



OREY I RAKIETY

EAGLES & MISSILES



ZASADY GRY



Pomysł i autorstwo gry:

Maciej Szopa

Współpraca:

Krzysztof Pławski, Marcin Szybkowski

Konsultacja:

Krzysztof Płatek

Tłumaczenie:

Marcin Szybkowski

Opracowanie graficzne:

Rafał Bagiński / bigdesign.pl

Korekta:

Karolina Smoczyńska, Marcin Szybkowski

Projekt okładki:

Tomasz Tworek / perun-tworek.deviantart.com

Zdjęcia:

Damian Figaj, Maciej Szopa, USAF, US Navy

Mars Games

2012

Gra „Orły i Rakiety” ma na celu przedstawienie działań współczesnego polskiego lotnictwa wojskowego w sytuacji bojowej. Scenariusz umiejscowiony jest w niedalekiej przyszłości i należy go traktować jako czysto hipotetyczny. W wyniku bliżej nieokreślonych kataklizmów (gospodarczych, ekologicznych lub wojen w innych częściach świata) świat zachodni przestał być bezpiecznym monolitem. Jednocześnie w Rosji i na Białorusi doszli do władzy ludzie, którzy marzą o odrodzeniu dawnego imperium. Aby to osiągnąć stawiają wszystko na jedną kartę i angażują posiadany jeszcze potencjał militarny do ataku na Polskę: najsilniejsze państwo w Europie Środkowo-Wschodniej.

Uwaga: Celem twórców gry nie jest szerzenie niechęci do jakiegokolwiek narodu. Na dzień dzisiejszy scenariusz wydarzeń przedstawiony w tej grze nie jest prawdopodobny i powstał na potrzeby stworzenia interesującej rozgrywki.

I. ELEMENTY SKŁADOWE GRY

1. Plansza przedstawiająca Polskę i kraje ościenne. Na planszy znajduje się miejsce na trzy talie kart, kartę Floty Bałtyckiej, pule lotnicze NATO i Rosji. Plansza zawiera też lotniska i „miasta”, które tak naprawdę symbolizują zakłady przemysłowe i zbrojeniowe na terenie Polski. Strzałki na mapie wyznaczają plan rosyjskiego ataku lądowego na Polskę.

2. Trzy talie kart (natarć rosyjskich, polska i NATO).
3. Zestaw żetonów odzwierciedlających eskadry lotnicze, jednostki obrony przeciwlotniczej i ruiny.
4. Karta Floty Bałtyckiej.
5. Dwie kostki sześćościenne.
6. Ściągawka dla graczy.

II. CEL GRY

Celem strony rosyjskiej jest zniszczenie bądź zajęcie jak największej liczby pól „miast” na terytorium Polski. Strona Polska ma za zadanie powstrzymać przeciwnika oraz ocalić jak największą z polskiego potencjału gospodarczego i obronnego.

III. PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

1. Gracze tasują talie kart i rozkładają je na odpowiednich polach na planszy.
2. Gracz „rosyjski” kładzie w puli rosyjskiej po prawej stronie planszy wszystkie 22 żetony lotnicze z czerwonymi gwiazdami na rewersie.
3. Gracz „polski” rozstawia 4 zielone żetony obrony przeciwlotniczej na wyznaczonych terytoriach przygranicznych: Pomorze Środkowym, Mazurach, Podlasiu i w województwie lubelskim. Trzy niebieskie żetony obrony przeciwlotniczej rozstawia w dowolnym miejscu na terytorium Polski.
4. Gracz „polski” rozstawia żetony eskadr lotniczych w bazach:
 - w Świdwinie 2 eskadry Su-22;
 - w Malborku 1 eskadrę Mig-29;
 - w Mińsku Mazowieckim 1 eskadrę MiG-29;

- w Łasku 1 eskadrę F-16;
- w Krzesinach 2 eskadry F-16.

IV. PRZEBIEG TUR

Turę dzielimy na 4 kolejki:

- A. ROSYJSKĄ
- B. POLSKĄ
- C. ROZSTRZYGNĘCIE
- D. RUCH JEDNOSTEK OPL

Jedna tura odzwierciedla jedną dobę walk.

