

1. Regole per la Campagna

A cura di Gualtiero Grassucci – gualtiero@free.panservice.it.

Le regole che seguono sono pensate per gestire una campagna usando il regolamento Wings of War e sono mutate, nelle loro linee principali, da analoghe regole di Canvas Eagles/Aquile di Tela.

Una campagna di gioco può essere fatta incominciare in una data qualunque tra il Giugno 1915 ed il Novembre 1918. Sebbene ogni campagna possa essere organizzata in un modo diverso, nella campagna *base* ogni mese è diviso in settimane, ed ogni *sessione* di gioco, a prescindere dal numero di giocatori coinvolti, simula gli avvenimenti di una settimana.

Man mano che la campagna progredisce, i piloti guadagnano esperienza, sono feriti o uccisi e nuovi modelli di aereo diventano disponibili.

1.1. Regole Wings of War

ftp://ftp.nexusgames.com/download/WoWMini-Rulebook_IT_web.pdf

Nella campagna sono in uso le regole *non opzionali* riportate nel regolamento completo di **Wings of War**. Inoltre sono in uso le regole opzionali *Picchiata, Inseguimento, ...*

1.1.1. Manovre illegali

La regola Manovre illegali è sostituita dalla seguente: quando un giocatore pianifica una manovra illegale, nel momento in cui tale manovra deve essere eseguita, è sostituita da una manovra Dritto ed il giocatore pesca una carta **danno A**.

1.2. Scelta del partito

I giocatori scelgono il *partito* (*Alleati* o *Potenze Centrali*) cui vogliono appartenere. I due partiti dovrebbero essere composti dallo stesso numero di giocatori. I piloti *creati* dai giocatori non possono cambiare partito nel corso della campagna, mentre i giocatori, se vogliono, possono farlo, anche per mantenere equilibrati i due partiti.

1.3. Piloti e Osservatori

All'inizio della campagna ogni giocatore può controllare sino a due piloti ed un osservatore con esperienza *media*.

Se entrambi i suoi piloti sono eliminati nel corso della campagna, il giocatore può *crearne* un altro. Se l'osservatore è eliminato se ne *crea* un altro. Questi rimpiazzi sono sempre *novellini*.

1.4. Atterraggi di emergenza

Ci sono alcune situazioni di gioco in cui il pilota o l'osservatore si ritrova a terra in territorio neutrale o nemico (per un atterraggio di fortuna ad esempio). Il pilota/osservatore può essere soccorso e recuperato con una missione di salvataggio, può tentare di sfuggire alla cattura o, infine, può essere scambiato con un pilota/osservatore catturato.

1.4.1. Crash

Un aereo che è stato distrutto (ma non esploso) deve effettuare un test per decidere se il pilota sopravvive alla caduta. Estrarre una **carta danno D** (o tirare un d8), il pilota è salvo se il numero che appare in basso a sinistra sulla carta è **pari o superiore a quattro**, il numero riportato dalla carta indica le settimane di convalescenza del pilota.

Il numero riportato sulla carta è modificato come segue:

- ✚ -1: l'aereo è in fiamme;
- ✚ -1: l'aereo cade su un bosco o su trincee;
- ✚ -2: l'aereo cade da un'altezza compresa tra 1 e 3;
- ✚ -3: l'aereo cade da un'altezza di 4 o superiore;
- ✚ -3: l'aereo cade su un villaggio.

Se è in atto un'offensiva terrestre del proprio esercito il pilota ritorna alla base sano e salvo. In caso contrario può essere recuperato dai propri compagni giocando una missione *Salvo!*.

1.4.2. Uscire dal tavolo di gioco

Come da regolamento un aereo il cui punto centrale si viene a trovare oltre il bordo dell'area di gioco è considerato fuori dalla partita. Ci sono conseguenze diverse a seconda del lato di uscita.

- ✚ Un aereo che esce dal *lato amico* del tavolo si considera rientrato alla base sano e salvo (a meno che non abbia un incendio a bordo, nel qual caso è salvo solo dopo aver estratto le **carte danno** richieste dal regolamento). Si considera *lato amico* anche il bordo laterale del tavolo se è in atto un'offensiva terrestre delle truppe amiche.
- ✚ Un aereo uscito dal *lato nemico* è considerato catturato. Il pilota osservatore può tentare di evadere o può essere scambiato con un pilota/osservatore nemico prigioniero. Si considera *lato nemico* anche il bordo laterale del tavolo se è in atto un'offensiva terrestre delle truppe avversarie.
- ✚ Stessa situazione nel caso l'aereo esca dal tavolo di gioco da uno dei bordi laterali (ma non c'è penalità se si tenta di evadere).



