

TORNEO DI WINGS OF WAR

AGLIANA 5 APRILE 2009

Ogni giocatore dovrà essere in grado di schierare due aerei per ogni fazione.

Al di là dell'appartenenza alla stessa fazione la scelta degli aerei è la seguente:

- i primi due turni saranno ammessi gli aerei della prima e della terza serie;
- i successivi due turni saranno ammessi gli aerei di tutte le serie (prima, seconda e terza).

Sono ammessi con le limitazioni precedenti tutti gli aerei usciti nelle varie espansioni Nexus con l'unica limitazione che bisogna avere la miniatura e la carta corrispondente; i biposto si considera abbiano mitragliatrici di tipo B.

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

Per il calcolo dei punti a fine partita vedi sotto.

Per stabilire gli accoppiamenti 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, l'avversario userà quelli della fazione opposta.

Il giocatore con il più alto valore in punti alla fine delle partite (4 turni) sarà il vincitore.

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.

L'organizzazione provvederà a fornire i report per i danni.

Per info e iscrizioni: palandrifstefano@yahoo.it Quota di iscrizione: 5 euro

REGOLE IN USO

- In caso di sovrapposizione non si assegnano danni per collisioni e gli aerei non si sparano
- Si usa la regola "Spara all'aereo!" (vedi sotto)
- 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	per gli aerei con danno A
1/2 danno a distanza lunga	1 danno a distanza corta	per gli aerei con danno B
- Si usa la regola opzionale **MIRA***
- Si usa la regola opzionale **INSEGUIMENTI***
- Si usa la regola opzionale **DISTRAZIONE***
- Si usa la regola opzionale **AEREI BIPOSTO***
- 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 usa la regola opzionale **COPERTURA DELLE NUVOLE***
- Non si usa la regola opzionale **VOLARE PIU' IN ALTO***

Le regole * sono sul sito (ftp://ftp.nexusgames.com/download/WoWMini-Rulebook_IT_web.pdf).

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)

Ogni pilota, sul suo report , segnerà i colpi messi a segno e quelli subiti.

Alla fine della partita li confronta con l'avversario :

Differenza **da 0 a 4** danni: 3 punti x ogni giocatore

Differenza **da 5 a 9** danni: 4 punti x il giocatore vincente 2 punti x il giocatore sconfitto

Differenza **di 10 danni o più**: 5 punti x il giocatore vincente 1 punto x il giocatore sconfitto

Due aerei avversari abbattuti e i propri salvi entrambi: 6 punti x il giocatore vincente 0 punti x il giocatore sconfitto

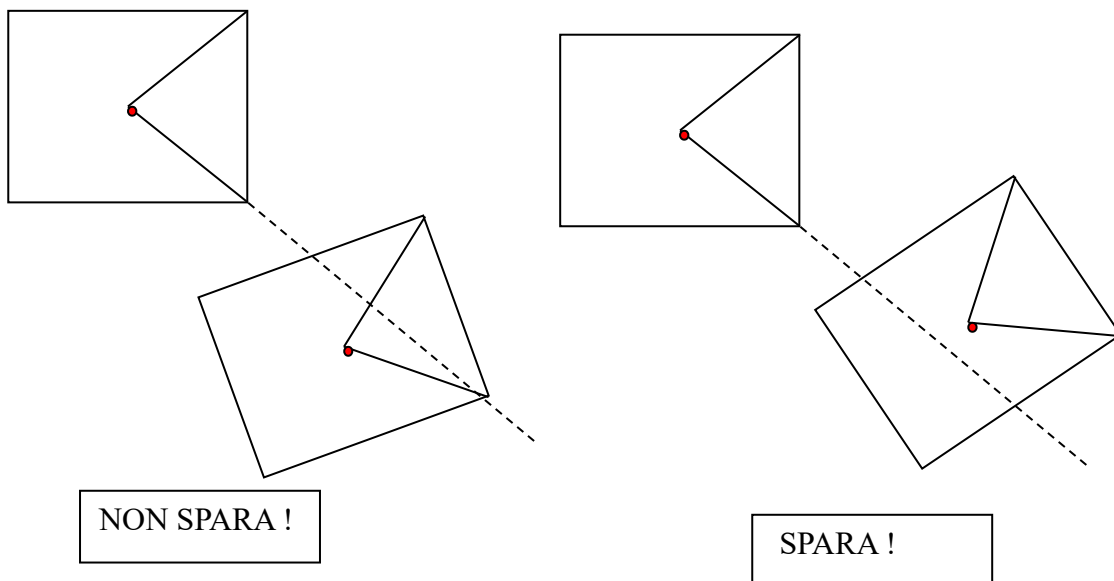
BONUS: +5 per ogni aereo nemico abbattuto;

L'aereo che abbandona il campo conta come abbattuto ai fini delle ferite inflitte e del bonus.

A parità di punteggio si considera: numero aerei nemici abbattuti – totale colpi a segno – punteggio nella partita del mattino.

Spara all'aereo!!!!

Un aereo può sparare all'avversario se il centro di quest'ultimo si trova nel suo arco di tiro



conta il piloncino e non la basetta!!

Programma:

Ore 10:30 Partitone Alleati VS Imperi Centrali: maxi scontro tra due squadriglie
(i punti ottenuti non valgono ai fini della classifica finale, ma solo per gli accoppiamenti del primo turno)

Pausa Pranzo

Ore 14:00 Inizio Torneo