

**aerei permessi:** spitfire, hurricane per gli inglesi e Messerschmitt e Heinkel He.111 per i tedeschi

**tavolo di gioco:** prima parte 180x120, seconda parte 180x240 circa,  
regole **AVANZATE** come da libretto de **WW2 Wings of Glory Rules and Accessories Pack** compresa la regola "volare più in alto":

inoltre sono in uso le seguenti 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

+ quando si gioca la **carta rovesciata** non si spara

+ se un aereo viene colpito dopo aver giocato la **carta discesa** può far ritirare il danno all'avversario

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

**danni:** d100 con tabella danni, quindi il danno non è segreto

ognuno si porti il necessario per segnare i segnalini quota

### **Regole di scenario:**

**prima parte** (circa 45'):

+ si schiera sul lato lungo del tavolo

+ prima ondata di Messerschmitt affrontata da CAP inglese (spitfires e hurricanes)

alla fine del tempo gli aerei si ritirano

+ gli schieramenti avranno un bonus di caccia per la seconda parte dello scenario pari al numero di aerei avversari abbattuti

**seconda parte** (circa 60'):

+ vengono posti degli obiettivi da bombardare al centro del lato corto del tavolo opposto allo schieramento tedesco

+ entrano in gioco i bombardieri tedeschi con scorta caccia

+ i bombardieri hanno due carichi di bombe

+ i cannoni AA sparano come da regole in solitario;

+ gli inglesi dispongono di caccia: entrano dal lato corto del tavolo dietro l'obiettivo;

+ il numero di aerei e AA dipende dal numero dei partecipanti (eventuali aerei abbattuti vengono sostituiti da nuovi aerei che ripartono dal proprio schieramento eccetto i bombardieri)

**Obiettivo:**

+ per tedeschi bombardare obiettivi designati;

+ per gli inglesi impedire che questo avvenga distruggendo i bombardieri.

### **Punteggi.**

Bersaglio centrato in pieno carico completo	5 punti, centrato parzialmente 3 punti
Bersaglio centrato in pieno mezzo carico	4 punti, centrato parzialmente 2 punti
Bombardiere abbattuto	3 punti
Caccia abbattuto	2 punti
Ogni bersaglio salvato	1 punto

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

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

