hra tak nemusí končit potopení transportních lodí, oba hráči mají **čtyři opravné pokusy**.

Pevně dané pořadí fází tahu

Během celé hry se stále opakuje univerzální schéma tahu.

Jeho jednotlivé fáze jsou:

1. Útok ponorkou
2. Pohyb bitevních lodí v pořadí A-B-C, poté případně střelba bitevních lodí (a vyhodnocení souboje)
3. Pohyb letadlových lodí v pořadí D-E-F, poté případně útok vyzbrojených bombardérů (vyhodnocení souboje a návrat bombardérů) a případně vyzbrojení bombardérů umístěných na palubě, které v tomto tahu nevzlétly
4. Pohyb transportních lodí v pořadí G-H a případně vylodění pěchoty na ostrov(y)
5. Pohyb pěchoty a případně střet se soupeřovou pěchotou (a vyhodnocení souboje)
6. Redukce počtu letadel podle nosné kapacity letadlových lodí
7. Přesun stíhacích letadel
8. Přesun ponorky
9. Stmívání/noc/úsvit

Guadalcanal - velké finále

Utahání k zoufání, třesoucí se horečkou, vyděšení džunglí, promáčení bažinami, ale šťastní, protože dneškem jsme se stali pány ostrova Guadalcanal. Těmito slovy popisoval Jack Hedgehog Martin koncem března 1943 své pocity snoubence Meredith, aniž by jen tušil, že jeho slova jednou zvěční text písně. Ty víš, kdo jel se bít, nezapomeň nikdy...

Celou druhou polovinu roku 1942 probíhaly v oblasti Šalamounových ostrovů těžké boje, které vojenští historikové člení do sedmi námořních bitev a tří pozemních ofenzív, ale které se i kvůli každodennímu bombardování a ostřelování všem americkým námořním pěšákům slily do jednoho urputného střetnutí, ve kterém se Japonci snažili ze všech sil odvrátit svou první velkou prohru, prohru o to hořčí, že ji měli utrpět v džungli, v terénu, ve kterém byli do té doby považováni za neporazitelné tygry.

Japonští fanatičtí důstojníci hnali své vyčerpané vojáky do jednoho nočního útoku za druhým, bez řádného krytí, na bodáky, přímo před hlavně našich kulometů, aby pak sami nad ránem páchali rituální harakiri. Tato slova ale už Jack nepsal Meredith, ale svým bratrům Jimovi a Timovi, kteří čekali doma na odvod k jednotkám určeným pro evropská bojiště. Ještě na lodi mířící do Melbourne, kde měli námořní pěšáci nabýt nové síly, byl Jack Hedgehog povýšen na poručíka. Neověřená legenda tvrdí, že to byl právě on, kdo na australských plážích objevil a k pěšáků přinesl písničku Walzing Matilda, která je dnes neoficiální hymnou první divize.

Změny oproti scénáři Pearl Harbor

Cílem hry je ovládnout **čtyři pole ostrova** Guadalcanal ležící uprostřed herní plochy.

Herní plochu je nutné **rozšířit** A4 listem (viz stránky divecky.cz/janiii) se čtyřmi ostrovními poli tvořícími ostrov Guadalcanal.

Herní prvky navíc

- nástupní prostor,
- [noc](#),
- [kamikaze](#),
- ponorka (viz [Korálové moře](#))
- výroba/oprava/výcvik

Nástupní prostor

Oba hráči mohou umístit své prapory pěchoty v libovolném počtu na libovolné ostrovy na své polovině herní plochy. Po příplutí transportních lodí je možné prapory nalodit a odvést ke Guadalcanalu. (Výcvik a nasazení nových praporů je možný jen na hlavní základně.)

Výroba/výcvik/oprava

Poslední fází každého tahu je Výroba/výcvik/oprava, která umožňuje do přístavu (na příslušnou vlajku) umístit buď jeden **žeton** představující novou loď nebo jeden **váleček** představující letku letadel nebo prapor pěchoty.

Stojí-li u hlavní základny loď, je možné ji místo výroby **opravit** a přidat ji v každém kole jednu novou BJ do obvyklého maxima.

Na počátku dalšího tahu je možné nově zbudovanou loď **spustit na vodu** a zapojit do hry. Je-li to transportní loď, je možné na ní **nalodit** již v přístavu čekající prapory pěchoty. Vyrobená **letadla** je možné zapojit do hry až po první **přistání** na plující letadlové lodi.

Pevně dané pořadí fází tahu

Během celé hry se stále opakuje univerzální schéma tahu.

Jeho jednotlivé fáze jsou:

1. Útok ponorkou
2. Spuštění nové lodi na hladinu

3. Pohyb bitevních lodí v pořadí A-B-C, poté případně střelba bitevních lodí (a vyhodnocení souboje)
4. Pohyb letadlových lodí v pořadí D-E-F, poté případně útok vyzbrojených bombardérů (vyhodnocení souboje a návrat bombardérů) a případně vyzbrojení bombardérů umístěných na palubě, které v tomto tahu nevzlétly
5. Pohyb transportních lodí v pořadí G-H a případně vylodění pěchoty na ostrov(y)
6. Pohyb pěchoty a případně střet se soupeřovou pěchotou (a vyhodnocení souboje)
7. Redukce počtu letadel podle nosné kapacity letadlových lodí
8. Přesun stíhacích letadel
9. Přesun ponorky
10. Stmívání/noc/úsvit
11. Výroba/výcvik/oprava