

TORNEO DI WINGS OF WAR

FORESTA DI LOREN - MASSA 14 OTTOBRE 2007

Il torneo si svolgerà a coppie. Ogni coppia dovrà essere in grado di schierare due aerei per ogni fazione. Al di là dell'appartenenza alla stessa fazione la scelta degli aerei è libera.

Ogni partita avrà la **durata di 40'** (al termine dei 40 minuti si potranno effettuare solo le manovre già scelte e già sulla plancia). Si gioca su un campo di volo di **120cm x 120cm**.

I punti sono dati dal totale dei danni inflitti ai due aerei avversari (eventuali danni oltre il massimo sostenibile dall'aereo vanno persi) al quale vanno aggiunti eventuali *bonus* e *malus* per gli abbattimenti o per abbandono del campo di volo.

Alla fine del tempo si contano i punti fatti da ogni squadra per stilare la classifica; eccetto per il primo turno in cui gli accoppiamenti verranno fatti a sorte, si procederà "alla svizzera", cioè il primo contro il secondo e così via...

Il più alto in classifica potrà scegliere quale coppia di aerei usare, gli altri dovranno di conseguenza usare quelli della fazione opposta.

La coppia con il più alto valore in punti alla fine delle partite (3 o 4 a seconda del numero di partecipanti) sarà la vincitrice.

Ogni partecipante deve avere con sé, oltre gli aeroplani, il necessario per giocare:

- plancia di gioco dove disporre in maniera ordinata le carte manovra;
- dado o altro per segnare le quote intermedie;
- penna o matita per segnare i punti.

Per info e iscrizioni: info@forestadiloren.it ; elrond@forestadiloren.it

REGOLE IN USO

Sono in vigore le seguenti regole:

- In caso di sovrapposizione non si assegnano danni per collisioni e gli aerei non si sparano
- Quando si fa fuoco non si fanno pescare carte danno, ma si infliggono danni fissi:
1 danno a distanza lunga **2 danni** a distanza corta
- Si usa la regola opzionale **MIRA***
- Si usa la regola opzionale **INSEGUIMENTI***
- Si usa la regola opzionale **DISTRAZIONE***
- Si usano le regole sulla **QUOTA*** ad eccezione di quelle riguardanti gli atterraggi, decolli e collisioni al suolo
- Si usa la regola opzionale **PICCHIATA***

- Non è in uso la regola dei danni speciali (n.b. non si usano le carte danno)
- Non si usa la regola opzionale **MANOVRA ILLEGALE*** (una manovra illegale verrà sempre sostituita con un dritto)
- Non si usa la regola opzionale **ESAURIMENTO CARTE DANNO***
- Non si usano le regole opzionali sugli **aerei biposto***
- Non si usa la regola opzionale **COPERTURA DELLE NUVOLE***
- Non si usa la regola opzionale **VOLARE PIU' IN ALTO***

Le regole con l'asterisco* sono sul regolamento (<http://www.wingsofwar.it/list.asp?kind=12>).

Inoltre verranno usate le seguenti regole :

- **Deflessione:** 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 ai danni. Questo bonus viene considerato solo se si spara da dietro; in caso di scontro frontale gli aerei tendevano ad evitarsi più che a spararsi.
- **Max Bonus +2 :** nessun bonus o somma di bonus al danno dato da abilità speciali o regole può superare il +2 (gli altri vanno persi)

Regole facoltative sulle abilità degli Assi

All'inizio del torneo ogni giocatore potrà scegliere, per ogni aereo da lui giocato, un'abilità da asso. I due aerei che giocano non possono avere la stessa abilità.

L'abilità scelta non potrà essere cambiata neanche in caso di abbattimento.

Le abilità contrassegnate da un asterisco(*), una volta usate, non possono essere riutilizzate per il resto del turno e per tutto il turno seguente; usate le carte aereo sulla plancia per tenere traccia di questa limitazione.

Abilità:

1. **Indiavolato (*)**: può eseguire due manovre spericolate di fila.
2. **Pilota acrobatico (*)**: può eseguire una manovra Immelman senza proseguirla con una manovra diritta. La manovra diritta o stallo prima dell'Immelman è comunque obbligatoria.
3. **Bravo a schivare**: una sola volta in tutta la partita può ignorare una fase di fuoco avversario. I danni non vengono subito né conteggiati come punti dall'avversario.
4. **Bravo a svicolare**: l'aereo è impossibile da inseguire.
5. **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.
6. **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.
7. **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.

•