

TORNEO DI WINGS OF WAR

Regolamento realizzato da "WARGAME STORICO MASSA"

Il torneo si svolgerà a coppie. Se non sono già formate, saranno create prima del torneo a cura dell'organizzazione. Verranno usati gli aerei della prima serie: Fokker DrI, Albatros DV, Spad XIII e Sopwith Camel.

La coppia ogni turno potrà giocare con gli Imperi Centrali o con gli Alleati: **dovrà però schierare entrambi i modelli.** Al fine di bilanciare gli schieramenti i punti necessari per l'abbattimento degli aerei sono così modificati:

- Fokker DrI - 14 punti
- Albatros DV - 15 punti
- Spad XIII - 15 punti
- Camel - 14 punti

Abbinamenti

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

La coppia più bassa in classifica sceglie la coppia di aerei da usare, gli avversari useranno quelli della fazione opposta.

Il torneo si svolgerà su tre turni.

1° Turno - Partitone Alleati VS Imperi Centrali: maxi scontro tra due squadriglie (l'organizzazione può decidere eventualmente di dividere i partecipanti in due o più tavoli)

I due schieramenti si affrontano sopra le trincee del fronte per supportare, con il dominio dei cieli, l'avanzata delle truppe di terra.

Ogni coppia calcolerà il proprio punteggio come sotto riportato: se la differenza tra i colpi messi a segno e quelli subiti è positiva, si considera come se la coppia avesse vinto lo scontro; nel caso in cui la differenza tra i colpi messi a segno e quelli subiti sia negativa il punteggio è quello della coppia sconfitta. L'abbattimento di un aereo sarà attribuito al Pilota/Piloti che lo colpiranno per ultimo.

Durata: 1h.

2° Turno – Coppia contro coppia

Sfida 2vs2. Ogni pilota vola con un aereo sfidando gli aerei nemici in una sfida all'ultimo colpo per conquistare il dominio dei cieli (allo scadere del tempo si potranno effettuare solo le manovre già scelte e già sulla plancia).

Per il calcolo del punteggio vedi sotto.

Durata: 40'

3° Turno – Coppia contro coppia. Scelta di abilità degli assi per i piloti della coppia.

Questa volta entrano in campo gli Assi che con manovre mirabolanti si sfideranno come moderni cavalieri (allo scadere del tempo si potranno effettuare solo le manovre già scelte e già sulla plancia).

Per il calcolo del punteggio vedi sotto.

Durata: 40'

Calcolo del punteggio

Alla fine di ogni turno si confrontano con la coppia avversaria i colpi messi a segno e quelli subiti:

- Differenza da 0 a 4 danni: 3 punti x ogni coppia
Differenza da 5 a 9 danni: 4 punti x la coppia vincente 2 punti x la coppia sconfitta
Differenza di 10 danni o più: 5 punti x la coppia vincente 1 punto x la coppia sconfitta

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

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:
2 danni a lunga **3 danni** a corta (+1 **danno** se il righello tocca il piloncino)
- 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***
- La **quota massima** di volo è 3 (=4 pirolini), non si può salire a quota 4
- ⇒ 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

- 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 e l’aereo non spara)
- 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 con l’asterisco* sono su [regolamento wingsofwar](#)

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

Nell’ultimo turno del torneo i giocatori scelgono un’abilità per il proprio pilota **diversa dal proprio compagno**.

Le abilità contrassegnate da un asterisco(*), una volta usate, non possono essere riutilizzare 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 volta per turno** può ignorare i bonus di fuoco avversario. Vengono subiti e conteggiati come punti dall’avversario solo i danni normali senza aggiungere alcun bonus.
4. **Bravo a svicolare**: l’aereo è impossibile da inseguire.
5. **Pilota eccezionale**: può usare la stessa carta manovra due volte in un turno. Al momento di pianificare un turno, si scelgono come sempre tre manovre, ma, prima di effettuarle, il pilota dichiarerà quale delle tre è quella ripetuta sostituendola quindi al momento opportuno. Le restrizioni sulle manovre spericolate e sugli Immelman non cambiano.
Esempio: uno SPAD XIII progetta una Immelman, una dritta e una curva. Prima di effettuare le manovre dichiarerà che la terza mossa è quella che viene ripetuta; nella terza manovra sostituirà la curva con l’Immelman usata nella prima manovra. 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.