

REGOLE COMUNI AGLI SCENARI WWI:

regole **AVANZATE** come da libretto de **WW1 Wings of Glory Rules and Accessories Pack** con le seguenti eccezioni (chiamatele pure home rules):

+ **manovra illegale** viene sostituita da un dritto, si subisce un danno A e **non si può sparare**
+ **fuoco**: per sparare nell'arco di fuoco ci deve essere il **piloncino** dell'obiettivo

in più regole **OPZIONALI** come da libretto:

+ **pianificazione**: inseguimento e inseguimento in coda e quota (pag. 17)

+ **movimento** : volare più in alto (pag. 19)

+ **fuoco**: mirare, mirare dall'alto, scompiglio e danno all'equipaggio nascosto (pag. 19-20)

+ **quota di volo**: 1 ---> 4 (da 1 a 4 pirulini)

danni: d100 con tabella danni

ognuno si porti il necessario per segnare i segnalini
quota

chi viene **abbattuto** rientra nel turno successivo con un aereo con la metà dei punti ferita arrotondati per eccesso (es: fokker rientra con 7 danni)

alcuni **chiarimenti** venuti "a galla" dal forum:

- bonus ai danni: sempre e soltanto +1
- per aver il bonus "mirare dall'alto" l'aereo che spara dopo una discesa (o picchiata) (vedi pag. 19-20) deve trovarsi alla stessa quota o a quella immediatamente superiore rispetto al bersaglio; se dopo la discesa (o picchiata) si trovasse a quota inferiore non riceverà il bonus ai danni
- con l'immelman si acquista un segnalino salita
- se si sale sopra la quota max di volo del proprio aereo (anche solo di un segnalino salita): manovra illegale

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

Regole di scenario:

1° scenario : **DOG FIGHT**

aerei ammessi: snipe e fokker DVII

tavolo di gioco: dipende dal numero dei giocatori, 300x120

Obiettivo:

+ la fazione con il maggior numero di abbattimenti vince la partita;

2° scenario : **SCORTA ALLO ZEPPELIN**

aerei ammessi: fokker Dr.I e Nieuport 17; rapporto caccia 1:4;

tavolo di gioco: 300x120

regole **zeppelin:** abbiamo scelto le seguenti [regole](http://www.wingofwar.org) scaricabili nel forum www.wingofwar.org con alcune aggiunte e/o precisazioni

+ lo zeppelin vola a quota fissa 3 (tre pirulini)

+ per passare sopra lo zeppelin bisogna essere a quota 4, per passare sotto a quota 2

+ si muove solo a fine turno di 2 cm in avanti

+ i nieuport non hanno razzi

+ le mitragliatrici delle gondole sparano a quota 3 o sotto

+ le mitragliatrici sulla struttura superiore sparano a quota 3 e sopra

+ le mitragliatrici si inceppano solo quando fanno 0 danni (70-79)

Ps: si potrebbe ipotizzare che ogni giocatore voli con due caccia

Obiettivo:

+ per gli alleati abbattere lo zeppelin;

+ per l'impero salvare lo zeppelin: questo è salvo se riesce a toccare il bordo opposto del tavolo;



"manovrabile come il diavolo e si arrampica come una scimmia" (M. von Richtofen)