1.4.3. Evadere

In caso la partita successiva non sia una missione di salvataggio il pilota/osservatore ha la possibilità, per una sola volta, di tentare la fuga. Il giocatore estrae una **carta danno D** (o tira un d8), se il numero che appare sulla carta in basso a sinistra è 1 o 2 il pilota/osservatore riesce a fuggire e può tornare alla propria base. Se la carta estratta è un danno speciale **Esplosione** (oppure ottiene 7 od 8, non modificati, con il d8) il pilota è deceduto durante il tentativo di evasione.

Il numero riportato sulla carta è modificato come segue:

- ✚ +1: il pilota/osservatore è uscito dal tavolo di gioco dal lato avversario;
- ✚ +1: è in atto un'offensiva terrestre nemica;
- ✚ -1: è in atto un'offensiva terrestre di truppe amiche.

1.4.4. Scambiare prigionieri

All'inizio di una qualsiasi serata di gioco, prima che inizi la prima partita, è possibile scambiare piloti/osservatori prigionieri. I piloti/osservatori scambiati possono partecipare al gioco dalla partita successiva allo scambio.

1.5. Esperienza

Mano a mano che volano in missione, i piloti accumulano esperienza che può essere usato per acquisire nuove abilità. Un pilota con meno di 50 punti esperienza è un *novellino*.

1.5.1. Novellini

Un *novellino* non può *tallonare* un aereo nemico (ma può farlo con un aereo amico) e non può eseguire manovre ristrette. I piloti che accumulano 50 punti esperienza diventano *esperti* e non sono più soggetti a queste limitazioni.

1.5.2. Punti Esperienza e Abilità Speciali

Piloti ed osservatori ricevono abilità speciali al raggiungimento di determinati livelli di punti esperienza accumulati. Si acquisisce una abilità speciale ogni 100 punti esperienza guadagnati oppure ogni cinque aerei nemici abbattuti. I piloti possono avere abilità speciali di pilotaggio o di tiro, gli osservatori di tiro o *da osservatore*.

1.5.3. Punti esperienza

Piloti ed osservatori guadagnano punti esperienza grazie alle missioni completate con successo, alle *ore di volo* accumulate, alle vittorie e ai danni inflitti agli avversari:

- ✚ 1 punto per ogni turno di volo (se tutti gli aerei di una delle due parti abbandonano il tavolo di gioco prima del quindicesimo turno i piloti rimanenti guadagnano punti come se avessero volato per quindici turni a meno che gli avversari non abbiano abbandonato il tavolo dopo aver completato la missione loro assegnata);
- ✚ 1 punto per ogni danno inflitto agli avversari (1 punto per ogni carta danno pescata da un aereo avversario per effetto di una raffica sparata dal pilota o dall'osservatore);

- ✚ 5 punti per ogni missione completata con successo (il pilota/osservatore che raggiunge l'obiettivo della missione prende punti come specificato nella descrizione della missione specifica);
- ✚ 10 punti per ogni aereo nemico abbattuto.

I punti sono dimezzati se il pilota non riesce a tornare alla base per qualsiasi motivo. Per tornare alla base è sufficiente uscire dal tavolo di gioco dal proprio lato del campo. Un aereo che esce dal campo non può tornare in gioco nella stessa partita.

1.5.4. Abbattimenti ed Esperienza

Se due o più piloti o osservatori abbattano lo stesso aereo con raffiche simultanee, i punti esperienza sono attribuiti ad tutti. Negli aerei a due posti, il pilota non riceve punti se il suo osservatore abbatte un aereo e viceversa.

Se l'aereo è distrutto in conseguenza dei danni dovuti ad un incendio a bordo il punteggio dell'abbattimento è assegnato al pilota/osservatore che ha provocato l'incendio solo se nessun altro avversario ha colpito l'aereo nel periodo trascorso tra la raffica che ha provocato l'incendio e la distruzione.

Se un aereo esce dal tavolo in fiamme il giocatore che lo controlla prende comunque le carte danno dovuto al fuoco e l'aereo è distrutto se i danni sono sufficienti.

1.6. Abilità speciali

<http://www.wingsofwar.it/read.asp?id=606>

La lista di abilità è suddivisa in due gruppi. Il primo gruppo è dedicato ai soli piloti, mentre il secondo riguarda le abilità che possono acquisire sia i piloti che gli osservatori. Sullo stesso aereo può esserci un pilota che è un asso e un osservatore che non lo è, o viceversa. L'abilità è però personale. Se un osservatore è fuori combattimento, le sua abilità individuali non si applicano più fino per il resto della partita.

Una volta usate, le abilità segnalate con l'asterisco (*) non possono essere riutilizzare per il resto del turno e per tutto il turno seguente; usate i *segnalini* nella scatola per tenere traccia di questa limitazione.

1.6.1. Abilità dei piloti

Indiavolato (*)

Può eseguire due manovre spericolate di fila. Una volta usata, questa abilità non potrà essere usata ancora nello stesso turno e per tutto il successivo. Usate un segnalino bianco per ricordare che avete usato l'abilità, e scartatelo dopo un turno.

