

# TORNEO DI WINGS OF WAR Agliana 3 aprile 2011

Il torneo si svolgerà su 3 partite. Ogni giocatore deve poter schierare gli aerei richiesti per ogni fazione.

Per ogni partita vengono specificati gli aerei ammessi, in funzione della tabella TIMELINE allegata, e le regole proprie dello scenario, comprese le dimensioni del campo di volo e la durata della partita (quando scade il tempo si potranno effettuare solo le manovre già scelte e già sulla plancia).

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

Il giocatore con più punti alla fine delle partite sarà il vincitore del torneo.

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

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

## Programma:

Ore 14:00	Iscrizioni e composizione dei tavoli
Ore 14:30	Inizio torneo
Ore 18:00	Premiazione

Quota iscrizione € 5.00

## REGOLE IN USO

### 1. Regole di gioco

Oltre le regole “base” del gioco (vedi pagg. 4-6 del regolamento scaricabile sul sito Nexus), per tutti gli aerei sono in vigore le seguenti regole:

- Non vengono usate le carte danno e quindi non sono in uso i danni speciali
- **I danni sono fissi:**  
fuoco **A** .....**2** a lunga .....**4** a corta  
fuoco **B** .....**1** a lunga .....**2** a corta

Sono in uso le seguenti regole opzionali:

- **Mira**
- **Manovra illegale:** una manovra errata verrà sostituita con una manovra “dritto”, l'aereo subisce 2 danni e non può sparare
- **Inseguimento**
- **Distrazione:** ha effetto dalla manovra successiva a quella in cui si subisce il danno
- Vengono usate le regole sulla **quota** ad eccezione di quelle riguardanti gli atterraggi, decolli e collisioni al suolo
- È in uso la regola **picchiata**

Inoltre sono in uso le seguenti regole:

- **Spara all'aereo!:** perchè un aereo possa fare fuoco nel suo arco di tiro deve esserci il “piloncino” (punto rosso) dell'aereo nemico
- nel caso di **scontro frontale** gli aerei tendevano ad evitarsi e quindi sparano sempre come fossero a distanza lunga e senza alcun bonus (*si considera scontro frontale quando, congiungendo i piloncini degli aerei il righello passa per i lati corti anteriori di entrambe le basi*)
- **La carta discesa** dà l'opportunità di giocare una carta aggiuntiva:
  - l'opzione è facoltativa,
  - deve rispettare le normali limitazioni,
  - deve essere dichiarata a fine fase pianificazione (anche nel caso la discesa sia l'ultima manovra di un turno),
  - la carta aggiuntiva viene giocata come prima carta nella manovra successiva alla discesa
  - le due carte vengono considerate un'unica manovra.
- Quando l'aereo manovra a destra o sinistra, l'arco di fuoco sarà limitato rispettivamente alla sola metà destra o sinistra (fare riferimento alla freccia della direzione nella parte in basso a sinistra della carta manovra); le scivolate non considerano questa limitazione.
- **Deflessione:** tracciate una linea dal centro dell'aereo che spara al centro dell'aereo obiettivo. Se la linea attraversa il lato corto anteriore della carta/basetta dell'attaccante e il lato corto posteriore della carta/basetta del bersaglio, state sparando senza deflessione e aggiungete un +1 ai danni.

## ▪ Collisioni:

- la base di un aereo deve sovrapporsi al centro dell'altro (anche amico) indicato dal pyloncino/punto rosso
- gli aerei devono trovarsi alla stessa quota e avere entrambi segnalini salita o esserne entrambi privi
- giocatori scelgono la direzione di schivata fra quattro carte (curve dx e sx, discesa e salita): se la direzione di volo coincide gli aerei non sono riusciti a schivarsi e subiranno l'equivalente di un danno "C" (vedi tabella D100);
- la carta scelta non viene contata come manovra e gli aerei rimangono comunque dove sono
- un eventuale abbattimento dovuto ad una collisione non conta ai fini dei bonus, ma solo come danni subiti

▪ **Il mitragliere di coda** dei biposto non usufruisce dei bonus della mira

▪ **Immelmann:** dopo aver eseguito una virata di Immelmann non si prende un segnalino salita

## 2. Punteggi partita

A fine della partita si contano i colpi messi a segno e quelli subiti dal proprio aereo:

$\Delta$ in valore assoluto	+	-
0 - 3	3	3
4 - 9	4	2
10 o più	5	1

inoltre vengono aggiunti **3** punti di bonus per ogni aereo nemico abbattuto; il bonus viene assegnato a tutti i giocatori che hanno sparato in quella fase all'aereo abbattuto indipendentemente dai danni provocati; un aereo che esce dal campo conta come abbattuto per i danni subiti.

