



Jet 1945

Scenario che simula un ipotetico scontro tra i primi aerei a reazione e razzo tedeschi che attaccano i bombardieri Alleati scortati a loro volta anche dai loro primi aerei a reazione e una incursione aerea alleata alla base degli aerei segrete della Luftwaffe. Il gioco prevede una missione di intercettazione ad una formazione di Bombardieri Alleati da parte di elementi dello JV44 (Me 262), JG 400 (Me 163), JG1 (He 162) e la reazione della scorta P51 e Meteor. Successivamente l'attacco alleato dell'aeroporto tedesco base dei programmi sperimentali della Luftwaffe (Ta 183, Ho 229) da parte di Aerei Inglesi (Tempest, Typhoon e Mosquito) difesa da FW190D9 e Ta 152H.



*Lo **Jagdverband 44**, lo **Jagdgeschwader 400** e **Jagdgeschwader 1** sono stati delle speciali unità da combattimento che raggruppavano i migliori piloti tedeschi della Luftwaffe durante gli ultimi mesi della seconda guerra mondiale equipaggiate con il Messerschmitt Me 262 e il Heinkel He 162 a reazione e il Me 163 a razzo. Lo "Jägernotprogramm" era il programma deciso dalla Luftwaffe il 3 luglio 1944 riguardante la produzione di caccia di emergenza nell'ultimo anno del Terzo Reich; tra questi ricordiamo il Do335 "Pfeil", il Ba 349 "Natter", il Ta 183 "Huckebein", il Ho 229, la prima ala volante.*

Riusciranno a respingere le forze alleate su un Tavolo di Wings of Glory di 220 x 160 cm

AREA DI GIOCO (Mappa 220x160cm)



MEZZI IN GIOCO

 Alleati	 Tedeschi
6 Boeing B17G	3 Messerschmitt Me 262
3 N.A. P51D Mustang	2 Messerschmitt Me 163
3 Gloster Meteor	2 Dornier Do 335 + 2 Heinkel He 162
2 Hawker Tempest	1 Bacheim Ba 346
2 Hawker Typhoon	2 FW 190D9 + 2 Ta 152 H0
2 De Havilland Mosquito	3 Ho 229 + 1 FW 183
2 B25 Mitchell + 2 B 26	4 cannoni AA

OBIETTIVI DELLA MISSIONE

La partita verrà suddivisa in due parti:

Nella prima parte ci sarà l'attacco dei jet Tedeschi alla formazione di bombardieri, mentre nella seconda ci sarà l'attacco Alleato all'aeroporto tedesco.

La seconda parte inizierà quando i bombardieri alleati saranno usciti dalla mappa dal margine est.

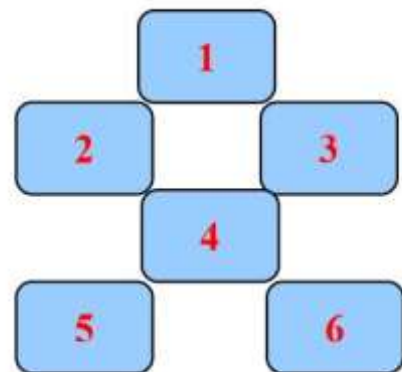
Nella prima parte i giocatori Alleati dovranno far transitare la formazione di bombardieri (B17) sulla mappa entrando dall'apposito settore della mappa (vedi) e uscendo dalla metà superiore (Nord) del bordo Est della mappa (per riuscire a completare la loro missione di bombardamento nel sud della Germania). I caccia alleati (P51 e Meteor) cercheranno di difendere i bombardieri e di effettuare un agguato ai jet in fase di atterraggio. Il giocatore dell'Asse (Me 262, He 162, Me 163 e Ba 346) cercherà di abbattere quanti più bombardieri possibile e di rientrare facendo atterrare quanti più jet possibile.

Nella seconda fase i nuovi aerei alleati (Tempest, Typhoon, Mitchell e Marauder) entreranno dalla stessa parte in cui sono entrati i bombardieri alleati nella prima parte. Eventuali caccia alleati rimasti della prima parte potranno rimanere in gioco, ma dopo 10 mosse della seconda parte possono volare solo a velocità ridotta per simulare il ritorno alla base. Gli aerei alleati dovranno uscire dalla mappa dall'area cui sono entrati.

Gli aerei tedeschi sopravvissuti della prima parte rimarranno in gioco ma dopo 10 mosse della seconda parte potranno volare solo a velocità ridotta per simulare il rientro dovuto al carburante in esaurimento. I nuovi aerei tedeschi (Ho 229, Ta 183) decollano dalla base (angolo sud est mappa), mentre i caccia a pistoni (Ta 152 e FW 190D) entrano dal segmento sud.