Pilota acrobatico (*)

Può eseguire una manovra *Immelman* senza proseguirla con una manovra diritta. La manovra diritta¹ prima dell'*Immelman* è comunque obbligatoria. Una volta usata, questa abilità non potrà essere usata ancora nello stesso turno e per tutto il successivo.

Bravo a schivare

Una sola volta in tutta la partita può ignorare una singola carta di danno dopo averla vista (anche un'esplosione!). La carta ignorata va posta in fondo al mazzetto danni corrispondente.

Bravo a svicolare

È impossibile da inseguire. Solo un pilota con un'abilità individuale riesce in un inseguimento contro di lui.

Pilota eccezionale

Può usare la stessa carta manovra due volte in un turno. Prendete due carte bianche dal mazzetto manovre e scrivete "1" sulla prima e "2" sulla seconda. Aggiungetele al mazzetto manovre. Al momento di pianificare un turno, può usare la carta "1" per ripetere la prima mossa del turno, oppure la carta "2" per ripetere la seconda mossa. Le restrizioni sulle manovre spericolate e sugli *Immelman* non cambiano.

Esempio: uno SPAD XIII progetta una Immelmann, una dritta e una carta "1". Nella terza fase farà una manovra di Immelmann. Al turno dopo, dovrà iniziare con una dritta.

1.6.2. Abilità di piloti o osservatori

Occhio tecnico

In qualsiasi momento del turno il giocatore può guardare le carte danno di un aereo amico o nemico che si trovi a un righello di distanza in qualsiasi direzione (qualunque punto della carta dell'aereo scelto a partire dal punto rosso al centro dell'aereo dell'Asso).

Mira perfetta (*)

Una volta per turno, il giocatore può decidere di infliggere un danno +1 da Mira, anche se non ha già sparato a quell'aereo nella fase precedente.

Cecchino! (*)

Quando l'asso spara a un aereo nemico e quest'ultimo deve pescare uno o due danni, l'asso pesca una carta danno in più, le guarda tutte e decide quali dare all'avversario. La carta non utilizzata va rimessa in fondo al mazzetto. Una volta usata, questa abilità non potrà essere usata ancora per la fine di quel turno e per tutto il turno successivo.

¹ O lo stallo se è in uso la quota e lo *Split-S*

Fuoco rapido

Gli assi con questa abilità sono i primi a sparare durante la fase di Fuoco. Assegnate prima tutti i danni causati dagli assi con questa abilità, rimuovete gli eventuali aerei eliminati, infine valutate i danni causati solo dagli aerei ancora in gioco.

Scarta pallottole

Durante la Prima Guerra Mondiale i proiettili erano spesso fabbricati da operai improvvisati che miravano più alla quantità che alla qualità. Ciò causava frequenti inceppamenti delle mitragliatrici. Alcuni piloti – come l'asso italiano Silvio Scaroni - controllavano uno per uno ogni proiettile arrivando a scartarne anche la metà. Quando sparate, ignorate le carte *Mitragliatrici Inceppate* con la croce verde; l'asso inceppa solo con le carte con la croce rossa.

Attitudini cavalleresche

Alcuni assi, come Francesco Baracca, pensavano che restare intrappolati dentro un aereo in fiamme fosse una fine orribile. Per questo motivo, scartavano tutti i proiettili traccianti dal nastro delle mitragliatrici. Un aereo colpito da un pilota o un osservatore con questa abilità ignora gli eventuali danni speciali da **Fiamme**. Inoltre, se pesca una carta **Esplosione** la mostra a tutti e pesca una seconda carta dal mazzo danni. Se è uno "0", l'aereo effettivamente esplose, altrimenti ignora l'esplosione e resta in gioco, ma sommando i danni appena pescati (ignorare le eventuali **Mitragliatrici Inceppate** su questa carta).

In cambio, chi sceglie questa abilità speciale riceve oltre a questa altre due abilità gratis (esclusa *Proiettili Incendiari*, che non può scegliere). Le due carte gratis e *Attitudini Cavalleresche* contano in tutto come una sola abilità.

2. Missioni

Si sorteggia uno scenario come missione da giocare. Lo scenario è giocato due volte nella stessa serata a parti invertite. Se un pilota è costretto ad atterrare o lanciarsi in territorio neutrale o nemico la sua parte può richiedere di giocare la partita successiva come missione di recupero, eventualmente rimandando alla partita successiva lo scenario da giocare a parti invertite.

2.1. Avviare una missione

I giocatori scelgono con quali piloti, osservatori ed aerei giocare la partita, gli aerei scelti devono essere in grado di eseguire la missione.