A: KOLEJKA ROSYJSKA

1. Gracz „rosyjski” sprawdza ile ma czynnych kierunków natarcia. Kierunki natarcia to rzędy żółtych strzałek na planszy ponumerowane cyframi od 1 do 4.

Uwaga: Czynny kierunek natarcia to taki, na którym nie zostały jeszcze zajęte wszystkie wyznaczone terytoria. Kierunek natarcia numer 1 można ponadto zlikwidować niszcząc Flotę Bałtycką. Za każdy czynny kierunek gracz rosyjski bierze jedną kartę „natarcia rosyjskie” ze swojej talii.

2. Gracz „rosyjski” może dobrać jeszcze do 3. dodatkowych kart natarć rosyjskich.
3. Gracz „rosyjski” dowolnie rozmieszcza wylosowane karty natarć na kierunkach o numerach od 1 do 4. Na każdym czynnym kierunku musi umieścić przynajmniej jedną kartę natarć, a maksymalnie dwie (wyjątkiem jest Pomorze Środkowe, gdzie może być umieszczona tylko jedna karta). W tym samym czasie rozmieszczane są na dowolnych polach karty ataku raketowego.
4. Gracz „rosyjski” sumuje liczbę myśliwców i bombowców z kart natarć, które umieścił na planszy. Następnie wybiera ze swojej puli odpowiednią liczbę eskadr myśliwców i bombowców.

5. Gracz „rosyjski” kładzie na wybranych przez siebie terytoriach w Polsce, Czechach lub w Niemczech swoje eskadry lotnicze.

B: KOLEJKA POLSKA

1. Gracz „polski” losuje karty NATO: jedną plus tyle, tyle ile dodatkowych kart natarć dobrał w tej turze gracz rosyjski

Przykład:

*Gracz „rosyjski” wziął 7 kart natarć: 4 czyn-
niekierunki + 3 dodatkowe karty.*

Czyli:

*Gracz polski ciągnie w tej turze 4 karty: 1 + 3
za „dodatkowe” karty natarć rosyjskich.*

2. Karty NATO są ujawniane natychmiast po ich dobraniu, a ich efekty są kolejno od razu wprowadzone do rozgrywki.
3. Gracz „polski” losuje 2 karty polskie (z białą-czerwoną wstęgą na rewersie). Te karty nie są pokazywane graczowi „rosyjskiemu”, można je wykorzystać w dowolnym momencie rozgrywki, a po użyciu są usuwane z gry.
4. Ostrzał przeciwlotniczy. Gracz „polski” może ostrzelać wybrane eskadry rosyjskie na obszarach, gdzie znajdują się jego żetony obrony przeciwlotniczej.
5. Rozpatrywane są efekty rosyjskich ataków raketowych.
6. Gracz „polski” umieszcza swoje eskadry w dowolnych miejscach na mapie Polski, Czech lub Niemiec i wyznacza im cele ataku (eskadry, flotę lub karty natarć przeciwnika).

C: ROZSTRZYGNIECIE

1. Walki powietrzne są rozstrzygane w kolejności wyznaczonej przez gracza „polskiego”. Po każdej walce polskie samoloty, które nie zostały zestrzelone, wracają na dowolne niezniszczone lotniska. Nie muszą wracać na te same lotniska, na których znajdowały się w chwili rozpoczęcia gry.
2. Natarcia rosyjskie, których nie udało się zatrzymać, powodują przejęcie terytorium

przez Rosjan. Podbite terytorium oznakowuje się poprzez umieszczenie na nim odwróconej, zużytej karty natarcia. Wszystkie miasta, lotniska i stojące na nich eskadry znajdujące się na zajęтым terytorium zostają zniszczone.

3. Rosyjskie bombowce niszczą wybrane pola lotnisk lub żetony obrony przeciwlotniczej na terytoriach nad które zostały wysłane
4. Rosyjskie samoloty wracają do puli rosyjskiej.