SEQUENZA DI SCHIERAMENTO DELLO SCENARIO

- 1) Gli Alleati posizionano i bombardieri (quota 3-4) in formazione singola (vedi disegno a fianco) in un'area del terzo medio del lato Ovest (sinistro) della mappa ad una distanza massima di $1 \frac{1}{2}$ righello dal bordo. Successivamente dispone i P51 e i Meteor negli appositi settori come desidera (vedi mappa) alle quote che desidera. Quando i bombardieri usciranno dalla mappa i caccia sopravvissuti rimarranno in gioco muovendo alla massima velocità solo per 10 turni, dopo di che potranno muoversi solo a velocità



ridotta e prendere la rotta di casa (per simulare il consumo di carburante). Nella seconda parte del gioco i nuovi aerei alleati entreranno in gioco dall'area dei caccia alleati quando i bombardieri saranno usciti dalla mappa.

- 2) I giocatori dell'Asse dispongono i Me 262, gli He 162, Me 163 come meglio credono alla distanza massima di un righello dalla loro base aerea (angolo sud-est della mappa) a quota 2 (hanno appena decollato). I tre Me 262 sono armati anche dei razzi R4M. Analogamente la rampa di lancio del Ba 346 che va posizionata nel piccolo centro abitato al centro della mappa può lanciare il suo veicolo quando desidera. Gli He 162 e i Do 335 entrano da sud (vedi area) e possono uscire dal campo di battaglia solamente da questa area. Gli Ho 229 e il Ta 183 sono armati anche con i missili X4 ed decollano dall'aeroporto (angolo sud est mappa) quando entra in gioco la seconda ondata degli alleati). Mentre FW 190 D9 e Ta 152H entrano nella seconda parte del gioco dall'area a sud.

REGOLE DI VOLO

Si usano le regole "**AVANZATE**" come da libretto "**WWII Wings of Glory**". con esclusione delle regole "Carburante", "schiantarsi", "Volare più in alto" e "Copertura di nuvole".

Sono in uso le seguenti "home rules":

- 1) manovra illegale: viene sostituita da un dritto, si subisce un danno A e non si può sparare.
- 2) fuoco: per sparare nell'arco di fuoco ci deve essere il "piloncino" dell'obiettivo.
- 3) Quando si gioca la carta "rovesciata" non si spara.
- 4) Se un aereo viene colpito dopo aver giocato la carta discesa può far ritirare il danno all'avversario.
- 5) Si utilizza per il calcolo dei danni la tabella seguente D100
- 6) Uso regole speciali per jets, caccia a razzo, razzi/missili e per fuoco AA dei bombardieri (vedi istruzioni).
- 7) I Bombardieri devono mantenere la formazione iniziale (identiche carte movimento per turno). Un bombardiere può lasciare la formazione e muovere liberamente solo dopo che ha subito la metà dei danni (25). Quando al bombardiere solo il 10% dei danni (segnati in rosso) deve immediatamente dirigersi verso Nord (lato sup. mappa) e uscire dalla mappa (rientro di emergenza). I Bombardieri usciti dalla mappa non contano come abbattuti.

BOMBARDAMENTO BASE AEREA

Gli aerei alleati di attacco presenti nella seconda parte del gioco sono di due tipi: Caccia bombardieri (Typhoon armati di razzi subalari, Mosquito armati di Bombe) e bombardieri medi (B25 e B26 armati di bombe).

ARMAMENTI ARIA SUOLO:

- Typhoon:
 - cannoncini: 4 × 20 mm Hispano
 - Razzi 8xRP-3
- Mosquito:
 - Cannoncini 4x20 mm Hispano e 4x7,7 mm Browning
 - Bombe 2x250 kg
- B26: Bombe 6x250 Kg
- B25 Bombe 6x250 Kg