Ad esempio, se la missione richiede di recuperare un pilota atterrato o paracadutato in zona nemica almeno un aereo della squadriglia deve essere un biposto senza osservatore. Il pilota che guiderà l'aereo a due posti prenderà il punteggio per aver completato con successo quella missione, gli altri piloti della squadriglia guadagneranno il punteggio corrispondente ad una missione generica completata.

Il capo-squadriglia decide il punto, sul proprio lato del tavolo, da cui deve partire ogni aereo della squadriglia. La missione termina quando tutti gli aerei di una delle due parti hanno abbandonato il tavolo di gioco, sono atterrati o sono stati abbattuti/distrutti.

2.1.1. Offensive terrestri

Prima di iniziare la serata i giocatori determinano se è in atto una offensiva da parte delle truppe di terra di una delle due parti, offensiva che è importante solo se uno dei piloti, nel corso delle partite della stessa sera, sarà obbligato ad un atterraggio di fortuna sul tavolo o si sarà lanciato con il paracadute.

I giocatori estraggono una **carta danni** dal **mazzo A** (oppure tira un d8):

- ✚ Se la carta non è un danno speciale *inceppo* non ci sono offensive terrestri in corso (oppure il punteggio è compreso tra 3 e 6);
- ✚ se la carta è un danno speciale *inceppo* rosso è in atto una offensiva delle truppe degli Imperi centrali (oppure il punteggio è 1-2);
- ✚ se è un danno speciale *inceppo* verde è un'offensiva degli alleati (oppure il punteggio è 7-8).

2.2. Vittoria in una Campagna

Nel corso della campagna sono mantenute ed aggiornate due diverse classifiche: dei giocatori e dei piloti. La classifica dei giocatori tiene conto, per ciascun giocatore, di tutti i punti guadagnati da ogni pilota controllato dal giocatore. La classifica dei piloti è costruita sommando i punti di ciascun pilota.

I vincitori della campagna possono essere due: il giocatore che ha accumulato il maggior numero di punti ed il giocatore che controlla il pilota con il maggior numero di punti.

3. Regole speciali

3.1. Deflessione

<http://www.wingsofwar.it/read.asp?id=596>

Ogni volta che sparate, tracciate una linea dal centro dell'aereo che spara al centro dell'aereo obiettivo. Se la linea attraversa un lato corto della carta dell'attaccante e un lato corto della carta del bersaglio, state sparando senza deflessione e aggiungete un +1 alle carte danno pescate (ma le carte da 0 danni vanno sempre contate come 0). Per tenere correttamente il computo dei danni, mettetle le carte nello spazio *+/* della plancia di gioco del vostro aereo.

Se ci sono ulteriori bonus di +1 per altri motivi (mira, regole facoltative sugli Assi etc...) la carta vale come un +2: per ricordarlo, mettetela nello stesso spazio, ma girata di 90°.

3.2. Munizioni

<http://www.wingsofwar.it/read.asp?id=596>

All'inizio del gioco ciascun giocatore prende 6 carte danno e le piazza a faccia giù sulla plancia di gioco del proprio aereo, senza guardarle. Il resto è messo sul tavolo come un comune mazzo. Quando un aereo fa fuoco, il bersaglio prende una delle carte danno dalla plancia di gioco dell'aereo attaccante. Se serve una seconda carta danno da prendere (raggio corto), la pesca dal mazzo comune sul tavolo.

Quando un aereo ha terminato le 6 carte sulla sua plancia di gioco, l'aereo è senza munizioni e non può più fare fuoco. Quando un aereo è abbattuto, prendete le sue carte danno inutilizzate e mettetele nel mazzo comune senza guardarle. non riutilizzate le carte che ha preso come danni quando è stato colpito. Un aereo può sempre rinunciare a sparare anche se ha un obiettivo nel campo di fuoco.

3.3. Proiettili incendiari



Alcuni assi, come il terrore dei dirigibili *Willy Coppens*, usavano proiettili incendiari particolarmente efficaci. Un aereo che prende un danno speciale *Fumo* da questo asso si considera in Fiamme. Inoltre, un aereo che prende un danno al Motore riceve anche un danno Fumo per il resto di quel turno e per i due successivi.

Questa abilità non può essere scelta da un asso che abbia *Attitudini cavalleresche*.

3.4. Gettarsi con il paracadute

I paracadute iniziarono ad essere utilizzati dai piloti tedeschi nel febbraio del 1918. Il giocatore deve dichiarare all'inizio della fase di movimento che l'equipaggio del suo aereo sta per lanciarsi con il paracadute. Non si può abbandonare un aereo che è esploso o che è stato distrutto. Non appena il pilota si è gettato con il paracadute, l'aereo cade in vite. Estrarre una **carta danno D** (oppure tirare un d8), il pilota è salvo se il numero che appare in basso a sinistra sulla carta è **pari o superiore a quattro** (stessa cosa per il d8), il danno riportato dalla carta indica il numero di settimane di convalescenza del pilota.