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)).

## SCENARI

1) **Dogfight Alleati vs Imperi Centrali** - durata 75' – campo di volo 180x120  
due schieramenti, qualsiasi aereo ammesso (anche non incluso nella tabella **TIMELINE 1° gruppo** purchè esista la carta Nexus corrispondente), i biposto hanno tutti fuoco B/B, estrazione casuale della fazione, **Tabella danni fissi eccetto per le collisioni** – vince lo schieramento con più aerei in volo a fine partita

Ogni giocatore calcolerà il proprio punteggio con la Tabella Punteggio, inoltre + 2 pti per ogni pilota della fazione che vince.

2) **Dogfight 2 vs 2 o 3 vs 3 a seconda degli iscritti con 2 aerei a testa** – durata 40' - campo di volo 120x120

per stabilire gli accoppiamenti si procederà “alla svizzera”, cioè il primo giocatore vs il secondo e così via...

il giocatore con il punteggio più basso in classifica sceglierà la fazione da utilizzare, l'avversario userà quelli della fazione opposta. Ogni giocatore utilizzerà due caccia della tabella **TIMELINE 1° gruppo + 2° gruppo**, per un **max di 29** punti danno totali. I due aerei della squadra dovranno essere differenti. **Tabella danni fissi eccetto per le collisioni.**

Ogni giocatore calcolerà il proprio punteggio con la Tabella Punteggio.

3) **Dogfight 1 vs 1 con 2 aerei a testa** – durata 40' – campo di volo 120x120

Per stabilire gli accoppiamenti si procederà “alla svizzera”. Il giocatore con il punteggio più basso in classifica sceglierà la fazione da utilizzare, l'avversario userà quelli della fazione opposta. Ogni giocatore utilizzerà due caccia differenti della tabella **TIMELINE 1° gruppo + 2° gruppo + 3° gruppo**, per un max di **30** punti danno dei due aerei. **Tabella danni fissi eccetto per le collisioni.**

## TABELLA TIMELINE

Alleati					Imperi Centrali				
<b>1° gruppo</b>									
Nieuport 16	R	B	10	5	Albatros DIII	J	A	14	4
Nieuport 17	I	A	12	3	Albatros DV	B	A	15	3
Spad VII	B	B	15	3	Fokker Dr I	D	A	13	2
Spad XIII	A	A	16	3	Pfalz D IIIA	J	A	16	4
Sopwith Triplane	D	A	13	3	Schuckert DIII	O	A	14	2
Sopwith Camel	C	A	15	2					
RAF SE5A	N	A	16	2					
Hanriot HD1	F	A	14	3					
<b>2° gruppo</b>									
RAF RE 8	K	B/B	13	5	UFAG C.1	H	B/B	16	4
DH 4	H	B/B	15	4	Roland CI II	K	B/B	15	5
Breguet BR XIV	K	B/B	17	4	Rumpler C IVC	K	B/B	15	4
<b>3° gruppo</b>									
Sopwith Snipe	M	A	16	2	Fokker D VII	L	A	16	2

Legenda :

	1° Serie
	2° Serie
	3° Serie
	4° Serie
	Carte di espansione

Tabella D100

DANNI / MAZZO	A	B	C	D
0	1-25	1-30	1-52	1-37
1	26-39	31-42	53-58	
2	40-44	43-52	59-64	
3	45-52	53-59		
4	53-57	60-61		
5	58-60			
10			65-70	
1, Timone Sx	61-63	62-63		
2, Timone Sx	64-66	64-65		
1, Timone Dx	67-69	66-67		
2, Timone Dx	70-72	68-69		
0, Mitr. Inceppate	73-77	70-79		
1, Mitr. Inceppate		80-84		
2, Mitr. Inceppate	78-82			
1, Fuoco		85-86		
2, Fuoco	83-85	87-88		
3, Fuoco				38-50
4, Fuoco			71-76	
6, Fuoco				51-63
9, Fuoco				64-75
1, Fumo		89-90		
2, Fumo		91-92		
4, Fumo	86-88			
8, Fumo			77-82	
2, Motore Dann.		93-94		
3, Motore Dann.	89-91			
6, Motore Dann.			83-88	
1, Pilota/Osservatore		95-96		
3, Pilota/Osservatore	92-94	97-98		
5, Pilota/Osservatore	95-97			
6, Pilota/Osservatore			89-94	
Esplosione	98-100	99-100	95-100	76-100