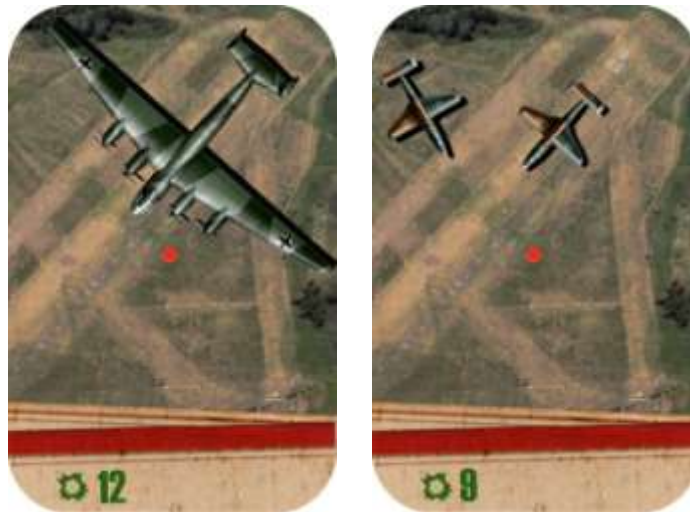
OBIETTIVI



Possono essere attaccati solo con bombe secondo le regole base di WOG ed hanno i seguenti valori:

HANGAR	
RESISTENZA	14
PUNTI	10
CENTRO COMANDO	
RESISTENZA	16
PUNTI	10
IMPIANTO RADAR	
RESISTENZA	9
PUNTI	8

Gli aerei a terra rappresentano aerei parcheggiati senza pilota e possono essere attaccati sia con le bombe che con le armi di bordo secondo le regole base di WOG per il mitragliamento e le quote.



CACCIA- CACCIABOMB.	
RESISTENZA	9
PUNTI	5
BOMBARDIERE	
RESISTENZA	12
PUNTI	5

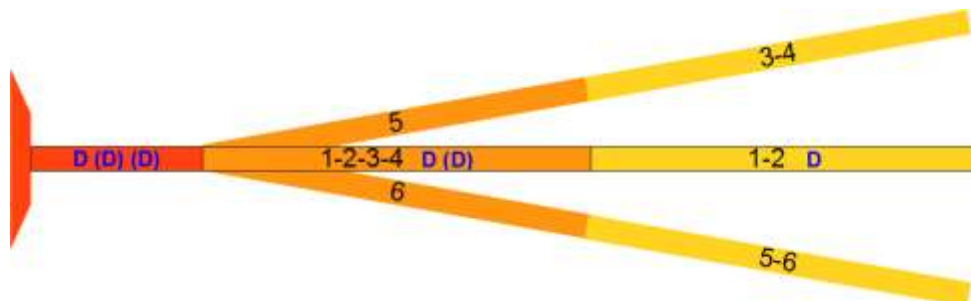
Il Bombardamento deve essere effettuato a bassa quota (livello 1 o 2) utilizzando le regole per il bombardamento di WoG (carta bomba con il centro rosso sulla carta obiettivo effetto al 100%, carta bomba che copre anche parzialmente la carta obiettivo, ma il con centro rosso fuori
Versione 3.0 di Mad Charly

della carta effetto al 50%). Gli aerei con più bombe possono sganciare una singola bomba o tutto il carico. Nel qual caso tirano il dado sempre una volta sola ma con un modificatore al tiro dei dadi di + 14 per B25 e B26 e di + 5 per i Mosquito. Per gli effetti del bombardamento vedi la tabella seguente:

Bombardamento Bassa quota BOMBE 250 kg		
D100	Danni	
	Quota 1	Quota 2
1-24	1	0
25-35	3	2
36-42	4	3
42-49	5	4
50-58	6	5
59-65	8	6
66-72	10	8
73-80	13	10
81-90	15	12
91-95	17	15
96-100	20	18

USO RAZZI ANICARRO BRITANNICI RP-3

I razzi aria/terra anticarro erano uno degli armamenti classici degli Hawker Typhoon. Tali aerei potevano portare 4 RP-3 per ogni ala (totale 8). La loro gittata era quasi 2000 metri, ma la loro traiettoria utile era entro i 1000. Per usarli portarsi a tiro del bersaglio (edifici o blindati) e utilizzare la dima allegata (dove il segmento colorato rosso corrisponde a ½ righello mentre quelli arancio e giallo 1 righello) accostandola alla base del modello.



Se il bersaglio è entro la distanza rossa non si hanno deviazioni, se arancio o gialla si tira un D6 e si hanno i valori di deviazione indicati nei segmenti. Se questi, diretti o deviati toccano una carta bersaglio si tira per un danno D con due possibili tentativi supplementari nel settore rosso ed uno nell'arancio in caso di nessun esito.

FUOCO DELLA FLAK

I cannoni A.A. attaccano ogni aereo che entra con il centro della propria base all'interno del raggio di azione della Flak (2 righelli).

I Bombardieri e gli aerei d'attacco dovranno colpire a bassa quota (1 – 2 piolini).