Il numero riportato sulla carta è modificato come segue:

-  -1: il pilota/osservatore si è lanciato ad altitudine 1;
-  -1: l'aereo è in fiamme al momento del lancio.

Se è in atto un'offensiva terrestre del proprio esercito il pilota ritorna alla base sano e salvo. In caso contrario può essere recuperato dai propri compagni giocando una missione *Salvo!*

4. Scenari

Lo scenario da giocare può essere deciso di comune accordo dai giocatori scelto casualmente. In questo secondo caso estrarre una **carta danno D** (oppure tirare un d8), se il numero che si trova in basso a sinistra sulla carta estratta è:

- ✚ 1: la missione da giocare è *Osservazione*;
- ✚ 2: la missione da giocare è *Bombardamento*;
- ✚ 3: la missione da giocare è *Trincee*;
- ✚ 4: la missione da giocare è *Palloncini frenati*;
- ✚ 5: la missione da giocare è *Caccia*;
- ✚ 6: la missione da giocare è *Arrivano*;
- ✚ 7: la missione da giocare è *Salvo*;
- ✚ 8: la missione da giocare è *Fotografie*.

4.1.1. Ingresso in ritardo

La squadriglia che gioca *in difesa* può decidere di far entrare in ritardo uno degli aerei. Il giocatore che controlla l'aereo sistema una carta manovra destra o sinistra coperta sulla sua plancia di gioco, all'inizio del terzo turno, prima della selezione delle manovre, scopre la carta e sistema il proprio aereo nel punto desiderato del lato del tavolo indicato dalla carta manovra (lato destro se la carta è una manovra a destra, lato sinistro in caso contrario).

4.1.2. Fuoco dell'osservatore

L'osservatore degli aerei biposto non può usare la propria mitragliatrice nel turno in cui bombarda, fotografa, osserva, ecc. Il pilota può sparare normalmente.

4.2. Osservazione

La missione può essere completata solo da aerei biposto, l'osservatore non deve essere fuori combattimento.

Schieramento

La squadriglia che deve compiere la missione deve essere composta almeno da un aereo biposto e un caccia; l'aereo biposto parte da un angolo del proprio lato del tavolo insieme a tutti i caccia meno uno, l'ultimo caccia dal secondo angolo dello stesso lato. La squadra avversaria sistema una carta obiettivo al centro del proprio lato del tavolo, ad un righello di distanza dal bordo, tre mitragliatrici antiaeree e due cannoni antiaerei al massimo a due righelli di distanza dal proprio lato del tavolo; gli aerei della squadriglia, tutti caccia, partono da un punto qualsiasi del proprio lato del tavolo.

Obiettivo

Per osservare con successo l'obiettivo l'aereo con l'osservatore deve volare ad una quota di 1 o 2 in modo che o la carta aereo o la carta manovra si sovrapponga al centro – *punto rosso* – dell'obiettivo. L'aereo deve uscire dal proprio lato del tavolo sano e salvo per guadagnare il punteggio-missione.

Il pilota e l'osservatore dell'aereo biposto guadagnano dieci punti se la missione ha successo.

4.3. Bombardamento

La missione può essere completata solo da aerei biposto, l'osservatore non deve essere fuori combattimento.

Schieramento

La squadriglia che deve compiere la missione deve essere composta almeno da un aereo biposto e un caccia; l'aereo biposto parte da un angolo del proprio lato del tavolo, un caccia dal secondo angolo dello stesso lato. La squadra avversaria sistema una carta obiettivo al centro del proprio lato del tavolo, ad un righello di distanza dal bordo, tre mitragliatrici antiaeree e due cannoni antiaerei al massimo a due righelli di distanza dal proprio lato del tavolo; gli aerei della squadriglia, tutti caccia, partono da un punto qualsiasi del proprio lato del tavolo.

Obiettivo

Per bombardare con successo l'obiettivo l'aereo biposto deve essere a quota 1 o 2 e la carta aereo o una carta manovra deve sovrapporsi al centro della carta bersaglio; il giocatore estrae una **carta danno D** (oppure tira un d8):

- ✚ se si trova a quota 1 il bersaglio è colpito se il numero posto in basso a sinistra della carta è 2-8 (idem per il d8);
- ✚ se si trova a quota 2 il bersaglio è colpito se il numero è 3-8 (idem per il d8).

L'aereo ha munizioni per bombardare tre volte (o tre obiettivi diversi).

L'aereo deve uscire dal proprio lato del tavolo sano e salvo per guadagnare il punteggio-missione. Il pilota e l'osservatore dell'aereo biposto guadagnano dieci punti se la missione ha successo e altri due punti per ogni altro obiettivo colpito (ma solo se, al termine della missione, l'obiettivo principale è stato colpito).

4.4. Trincee

La missione può essere completata da qualunque tipo di aereo.