D: RUCH JEDNOSTEK OPL

1. Gracz „polski” może przesunąć niebieskie jednostki OPL o jedno pole w wybranym przez siebie kierunku.

GRA KOŃCZY SIĘ WRAZ Z WYCZERPANIEM WSZYSTKICH ROSYJSKICH KART NATARĆ

V. RUCH

„Dwudziesty dziewiąty to jedna wielka powierzchnia nośna. Jednego dnia możesz być nad morzem, w Bieszczadach i jeszcze sprawdzić co jest na Śląsku”

- pilot polskiego Fulcruma,

Mińsk Mazowiecki, pół roku przed inwazją

1. Ruch eskadr lotniczych nie jest niczym ograniczony. Eskadry mogą być rozmieszczone w dowolnym miejscu nad Polską, Czechami i Niemcami.
2. Niebieskie jednostki przeciwlotnicze mogą pod koniec każdej tury poruszyć się o jedno pole w dowolnym kierunku. (więcej o jednostkach przeciwlotniczych w rozdziale VII)
3. W przypadku zdobycia terytorium przez Rosjan wszystkie polskie jednostki przeciwlotnicze wycofują się o jedno pole (także zielone). Jednostki przeciwlotnicze muszą wycofywać się po linii kierunku natarcia.

Przykład: Rosjanie zajęli Podlasie. Stojąca tam jednostka obrony przeciwlotniczej musi wycofać się na Mazowsze (o jedno pole). Jeśli w kolejnej turze Mazowsze padnie, to jed-

nostka OPL (obrony przeciwlotniczej) będzie wycyfywała się do łódzkiego (też o jedno pole).



VI. WALKA

”Tak naprawdę nie ma co ściemniać. Uczymy się tutaj zabijać, to nasze podstawowe zadanie. A że przy okazji latamy fajnymi furami to co innego (śmiejch)”

- z rozmowy z jednym z polskich pilotów myśliwskich

Starcia rozstrzygane są następująco:

Uczestnicy po kolei rzucają kostką k6 i dodają wynik do siły swojej jednostki.

Zwycięża ten, kto uzyska wyższy wynik.

Kolejność rozstrzygania starć:

Gracz „polski” decyduje na których kolejnych terytoriach będą prowadzone walki. Na każdym terytorium obowiązuje następująca kolejność rozstrzygania starć:

- Walki myśliwców,
- Ataki przeciw bombowcom,
- Polskie ataki przeciw celom naziemnym.

Każda eskadra posiada dwa parametry:

1. Siłę walki powietrznej,
2. Siłę ataku naziemnego.

Typ samolotu



Siła walki powietrznej

Siła ataku naziemnego

	Walka powietrzna	Atak naziemny	Zasady specjalne
Su-27	5	3	-
MIG-29	4	1	-
Su-24	2*	5	Bombardowanie strategiczne
Su-25	1*	4	-
Tu-22m	3*	12	Bombardowanie strategiczne

	Walka powietrzna	Atak naziemny
MIG-29	4	1
Su-22	1	4
F-16C	5	5
JAS-39 Gipen	5	4
Eurofighter	6	5
L-159 Alca	2	3
F-15E	5	6
F-22	10	3

* W przypadku zwycięstwa bombowca w walce powietrznej atakujący go myśliwiec nie jest zniszczony i bezpiecznie wraca na lotnisko, ale bombowcowi udaje się przedrzeć i może zbombardować wyznaczony cel.

1. Walka powietrzna

a) Walkę powietrzną nad danym terytorium rozstrzyga się jako serię pojedynków między znajdującymi się tam eskadrami lotniczymi. Podczas rozstrzygania walk powietrznych bierze się pod uwagę parametry walki powietrznej.

Przykład: Na jednym terytorium znajdują się dwie eskadry rosyjskich Su-24 i dwie eskadry polskich F-16. Rozstrzygane są więc kolejno dwa starcia F-16 (siła walki powietrznej 5) kontra Su-24 (siła walki powietrznej 2)

b) Gracz polski może zdecydować o zaangażowaniu własnych dwóch eskadr w walkę z jedną eskadrą rosyjską. To

dobry sposób na upewnienie się, że rosyjska eskadra zostanie zniszczona.

Przykład: Dwie eskadry F-16 atakują wspólnie jedną eskadrę Su-24 i ignorują drugą. Łącznie mają siłę 10 przeciwko sile Su-24 równej 2. Żaden rzut kostką nie jest w stanie ocalić eskadry rosyjskiej.