Per il tiro A.A. seguire la seguente procedura:

- 1) **Inquadramento:** per ogni aereo penetrato all'interno del raggio di azione della Flak di 2 righelli (si considera il piolino), questa ha il 40% di probabilità di colpirlo quando l'incursore è a quota 1, del 30 % quando è a quota 2 piolini. Nel primo caso si tirano i dati D100 con risultato uguale o minore a 30 il bersaglio viene inquadrato. Nel secondo con un risultato di 40 o meno il bersaglio viene inquadrato e quindi colpito con i danni previsti.
- 2) **Danni:** per ogni bersaglio colpito si lancia 1D100 e si consulta la seguente tabella:

TABELLA DANNI FUOCO CONTROAEREO		
D100	Danni	Effetti collaterali
1-18	1	
19-34	2	
35-50	3	
51-66	4	Timone: Pari (Dx) Dispari (Sx)
67-82	5	Motore
83-97	6	Incendio
98-99	10	Equipaggio: Pari (pilota)Dispari (altri)
100	esplosione	

- 3) **Fuoco amico:** se aerei amici si trovano a meno di 1 righello dal bersaglio; in caso di colpo a segno lanciare 1D6, con un risultato di **1-2** sono colpiti anche gli aerei amici (pure se si trovano al di fuori del raggio di tiro dei cannoni, si considerano comunque entro il raggio dell'esplosione dei proiettili) se questi si trovano alla stessa quota dell'aereo bersaglio del tiro A.A.. Aerei amici sono colpiti con un risultato di **1** se si trovano a quote differenti di un livello e a mezzo righello di distanza.
- 4) Se le basette sono sovrapposte a quella del bersaglio, gli aerei amici sono colpiti con un risultato di **1-2-3** se alla stessa quota e di **1-2** se a quote differenti.

CONDIZIONI DI VITTORIA

La partita termina quando i bombardieri Alleati lasciano il campo di gioco e i jet tedeschi sono atterrati. Terminata la quale si valutano i punteggi ottenuti dai due schieramenti:

- Per ogni caccia a pistoni abbattuto 5 punti
- Per ogni caccia a reazione abbattuto 7 punti
- Per ogni bombardiere abbattuto 10 punti
- Per danni alla base aerea vedi le tabelle precedenti relative.

- **Vittoria Strategica Alleata:** con differenza punti superiore a 20 punti a favore dell'alleato.

- **Vittoria Tattica Alleata:** con differenza punti tra i 5 e i 20 punti a favore dell'alleato..

- **Vittoria Strategica Tedesca:** con differenza punti superiore a 20 punti a favore del tedesco.

- **Vittoria Tattica Tedesca:** con differenza punti tra i 5 e i 20 punti a favore del tedesco.

- **Pareggio negli altri casi** con differenza di punti tra i 5 punti a favore dell'uno o dell'altro.

Schede Aerei non ufficiali di WoG

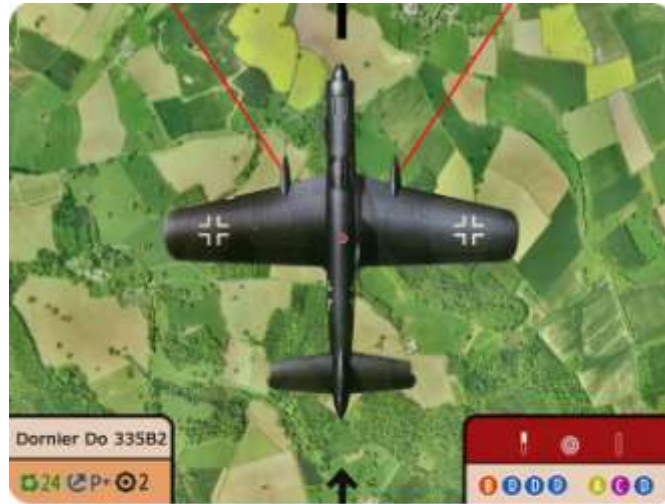
Aircraft	Deck	Guns SR	Guns LR	Excepted cards	Damage	Ceiling	Climb	Base
Messerschmitt Me 262 A	R* + extendere	D-D-D-D	D-D	7-8-9-10- 15-16	20	14	3	F
Messerschmitt Me 163 B1	R** + extendere	D-D	D	12 - 18	16	15	1	F
Heinkel He 162	R + extender	D-D	D		16	14	2	F
Focke Wulf Ta 152 H1	R + extendere	D-C-C	D-C		18	12	3	F
Focke Wulf Ta 183 A0	O	D-D-D-D	D-D		18	14	2	F
Horten Ho 229	P	D-D	D		20	14	2	HF
Dornier Do 335 A1	P*	C-C-D	B-B-C	13-14-15- 16	24	13	3	HF
Dornier Do 335 B	P*	B-D-D-D	A-C-D	13-14-15- 16	24	13	3	HF
Bachem Ba 349 Natter	R*	Rockets	Rockets	12-15-16	12	14	1	F
Gloster Meteor	O*	C-C-C-C	C-C	11-12	20	14	3	F
Hawker Tempest Mk V	P	C-C-C-C	C-C		19	14	3	F
Hawker Thypoon Mk I	Q*	C-C-C-C	C-C	15-16	17	10	4	F
Martin B-26B/G Marauder	XB	See chart	gunnery	arcs	35	8	7	B
NA B-25H Mitchell	XB	See chart	gunnery	arcs	30	9	7	B
De Havilland Mosquito FB	Q**	B-C-C-C-C	A-C-C	12-15-16	25	12	4	HF