Schieramento

La squadriglia che deve compiere la missione parte dal proprio lato del tavolo. La squadra avversaria sistema due carte obiettivo, che rappresentano le trincee da mitragliare: una ad un righello di distanza dal lato sinistro e dal proprio lato del tavolo, l'altra ad un righello dal lato destro e sempre ad un righello dal proprio lato. Inoltre sistema tre mitragliatrici antiaeree e due cannoni antiaerei al massimo a due righelli di distanza dal proprio lato del tavolo; gli aerei della squadriglia, tutti caccia, partono da un punto qualsiasi del proprio lato del tavolo.

Obiettivo

Il pilota e/o l'osservatore guadagnano un punto per ogni **carta danno** inflitta alle trincee, alle mitragliatrici antiaeree ed all'artiglieria antiaerea; 10 punti per ogni trincea distrutta. La missione è completata quando entrambe le trincee obiettivo sono silenziate.

4.5. Palloni frenati

La missione può essere completata da qualunque tipo di aereo.

Schieramento

La squadriglia che deve compiere la missione parte dal proprio lato del tavolo. La squadra avversaria sistema due palloni frenati ad un righello dal proprio lato del tavolo e ad un righello e mezzo dal lato sinistro il primo, dal lato

destro il secondo, diretti verso il lato opposto. Inoltre ci sono tre cannoni antiaerei: uno tra i due palloni, gli altri due tra i palloni ed il lato del tavolo più vicino. Infine due mitragliatrici antiaeree ad un righello da ciascun pallone. Gli aerei della squadriglia, tutti caccia, partono da un punto qualsiasi del proprio lato del tavolo.

I palloni partono dalla quota massima più il massimo di *segnalini* salita. Ad ogni turno perdono un segnalino quota, se arrivano a quota zero, senza *segnalini*, sono a terra e non possono più essere danneggiati.

Obiettivo

Il pilota e/o l'osservatore guadagnano un punto per ogni **carta danno** inflitta ai palloni frenati; 10 punti per ogni pallone frenato distrutto.

4.6. Caccia!

La missione può essere completata da qualunque tipo di aereo. Questo scenario non deve essere obbligatoriamente giocato a parti invertite.

Schieramento

La squadriglia che deve compiere la missione parte dal proprio lato del tavolo. La squadra avversaria dal lato opposto del tavolo.

Obiettivo

La missione è completata con successo dalla squadra che rimane con almeno un aereo in volo sul tavolo quando tutti gli avversari sono stati abbattuti, costretti ad atterrare o ad uscire dal campo di gioco. Ogni pilota della squadriglia vincente guadagna 5 punti.

4.7. Arrivano

La missione può essere completata da qualunque tipo di aereo.

Schieramento

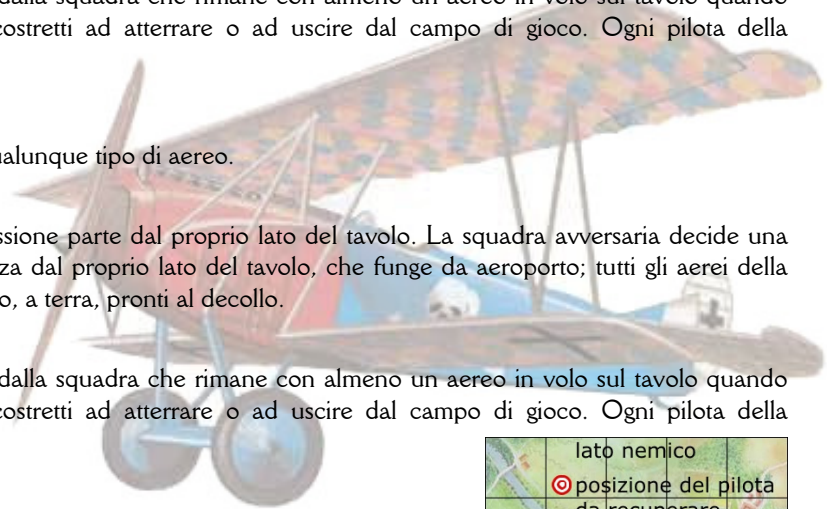
La squadriglia che deve compiere la missione parte dal proprio lato del tavolo. La squadra avversaria decide una zona del tavolo, ad un righello di distanza dal proprio lato del tavolo, che funge da aeroporto; tutti gli aerei della squadriglia sono posizionati nell'aeroporto, a terra, pronti al decollo.

Obiettivo

La missione è completata con successo dalla squadra che rimane con almeno un aereo in volo sul tavolo quando tutti gli avversari sono stati abbattuti, costretti ad atterrare o ad uscire dal campo di gioco. Ogni pilota della squadriglia vincente guadagna 5 punti.

