

**aerei permessi:** tutte le uscite eccetto biposto, snipe e fokker DVII

**tavolo di gioco:** 180x240 circa,

regole **AVANZATE** come da libretto de **WW1 Wings of Glory Rules and Accessories**

**Pack** con le seguenti eccezioni (chiamatele pure home rules):

+ **manovra illegale** viene sostituita da un dritto, si subisce un danno A e **non si può sparare**

+ **fuoco:** per sparare nell'arco di fuoco ci deve essere il **piloncino** dell'obiettivo

in più regole **OPZIONALI** come da libretto:

+ **pianificazione:** inseguimento e inseguimento in coda e quota (pag. 17)

+ **movimento** : volare più in alto (pag. 19)

+ **fuoco:** mirare, mirare dall'alto, scompiglio e danno all'equipaggio nascosto (pag. 19-20)

+ **quota di volo:** 0 ---> 4

+ **AA:** per i cannoni AA si usano le regole per il gioco in solitario (vedi pag. 39)

**danni:** d100 con tabella danni

ognuno si porti il necessario per segnare i segnalini  
quota

chi viene **abbattuto** rientra nel turno successivo con un aereo con la metà dei punti ferita arrotondati per eccesso (es: fokker rientra con 7 danni)

alcuni **chiarimenti** venuti "a galla" dal forum:

- bonus ai danni: sempre e soltanto +1
- per aver il bonus "mirare dall'alto" l'aereo che spara dopo una discesa (o picchiata) (vedi pag. 19-20) deve trovarsi alla stessa quota o a quella immediatamente superiore rispetto al bersaglio; se dopo la discesa (o picchiata) si trovasse a quota inferiore **non** riceverà il bonus ai danni
- con l'immelman si acquista un segnalino salita
- se si sale sopra la quota max di volo del proprio aereo (anche solo di un segnalino salita): manovra illegale

DANNI / MAZZO	A	B	C	D
0	1-25	1-30	1-52	1-37
1	26-39	31-42	53-58	
2	40-44	43-52	59-64	
3	45-52	53-59		
4	53-57	60-61		
5	58-60			
10			65-70	
1, Timone Sx	61-63	62-63		
2, Timone Sx	64-66	64-65		
1, Timone Dx	67-69	66-67		
2, Timone Dx	70-72	68-69		
0, Mitr. Inceppate	73-77	70-79		
1, Mitr. Inceppate		80-84		
2, Mitr. Inceppate	78-82			
1, Fuoco		85-86		
2, Fuoco	83-85	87-88		
3, Fuoco				38-50
4, Fuoco			71-76	
6, Fuoco				51-63
9, Fuoco				64-75
1, Fumo		89-90		
2, Fumo		91-92		
4, Fumo	86-88			
8, Fumo			77-82	
2, Motore Dann.		93-94		
3, Motore Dann.	89-91			
6, Motore Dann.			83-88	
1, Pilota/Osservatore		95-96		
3, Pilota/Osservatore	92-94	97-98		
5, Pilota/Osservatore	95-97			
6, Pilota/Osservatore			89-94	
Esplosione	98-100	99-100	95-100	76-100

### Regole di scenario:

+vengono posti degli obiettivi da bombardare al centro del lato corto del tavolo

+questi sono protetti da palloni di sbarramento e AA (cannoni e mitragliatrici)

+i palloni non possono essere sorvolati nè si può passare tra uno e l'altro salvo abbatte almeno uno;

+i cannoni AA sparano come da regole in solitario;

+mitragliatrici sparano come un aereo a quota 0, ma con arco di fuoco di 360°

+entrambi hanno 5 "punti vita", persi i quali si considerano silenziati

+gli alleati dispongono di caproni scortati da caccia: entrano dal lato corto del tavolo opposto all'obiettivo senza sapere dove sono schierati gli avversari;

+l'impero dispone di caccia: i giocatori devono decidere se tenere uniti i caccia o dividerli in due squadriglie; decidono inoltre di nascosto da dove entrano i propri caccia prima che gli alleati si schierino;  
+l'impero entra in gioco D3+3 turni dopo che gli alleati hanno cominciato a giocare;

+il numero di aerei e AA dipende dal numero dei partecipanti

**Obiettivo:**

+per gli alleati bombardare obiettivi designati e fotografare risultati del raid (eventualmente dispongono di un biposto; osservatore non spara mentre fotografa);  
+per l'impero impedire che questo avvenga distruggendo i bombardieri.



*"manovrabile come il diavolo e si arrampica come una scimmia" (M. von Richtofen)*