CARTE WoG AEREI NON ARES











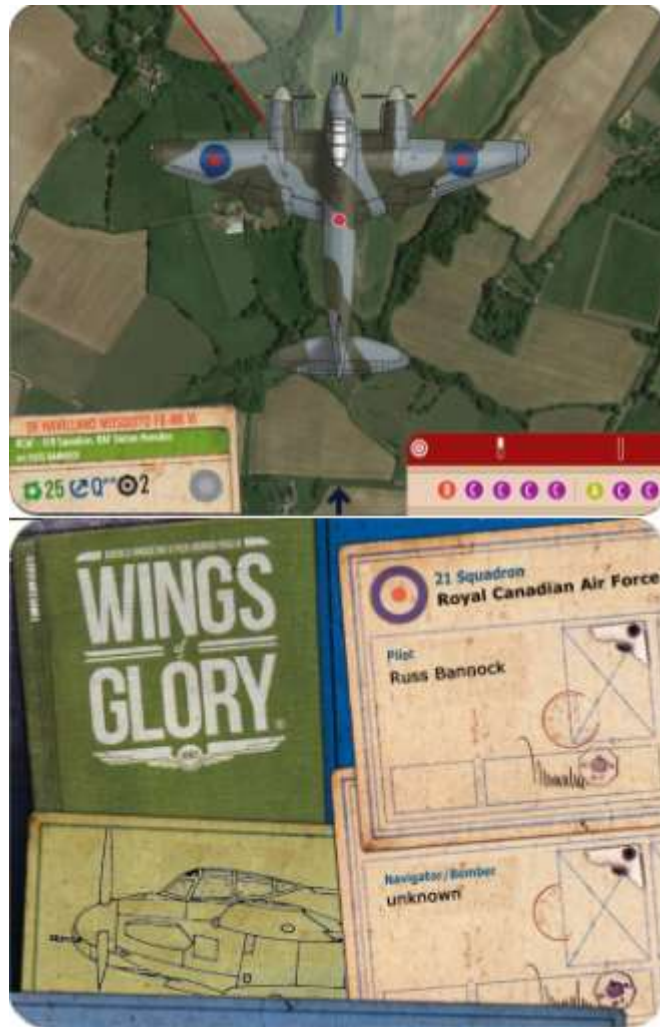


















WoG WWII - TABELLA DANNI D100

Danni		A giallo	B arancio	C viola	D blu
0		1-24	1-16	1-39	1-40
1		25-42	17-23		
2		43-64	24-38		
3		65-73	39-49	40-52	
4		74-76	50-58		
5			59-68	53-61	41-50
6			69-70	62-68	
7			71-74		
8			75-76	69-76	51-53
10					54-59
12					60-65
15					66-68
18					69-72
1	☒	77-78	77-78		
1	☒	79-80	79-80		
2	☒	81-82			
2	☒	83-84			
3	☒			77-78	
3	☒			79-80	
4	☒		81-82		
4	☒		83-84		
5	☒			81-82	73-76
5	☒			83-84	77-80
1	☉	85-86			
3	☉		85-86	85-86	
4	☉	87-88			
6	☉			87-88	
7	☉		87-88		
12	☉				81-84
2	☼	89-90	89-90		
3	☼	91-92			
5	☼			89-90	
6	☼		91-92	91-92	
8	☼				85-88
2	☽		93-96		
3	☽	93-96		93-94	
5	☽			95-96	
8	☽				89-92
2	☿	97-98			
3	☿		97-98		
6	☿			97-98	
10	☿				93-96
	♁	99-100	99-100	99-100	97-100

GIOCA LA STORIA



PER INFO SULLE NOSTRE ATTIVITA'

www.madelitewargamers.it

info@madelitewargamers.it