4.8. Salvo!

La missione può essere completata solo da aerei biposto che iniziano il gioco senza osservatore. La missione può essere giocata, interrompendo la consueta alternanza



degli scenari, su richiesta della parte che ha avuto un pilota che è stato costretto ad atterrare sul tavolo di gioco o che si è lanciato con il paracadute per tentare di recuperarlo.

Ci sono due varianti di questa missione, a seconda che sia in atto un'offensiva terrestre dell'esercito nemico oppure no.

4.8.1. Missione di salvataggio senza offensiva terrestre nemica

Schieramento

La squadriglia che deve compiere la missione deve essere composta almeno da un aereo biposto e un caccia; l'aereo biposto parte da un angolo del proprio lato del tavolo senza osservatore a bordo, un caccia dal secondo angolo dello stesso lato. Il capo squadriglia indica, segretamente, il punto in cui si trova il pilota da recuperare, ad esempio su un foglio di carta che viene mostrato agli avversari solo quando l'aereo biposto atterra. Il punto indicato si deve trovare al massimo a due righelli di distanza dal lato nemico del tavolo.

Successivamente la squadra avversaria posiziona tre mitragliatrici antiaeree e due cannoni antiaerei al massimo a due righelli di distanza dal proprio lato del tavolo.

Gli aerei della squadriglia, tutti caccia, partono da un punto qualsiasi del proprio lato del tavolo.

Obiettivo

L'aereo deve atterrare in modo che una qualsiasi parte della carta aereo si trovi sul punto centrale della carta obiettivo – il pilota/osservatore amico da recuperare – decollare di nuovo e uscire dal proprio lato del tavolo sano e salvo. Il pilota guadagna 10 punti se la missione è completata con successo.

4.8.2. Missione di salvataggio durante un'offensiva terrestre nemica

Schieramento

Come nella variante precedente ma il nemico aggiunge uno sbarramento di quattro palloni frenati a 50cm dal proprio lato del tavolo, equidistanti tra di loro e dai lati del tavolo, puntati in direzione del lato nemico del campo di gioco e tutti alla massima quota (senza segnalini salita).

Obiettivo

Come nella variante precedente ma il pilota guadagna 20 punti se la missione è completata con successo.

4.9. Fotografie

La missione può essere completata solo da aerei biposto. Non è possibile fotografare se l'osservatore è fuori combattimento.

Schieramento

La squadriglia che deve compiere la missione deve essere composta almeno da un aereo biposto e un caccia; l'aereo biposto parte da un angolo del proprio lato del tavolo, un caccia dal secondo angolo dello stesso lato. La squadra avversaria sistema una carta obiettivo al centro del proprio lato del tavolo, ad un righello di distanza dal

bordo e tre mitragliatrici antiaeree al massimo ad un righello di distanza dall'obiettivo; gli aerei della squadriglia, tutti caccia, partono da un punto qualsiasi del proprio lato del tavolo.

Obiettivo

Per fotografare l'obiettivo l'aereo biposto deve eseguire uno stallo in un momento in cui il centro della carta aereo – il *punto rosso* – si trova a meno di mezzo righello di distanza da qualunque punto della carta obiettivo a quota 1. il pilota e l'osservatore guadagnano 10 punti ciascuno se completano la missione. L'aereo deve uscire dal proprio lato del tavolo sano e salvo per guadagnare il punteggio-missione.

5. Tabelle

5.1. Punti esperienza

Punteggio	Descrizione	Note
1	Per ogni turno di volo	se tutti gli aerei avversari sono fuori dal tavolo si considerano comunque 20 turni
1	Per ogni carta danno inflitta agli avversari	
5	Per ogni missione completata con successo	assegnati solo agli <i>aerei di supporto</i> , i piloti/osservatori che completano la missione prendono punti come specificato nella descrizione della missione
10	Per ogni aereo nemico abbattuto	in caso di abbattimento per raffiche contemporanee da più aerei il punteggio è assegnato ad ogni pilota che ha sparato
10	Missione di Osservazione completata	
10	Missione di Bombardamento completata con successo	
2	Per ogni altro obiettivo in una missione di Bombardamento	si guadagnano solo se al termine della missione l'obiettivo principale è stato colpito
10	Per ogni trincea silenziata in una missione di mitragliamento	il pilota/osservatore che distrugge una trincea non prende i 5 punti per la missione completata con successo
1	Per ogni carta danno inflitta ad una trincea obiettivo o alle mitragliatrici antiaeree o ai cannoni antiaerei in una missione di mitragliamento	
10	Per ogni pallone frenato distrutto in una missione Palloni frenati	
1	Per ogni carta danno inflitta ad un pallone frenato	
5	Per la missione Arrivano o Caccia completata con successo	a cui si sommano i 5 punti per la missione completata con successo
10	Per la missione Salvo! completata con successo	variante senza offensiva terrestre nemica
20	Per la missione Salvo! completata con successo	variante con offensiva terrestre nemica

6. Cose da sapere

ftp://ftp.nexusgames.com/download/WoVMini-Rulebook_IT_web.pdf

6.1.1. Mira

Quando un aereo spara per più fasi consecutive può sparare con più accuratezza. Dalla seconda fase di fuoco consecutivo in poi, anche da un turno all'altro, tutte le carte Danno fanno un Danno +1. Gli zeri continuano a contare come 0.