- c) Gracz rosyjski nie może zaatakować jednej eskadry NATO dwiema swoimi. Jest to spowodowane niższym poziomem technik walki radioelektronicznej i możliwości wymiany danych strony rosyjskiej.
- d) Eskadry, które przegrały walkę powietrzną są zniszczone i odkładane na osobny stos. Liczba zniszczonych eskadr obydwu stron będzie ważna przy podliczaniu punktów zwycięstwa i ustalaniu zwycięzcy.

UWAGA: Cyfra na lotnisku oznacza liczbę eskadr, które mogą stacjonować na nim w jednym momencie. Jeśli eskadra nie ma gdzie wylądować, jest uznawana za zniszczoną.

- e) Zwycięskie eskadry wracają do puli rosyjskiej bądź NATO (samoloty rosyjskie i NATO) lub na lotniska (samoloty polskie). Wyczerpały amunicję i paliwo i w tej turze nie biorą już aktywnego udziału.
- f) W przypadku remisu eskadry obydwu stron wracają do puli bądź baz i nie biorą już aktywnego udziału w tej turze.

2. Walka naziemna

”Podejść nisko nad ziemią i zrzucić ładunek tam gdzie był rozkaz - to nasze podstawowe zadanie. Co się stanie potem to już ciężko przewidzieć. Może uda się wrócić ”

- dowódca klucza Su-22

- a) Tylko wojska rosyjskie mogą zdobywać terytoria w grze. Czynią to za pomocą kart natarć:



- b) Siła ataku naziemnego wycelowanego w konkretne terytorium stanowi sumę sił kart natarć (jednej bądź dwóch) wymierzonych w to miejsce.
- c) Powstrzymywanie natarć. Przy powstrzymywaniu natarcia naziemnego bierze się pod uwagę zsumowaną siłę z kart natarć rosyjskich na danym terytorium i zsumowaną siłę ataku naziemnego polskich samolotów, które zostały wyznaczone do powstrzymania natarcia. Do tych sum dodawane są rzuty kostką.

Przykład: W Podlasiu wymierzone są dwie karty natarć o siłach 8 i 3. Razem mają siłę 11. Atakują je dwie eskadry Su-22 (po 4 siły) i eskadra F-16 (siła 5). Ich łączna siła wynosi 13. Obie strony rzucają kostkami. Obie wyrzucają 3. Strona polska uzyskała wyższą sumę i zwyciężyła: $13+3=16$, wobec $11+3=14$. Obie karty natarć są usuwane z gry, a polskie samoloty wracają do baz.

- d) Niezależnie od tego, czy terytorium zostanie zdobyte czy nie, karty natarć są usuwane z gry i przestają mieć jakikolwiek wpływ na dalszą rozgrywkę. Co najwyżej można ich użyć jako znaczniki zajętego terytorium poprzez odwrócenie rewersu do góry i położenie na zdobytym obszarze Polski.
- e) Wspieranie natarć Natarcia lądowe mogą być wspierane przez eskadry rosyjskie. Kładzie się je na kartach natarć. Każda karta natarcia może być wspierana tylko przez jedną eskadrę. Każda eskadra dodaje tyle siły natarciu lądowemu, ile wynosi jej siła ataku naziemnego.

Przykład: Podlasie jest atakowane przez natarcie z siłą 3. Wspiera je eskadra Su-25 z siłą ataku naziemnego 4. Łącznie siła natarcia wynosi więc 7.



- f) Jeżeli eskadra wspierająca natarcie zostanie zestrzelona lub przepędzona, jej siła nie jest doliczana do siły natarcia.
- g) Jeżeli natarcie wspierane przez rosyjską eskadrę zostanie powstrzymane, ale nikt nie zestrzelił wspierającej eskadry, wraca ona bezpiecznie do puli rosyjskiej. Porażka natarcia lądowego nie wpływa na jej kondycję.
- h) Remis oznacza powstrzymanie natarcia naziemnego.

