



“Bats out of hell”



Aprile 1945 lo Jv44 la squadriglia degli Assi di Galland all’attacco di una formazione di B17 che hanno come obiettivo gli aeroporti della Germania meridionale.

Lo Jagdverband 44 (JV 44) è stata una speciale unità da combattimento che ha raggruppato i migliori assi tedeschi della Luftwaffe durante gli ultimi mesi della seconda guerra mondiale. Il velivolo principale utilizzato dal gruppo è stato il Messerschmitt Me 262 caccia a reazione. Erano conosciuti con vari soprannomi, tra cui "Der Galland-Zirkus" (The Galland Circus). Il comandante della JV 44 era il generale Adolf Galland (104 vittorie) l'ex der generale Jagdflieger (generale dei piloti da caccia) che era stato da poco licenziato dal suo incarico personale da Hermann Göring per le sue inesorabili critiche alle politiche operative, dottrina strategica e tattiche dell’Alto Comando della Luftwaffe dopo il fallimento dell’operazione Bodenplatte. Praticamente nell’ultimo mese di guerra in condizioni operative difficilissime, mancanza di carburante, pezzi di ricambio e con il completo dominio del cielo da parte degli alleati, hanno abbattuto più di 55 aerei nemici.

AREA DI GIOCO (Mappa 213x140cm)



MEZZI IN GIOCO

 Alleati	 Tedeschi
8 Boeing B17G	4 Messerschmitt Me 262 Schwalbe
4 N.A. P51D Mustang	2 Messerschmitt Me 163 Komet
2 Republic P47D Thunderbolt	2 Dornier Do 335 Pfeil
2 Spitfire Mk IX	1 Bacheim Ba 346 Natter
	4 FW 190D9
	2 FW 190 A6
	3 cannoni AA

OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Il giocatori Alleati dovranno far transitare la formazione di bombardieri sulla mappa entrando dal terzo medio del bordo Ovest della mappa 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 cercheranno di difendere i bombardieri e di effettuare un agguato ai jet in fase di atterraggio.

Il giocatore dell'Asse cercherà di abbattere quanti più bombardieri possibile e di rientrare facendo atterrare quanti più jet possibile.

SEQUENZA DI SCHIERAMENTO DELLO SCENARIO



- 1) Gli Alleati posizionano i bombardieri (quota 3-4) in formazione singola in un area del terzo medio del lato Ovest (sinistro) della mappa ad una distanza massima di 1 ½ righello dal bordo.

Successivamente dispone i 3 P51 come desidera nel terzo superiore (Nord) del bordo Ovest della mappa alle quote che desidera. Quando i bombardieri usciranno dalla mappa i P51 rimasti in gioco usciranno anch'essi (se in gioco nello stesso turno verranno rimossi dalla mappa). Questo per simulare che i caccia di scorta seguivano i bombardieri nella loro missione. I P 47 e Spitfire entreranno dopo sei turni sempre dallo stesso settore e potranno rimanere in gioco fino al termine del gioco.

- 2) I giocatori dell'Asse dispongono i Me 262 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 A1a sono armati di razzi R4M. Mentre il Me 262 A1a/U4 non ne è armato. I Me 163 decollano dall'Aeroporto quando vogliono. 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. I Do 335 e i Fw 190 A6 entrano da sud (vedi area) e possono uscire dal campo di battaglia solamente da questa area. Gli altri caccia a pistoncini (Fw 190 D9) rimangono negli Hangar della base. Potranno decollare su allarme (partendo dalla testata della pista angolo est) solo quando un caccia alleato arriverà a distanza minore di 4 righelli dal raggio di tiro AA (vedi raggio di decollo su allarme Fw190 D).

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

FUOCO DELLA FLAK

I cannoni A.A. attaccano ogni aereo che entra con il centro della propria base all'interno del cerchio della Flak.

All'inizio dello scenario il giocatore dell'Asse deve decidere l'alzo per ogni singolo cannone, questo va da quota 1 a quota 4.