Nel caso di aerei biposto il bonus è dato solo se l'aereo fa fuoco per più fasi consecutive ed il bersaglio si trova nello stesso arco di fuoco.

6.1.2. Distrazione

Se un aereo prende un punto danno perde ogni vantaggio derivante da Mira ed Inseguimento.

6.1.3. Aerei sovrapposti

Aerei sovrapposti non si sparano, ma possono comunque sparare ad altri. Gli altri aerei possono sparare a quelli che si sovrappongono secondo le normali regole. Gli aerei che si sovrappongono non bloccano la linea di tiro l'uno dell'altro.

6.1.4. Danno speciale al pilota

Se la **carta** indica 3 danni il pilota è ferito. Il danno va tenuto segreto. Il pilota non può sparare nella fase in cui esegue una manovra spericolata, un *Immelmann*, uno *Split-S* o una salita. Disincedere le mitragliatrici richiede 4 fasi. Un secondo danno di questo tipo e il pilota è morto.

Se la **carta** indica un diverso numero di danni l'osservatore è ferito e fuori combattimento (non spara, non osserva, non bombarda, non fotografa a meno che le macchine fotografiche non possano essere azionate dal pilota).

6.1.5. Punto cieco delle mitragliatrici posteriori

Il bersaglio della mitragliatrice posteriore non è valido se la linea che connette i centri dei due aerei passa per il lato corto posteriore della carta aereo ed il bersaglio si trova a mezzo righello di distanza o meno, alla stessa quota o inferiore. Se l'aereo ha eseguito una salita la regola non si applica (il bersaglio è valido in ogni caso).

6.1.6. Regola speciale per il *Roland CII*

L'arco di tiro della mitragliatrice posteriore del Roland CII è valido solo per bersagli alla stessa quota o a quota inferiore; l'arco di tiro per bersagli a quota superiore è di 360°.

6.1.7. Immelmann

Dritto-Immelmann-Dritto è un *Immelmann* ascendente, si guadagna un segnalino di salita. *Stallo-Immelmann-Dritto* è uno *Split-S*

(*Immelmann* discendente), si perde un segnalino salita. Non si può eseguire una manovra *Immelmann* nello stesso turno di una salita.

6.1.8. Atterraggi e decolli

Atterraggio: l'aereo deve essere a quota zero con uno o più segnalini salita. La sequenza di manovre per atterrare è *discesa-dritto-stallo*, a questo punto l'aereo è a terra fermo.

Decollo: l'aereo a terra può essere girato in qualsiasi direzione, facendo perno su un qualunque punto della base, durante la seconda fase del turno, prima che le carte manovra siano rivelate. La sequenza di manovre per il decollo è *stallo-dritto-salita*, a questo punto l'aereo è in volo (prende un segnalino salita).

6.1.9. Picchiata

Aerei che hanno la manovra *Immelmann* nel mazzo possono eseguire una picchiata. Sequenza di manovre: *stallo* – *discesa* (l'aereo perde tutti i segnalini salita ed un livello di quota) – *dritto* (l'aereo perde un ulteriore livello di quota). Se usata per passare da quota 2 a quota 0 l'aereo conserva un segnalino salita.

6.1.10. Offensive terrestri

I giocatori estraggono una **carta danni** dal **mazzo D** (o tira un d8):

- ☘ danno speciale *inceppo* rosso (oppure 1-2 con un d8): offensiva degli Imperi centrali;
- ☘ danno speciale *inceppo* verde (oppure 7-8 con un d8): offensiva degli alleati.

6.1.11. Paracadute

Estrarre una **carta danno D** (o tirare un d8), il pilota è salvo se il numero che appare in basso a sinistra sulla carta è **pari o superiore a quattro**, il danno il numero di settimane di convalescenza del pilota (idem per il d8).

Il numero riportato sulla carta è modificato come segue:

- ☘ -1: il pilota/osservatore si è lanciato ad altitudine 1;
- ☘ -1: l'aereo è in fiamme al momento del lancio.

Se è in atto un'offensiva del proprio esercito il pilota ritorna alla base. In caso contrario può essere recuperato con una missione *Salvo!*

6.1.12. Missioni

Estrarre una **carta danno D** (oppure tirare un d8), se il numero che si trova in basso a sinistra sulla carta estratta è: 1: Osservazine; 2: Bombardamento; 3: Trincee; 4: Palloni frenati; 5: Caccia; 6: Arrivano; 7: Salvo; 8: Fotografie.