3. Eskorta

- a) Myśliwce rosyjskie mogą zostać przydzielone do eskorty eskadr bombowych, mogą też ochraniać natarcia lądowe i Flotę Bałtycką. Osłona polega na położeniu żetonów myśliwców na tych samych terenach co chronione jednostki.
- b) Bombowce, Karty Natarć i Flota Bałtycka nie mogą być zaatakowane, dopóki każda eskortująca eskadra nie zostanie zaangażowana w walce przez przynajmniej jedną eskadrę polską lub NATO.

Przykład:

Eskadra bombowców Su-24 jest osłaniana przez dwie eskadry Migów-29. F-16 i Eurofighter muszą zaatakować rosyjskie Mig-i. Dzięki temu Gripen może zaatakować bombowiec.



4. Bombowce

„Su-27 to ładny samolot, ale trzeba odróżnić sport i pokazy cyrkowe od prawdziwej walki. W moim Eurofighterze jestem w stanie walczyć z nimi z walkmanem na uszach”

- włoski pilot, oblatywacz Eurofightera

- a) Bombowce w walce powietrznej. Su-22, Su-24, Su-25 i Tu-22mm to bombowce. Ich zwycięstwo w walce powietrznej nie prowadzi do zniszczenia przeciwnika. Zwycięski bombowiec jedynie wymyka się przeciwnikowi i wykonuje swoją misję bez przeszkód. Myśliwiec, któremu nie udało się atak na bombowiec wraca na lotnisko.
- b) Atak strategiczny. Su-24 i Tu-22mm posiadają zdolność ataku strategicznego. Każda eskadra, która nie zostanie zniszczona ani przepędzona, może pod koniec kolejki rozstrzygnąć zniszczyć jedno dowolne pole (miasto lub lotnisko) albo jednostkę obrony przeciwlotniczej na terytorium, nad które została wysłana. Eskadry stojące na lotnisku zniszczonym przez bombowiec w ataku strategicznym również zostają zniszczone
- c) Samoloty wykorzystane w danej turze do wsparcia Ataku lądowego nie mogą przeprowadzić Ataku strategicznego.

VII. OBRONA PRZE- CIWLOTNICZA (OPL)

”Nie wiem jak to działa, nie wiem jak się tym lata, ale wiem jak to rozwalić”
- powiedzonko polskich przeciwołotników

1. Obrona przeciwołotnicza nie jest w stanie zniszczyć całej eskadry lotniczej - może tylko zmusić ją do przerwania zadania.
2. Niebieskie jednostki OPL można rozmieścić w dowolnym miejscu na planszy i poruszać w dowolnym kierunku o jedno pole pod koniec każdej tury (patrz przebieg tury).
3. Ruch zielonych OPL - patrz Rozdział V, pkt. 3.
4. Każda jednostka OPL wyznacza jeden cel który chce ostrzelać. Celem może być eskadra lotnicza przeciwnika wyznaczona do ataku na pole, na którym znajduje się dany żeton OPL.
5. Parametr 4+ oznacza, że przy rzucie kostką k6 wynik 4,5 lub 6 sprawia, że obrona na cel eskadra została wypędzona i wraca do puli rosyjskiej.
6. Jednostki OPL można kumulować na jednym terytorium, jest ono wtedy lepiej chronione
7. Jednostka amerykańska wyposażona w wyrzutnie Patriot przepędza samoloty na 2+. Może jednak zamiast tego na 2+ anulować atak raketowy na obszar, w którym się znajduje.
8. Obrona plot może atakować myśliwce chroniące Flotę Bałtycką

VIII. PULA NATO I PULA ROSYJSKA

1. Pula NATO i pula rosyjska symbolizują lotniska oddalone od strefy wojny, które nie mogą być celem ataku.

IX. REAKCJA NATO

1. W ramach reakcji na ataki rosyjskie NATO może doraźnie przydzielić pod polskie dowództwo swoje eskadry.
2. NATO przyznało Polakom dwa lotniska w Niemczech i jedno w Czechach. Mogą z nich korzystać wyłącznie F-16 jako jedyne samoloty kompatybilne z zachodnim wyposażeniem lotnisk w tych krajach
1. Atak rosyjski na cele w Niemczech lub Czechach skutkuje wejściem do gry wszystkich niezaangażowanych jeszcze jednostek NATO.