L'alzo può essere variato, all'inizio di ogni fase di pianificazione, di una quota per volta (es. da quota 1 a quota 2; non è possibile passare direttamente da quota 1 a quota 3 o 4; i passaggi in aumento o diminuzione devono essere gradualmente).

Nella mossa in cui il cannone varia l'alzo, questo non può sparare.

I cannoni A.A. terrestri hanno una capacità di sbarramento di **5**.

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

- 1) **Inquadramento:** per ogni aereo penetrato all'interno del cerchio di azione della Flak (si considera il pilolino), questa ha il 30% di probabilità di colpirlo. A questa percentuale va aggiunto il valore di sbarramento di ogni cannone A.A. allo stesso alzo della quota del

bersaglio. Si lancia 1D100 e se il risultato è \leq rispetto alla percentuale calcolata, il bersaglio è colpito (es.: ci sono 2 cannoni A.A. ad alzo 4, quindi $30\%+(5+5)=40\%$, pertanto si avrà il 40% di probabilità di colpire tutti gli aerei entro il cerchio che si trovino a quota 4; si lancia un D100 per ogni bersaglio e per risultati pari o inferiori al valore percentuale richiesto del 40%, il bersaglio è inquadrato e quindi colpito).

- 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
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:

- **Vittoria Strategica Alleata:** abbattuti almeno 4 Jet/Razzo e al massimo 1 bombardiere abbattuto.
- **Vittoria Tattica Alleata:** abbattuti almeno 3 Jet/Razzo e al massimo 2 bombardiere abbattuto.
- **Vittoria Strategica Tedesca:** abbattuti massimo 2 Jet/Razzo e almeno 4 bombardieri abbattuti.
- **Vittoria Tattica Tedesca:** abbattuti massimo 3 Jet/Razzo e almeno 3 bombardieri abbattuti.
- **Pareggio negli altri casi**



REPUBLIC P47D THUNDERBOLT



Base: Fighter

Manouvering Cards: **P*** togliere zig-zag (13-14-15-16)

Damage points: **21**

Climb: **4**

Ceiling:13

Guns (frontal arch): 8x12,7mm, short range **B-B-B-B**

Long range **B-B**

Crew: **1**

MESSERSCHMITT Me 262 A1a



Base: Fighter

Manouering Cards: **R*** togliere (7-8-9-10-15-16) + Speed Extender

Damage points: **20**

Climb: **3**

Ceiling:14

Guns (frontal arch): 4x30mm, short range **D-D-D-D**

Long range **D-D**

Crew: **1**

FOCKE WULF Fw 190 A6



Base: Fighter

Manouering Cards: **O*** togliere virate 60°(11-12)

Damage points: **18**

Climb: **3**

Ceiling:12

Guns (frontal arch): 2x7,92mm, 4x20mm, short range **A-C-C-C-C**

Long range **C-C**

Crew: **1**

DORNIER Do 335 A 1



Do 335A-1 (W.Nr. 240113, PR+UC), на этой машине разбился майор Вольфганг Шнауфер. Камуфляж RLM 81/82/65.

Base: Heavy Fighter

Manouvering Cards: **P*** togliere zig zag a bassa velocità(13-14-15-16) + speed extender

Damage points: **24**

Climb: **5**

Ceiling:13

Guns : 1 × 30 mm, 2 × 20 mm, short range **C-C-D**

Long range **B-B-C**

Crew: **1**

DORNIER Do 335 B 2



Do 335M13(B-2) (W.Nr. 230013), камуфляж RLM 81/82/65. Оконцовки крыльев не окрашены, пропашлеваны RLM 02. На нижней стороне крыльев кресты шириной 1525 мм, на бортах фюзеляжа 1250 мм.



Base: Heavy Fighter

Manouvering Cards: **P*** togliere zig zag a bassa velocità(13-14-15-16) + speed extender

Damage points: **24**

Climb: **5**

Ceiling:13

Guns : 3 × 30 mm, 2 × 20 mm, short range **B-D-D-D**

Long range **A-C-D**

Crew: **1**

APPENDICI (da ritagliare)

CARTE WoG AEREI NON ARES





Versione 4.1 di Mad Charly



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