

# TORNEO DI WINGS OF WAR AGLIANA 11 aprile 2010

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

Oltre ad appartenere alla stessa fazione la scelta degli aerei dovrà rispettare lo schema posto in fondo al presente regolamento: per ogni partita si potranno scegliere i modelli ammessi per quel turno e quelli precedenti; inoltre la somma dei "punti danno" dei due aerei deve essere max 30 punti.

Eventuali modelli in scala di altre marche sono ammessi se esiste la carta nexus corrispondente.

Si gioca su un campo di volo di **100cm x 100cm**. 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. Il giocatore con più punti alla fine delle partite sarà il vincitore.

Per stabilire gli accoppiamenti si procederà "alla svizzera", cioè il primo contro il secondo e così via... Il più basso in classifica potrà scegliere quale coppia di aerei usare, l'avversario userà quelli della fazione opposta.

Per info e iscrizioni: [palandristefano@yahoo.it](mailto:palandristefano@yahoo.it)

## 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!": nell'arco di tiro deve esserci il piloncino dell'aereo
- quando l'aereo manovra a destra o sinistra l'arco di fuoco sarà limitato alla sola metà destra o sinistra
- Quando si fa fuoco non si fanno pescare carte danno, ma si infliggono danni fissi:  
    **2 danni** a distanza lunga   **4 danni** a distanza corta   per gli aerei con danno **A**  
    **1 danno** a distanza lunga   **2 danni** a distanza corta   per gli aerei con danno **B**
- Si usano le regole opzionali  
    **MIRA\***, **INSEGUIMENTI\***, **DISTRAZIONE\***, **AEREI BIPOSTO\***, **QUOTA\*** (ad eccezione di quelle riguardanti gli atterraggi, decolli e collisioni al suolo), **PICCHIATA\***;  
    **Il mitragliere di coda non usufruisce del bonus della mira** per simulare la difficoltà di inquadrare un caccia nemico. **Infliggono 1 danno fisso sia a distanza lunga che corta**
- Non è in uso la regola dei **danni speciali** (n.b. non si usano le carte danno)
- Non si usano le regole opzionali **MANOVRA ILLEGALE\*** (una manovra illegale verrà sempre sostituita con un dritto e l'aereo non spara), **ESAURIMENTO CARTE DANNO\***, **COPERTURA DELLE NUVOLE\***, **VOLARE PIU' IN ALTO\***.

Le regole \* sono sul sito ([ftp://ftp.nexusgames.com/download/WoWMini-Rulebook\\_IT\\_web.pdf](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; nel caso di scontro frontale gli aerei tendevano ad evitarsi più che a spararsi e quindi il bonus non viene dato.
- **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)

Alla fine della partita si confrontano con l'avversario i colpi messi a segno e quelli subiti:

- 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; un aereo che esce dal campo conta come abbattuto per le ferite inflitte e del bonus.

**A parità di punteggio si considera:** numero aerei nemici abbattuti – totale colpi a segno

Programma:

Ore 14:00           Inizio Torneo

Quota di iscrizione: 5 euro

## TIMELINE

Alleati				Imperi Centrali			
1° turno							
Nieuport 17	I	A	12	Albatros DIII	J	A	14
Spad VII	B	B	15	Roland CI II	K	B/B	15
RAF RE 8	K	B/B	13				
POMILIO PC	K	B/B	14				
2° turno							
Spad XIII	A	A	16	Albatros DV	B	A	15
Hanriot HD1	F	A	14	Fokker Dr I	D	A	13
Sopwith Camel	C	A	15	Pfalz D III	J	A	16
DH 4	H	B/B	15				
RAF SE 5a	N	A	16				
3° turno							
Breguet	K	B/B	17	UFAG C.1	H	B/B	16
Sopwith Snipe	M	A	16	Fokker D VII	L	A	16
				S.Schuckert DIII	O	A	14