X. FLOTA BAŁTYCKA

”Loty nad morzem należą do najdłuższych i najtrudniejszych. Nie dość, że trzeba ubrać kamizelkę ratowniczą, to jeszcze warto przed taką atrakcją skorzystać do toalety”
- pilot F-16

1. Początkowa siła Floty Bałtyckiej wynosi 10.
2. Siła natarcia desantowanego z Floty Bałtyckiej na Pomorze Środkowe nie jest brana pod uwagę. Ten kierunek natarcia może być powstrzymany tylko poprzez pokonanie Floty Bałtyckiej.
3. Flota Bałtycka może zostać na stałe osłabiona. Traci tyle siły o ile przegra walkę z polskimi eskadrami.

Przykład: Flota Bałtycka (siła 10) została atakowana przez 2 eskadry Su-22 i eskadrę F-16 (łącna siła ataku lądowego 13). Obydwie strony rzuciły kostką i uzyskały wynik 2. Flota Bałtycka została więc pokonana o 3 punkty i tyle punktów siły traci. Odtąd jej siła w grze wynosi 7. Dodatkowo flota została pokonana, więc natarcie desantowane na Pomorze Środkowe zostało powstrzymane.

4. Jeżeli siła Floty Bałtyckiej zostanie obniżona do zera lub mniej, jej karta zostaje usunięta z gry. Jednocześnie natarcie numer 1 staje się nieczynne. Wpływa to na liczbę kart natarć, które może dobierać co turę gracz rosyjski.
5. Wylimitowanie Floty Bałtyckiej odejmuje Rosjanom 2 punkty zwycięstwa.
6. Jeżeli Flota Bałtycka zostanie zniszczona, a desant lądowy już wcześniej zakończył się powodzeniem to kolejny atak lądowy na kierunku numer 1 odbywa się w tej turze normalnie. Jednak po tej turze kierunek numer 1 także staje się nieczynny.
7. Flotę Bałtycką można osłaniać myśliwcami, ale nie można dawać jej wsparcia bombowców.
8. Zaznaczanie siły floty.
Jeżeli siła Floty Bałtyckiej wynosi 10, wówczas jej karta odwrócona jest na stronę z numerami 6-10. Prawa krawędź karty powinna znaleźć się na wysokości numeru 10 [5]. Jeżeli siła Floty Bałtyckiej spadnie do 9 należy wtedy przesunąć kartę o jedno pole w lewo, nad cyfry 9 [4]. Po spadku siły do 5 karta jest odwracana i jej prawa krawędź znów umieszczona zostaje na polu 10 [5]. Dalsza utrata punktów ponownie wiąże się z przesuwaniem karty w lewo.

XI. ATAK RAKIETOWY

Kartę ataku raketowego można umieścić nad dowolnym terytorium Polski, Niemiec lub Czech

XII. WARUNKI ZWYCIĘSTWA

„Stany Zjednoczone dyktują wszelkie trendy jeżeli chodzi o nowe technologie i taktykę. Dobrze się z nimi rozumiemy. Możliwe, że się będą u nas szkolić”
- pilot F-16, Łask.
Dwa tygodnie przed inwazją

Gra kończy się, gdy gracz rosyjski wykorzysta wszystkie karty natarcia w swojej talii. Uczestnicy podsumowują swoje osiągnięcia.

Gracz rosyjski otrzymuje:

- **1 punkt**
za każde zniszczone pole „miast” (zarówno przez naloty jak i natarcia);
- **1 punkt**
za każde 3 zniszczone eskadry polskie i NATO oraz jednostki OPL;
- **2 punkty**
za zdobycie wszystkich polskich terenów nadmorskich (odcięcie Polski od morza);
- **2 punkty**
za zajęcie wszystkich terenów graniczących z Niemcami (odcięcie od Zachodu);
- **1 punkt**
za skompletowanie każdego kierunku natarcia.

Od punktów gracza rosyjskiego odejmuje się:

- **2 punkty**
jeżeli została zniszczona Flota Bałtycka;
- **1 punkt**
za każde 3 zniszczone eskadry rosyjskie (Tu-22M) licząc się jako dwie eskadry.

Gracz rosyjski wygrywa grę jeśli łącznie zdobył ponad 10 punktów. W takim przypadku oznacza to, że polski potencjał wojenny został złamany i NATO będzie musiało poważnie się zastanowić, czy zajmować się kosztowną obroną.

XIII. WERSJA DLA 3-4 GRACZY

- a) Stroną polską może grać dwóch graczy. W takim wypadku jeden z nich dowodzi maszynami wyprodukowanymi na Wschodzie (Su-22 i Migami-29) oraz jednostkami przeciwlotniczymi. Drugi gracz ma pod swoją kuratelą F-16 i samoloty przysyłane na pomoc przez NATO. Gracze polscy wspólnie losują karty NATO, a z talii polskiej biorą po jednej karcie na turę.

- b) Stroną rosyjską także może grać dwóch graczy. Jeden z nich dowodzi kierunkami natarć 1 i 2, drugi kierunkami 3 i 4. Gracze mają do dyspozycji te eskadry, które wylotują na kartach natarć i mogą dowolnie rozmieszczać je na planszy (mogą np. wspierać natarcie lądowe kolegi). Gracze rosyjscy dobierają dodatkowe karty natarć pojedynczo i na zmianę. Jako pierwszy dobiera gracz sterujący kierunkami natarć 3 i 4.

„...Niewielu zdaje sobie sprawę, ale Polska to regionalne mocarstwo. Pod ostrzałem ich żołnierze nie padają na ziemię tylko przyklekają i otwierają ogień zaporowy. Lotnictwo jest liczne i na tyle nowoczesne na ile pozwala gospodarka tego kraju...”

- z czeskiego artykułu na temat stanu polskiej armii

Mig-29A pojawił się w polskim lotnictwie w 1989 roku w Mińsku Mazowieckim. To właśnie tam sprowadzono pierwsze 12 samolotów tego typu. Sowieci chcieli sprzedać Polsce dalszych 36 maszyn, jednak politycy III RP odmówili, tłumacząc to słabą sytuacją gospodarczą. Z czasem udało się pozyskać kolejne egzemplarze MiGów. W drugiej połowie lat 90. dziesięć sztuk oddali Czesi, którzy otrzymali w zamian 11 nowiutkich śmigłowców W-3 Sokół. Na początku XXI wieku Polska otrzymała za symboliczną opłatą 1 euro następne 23 Mig-29A, tym razem od Niemiec. Dzisiaj myśliwce te stanowią wyposażenie dwóch baz lotniczych - w Malborku i Mińsku Mazowieckim. Obecnie modernizuje się je i przedłuża restry. W służbie pozostaną do lat w. XXI wieku.

Su-22 M4 przybył do Polski w połowie lat 80. jako „superbroń” na trzecią wojnę światową. Samolot nigdy nie był modernizowany i dzisiaj należy do poprzedniej epoki. Mimo to jest zdolny do przeniesienia niemal pięciu ton uzbrojenia. Według oficjalnych danych Polska obecnie dysponuje 32 egzemplarzami znajdującymi się w dwóch eskadrach, należących do bazy w Świdwinie w

województwie Zachodniopomorskim. Hangary w Polsce ukrywają jednak znacznie więcej maszyn tego typu - dawniej było ich 120 sztuk! Wiele z nich w razie wybuchu wojny dałoby się przywrócić do użytku. Su-22 jest też najczęściej używanym samolotem w ćwiczeniach poligonowych.

F-16C Block 52+ nie jest samolotem opartym na technologii z lat 70. Poza płatowcem to całkowicie nowa maszyna wyposażona w nowoczesny radar, elektronikę i protokół wymiany danych Link 16. F-16 w żadnej wersji nigdy nie został zestrzelony w walce powietrznej. Po zakupie tej maszyny przez Polskę podobnego wyboru dokonały tak renomowane armie jak izraelska i grecka. Nie zważając na popularne przekonania trzeba przyznać, że F-16 był najlepszą maszyną oferowaną w przetargu na polski samolot wielozadaniowy, lepszą nawet od nowoczesnego JAS-39 Gripen. Ten ostatni został zaprojektowany jako typowy myśliwiec i posiada znacznie mniejszy udźwigny uzbrojenia.