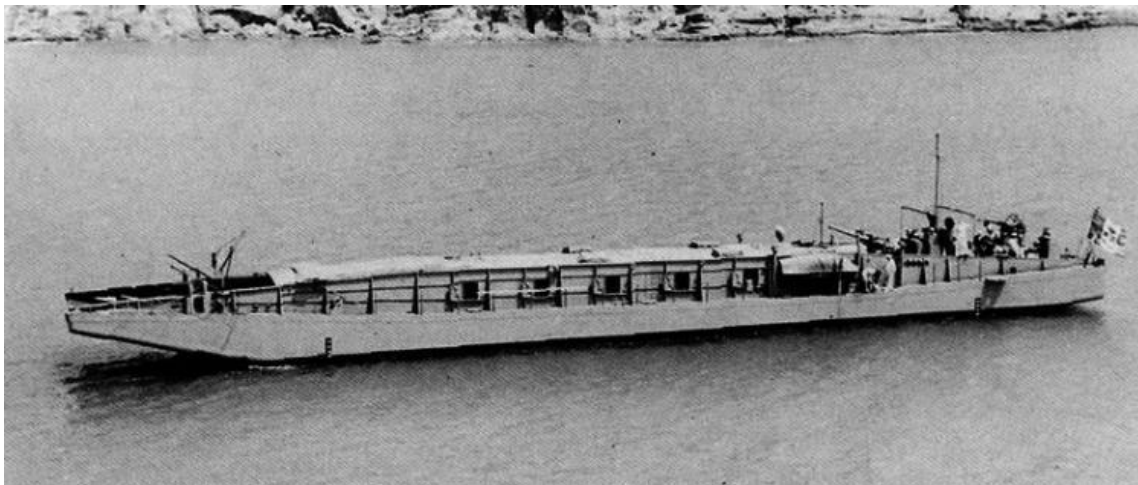


CONVOGLIO PER TOBRUK

SCENARIO PER WINGS OF GLORY WW II – DI ROBERTO BAGNA
(v.4.0 del 30.12.2013)



Fine giugno del 1942, le truppe Italo-Tedesche hanno appena riconquistato Tobruk. Un convoglio costiero formato da 6 motozattere e scortato da due torpediniere è incaricato di trasportare urgenti rifornimenti da Bengasi a Tobruk. Per la protezione AA del convoglio sono state disposte 8 batterie di cannoni AA lungo la costa. Il convoglio dispone di una scorta aerea dedicata composta da 2 Me 110.

Lo scenario è giocato in due fasi.

La prima fase (turni 1-4) vede l'attacco inglese alle batterie A.A. costiere.

La seconda fase (turni 5-12) vede l'entrata del convoglio e l'attacco allo stesso.

Tavolo: 280x150 cm.

Durata: 12 turni da 15 minuti (per un totale di 3 ore di gioco, esclusi i punti morti tra turno e turno).

Danni: D100 con tabella danni.

Aerei occorrenti: 2 Me.110, 6 Fiat Cr. 42, 6 Me 109, 2 Junkers Ju-52, 1 Beaufighter con bombe (mimetica verde-marrone), 2 Beaufighter con razzi (mimetica grigia), 3 Hurricane, 3 Spitfire, 4 Curtiss P-40.

Nota: Questo scenario è stato pensato per circa 10-12 giocatori, il numero di aerei presenti sul tavolo o che entrano successivamente come rinforzi potrà essere aumentato in funzione del numero di giocatori effettivamente presenti. Il numero delle motozattere nel convoglio dovrà pure essere adeguato di conseguenza.

Condizioni di vittoria:

Per definire la parte vincitrice si ricorre a un sistema a punti, che saranno calcolati solo durante la seconda parte dello scenario (ad eccezione degli aerei che formano l'aerconvoglio, i cui punteggi andranno calcolati anche durante la prima fase).

In pratica, conteggiando tutti i pezzi che possono entrare in gioco durante la seconda fase, entrambe le fazioni possono totalizzare un massimo di 62 punti.

I punti sono assegnati all'una o all'altra parte, nel modo seguente:
 5 Pt. per motosilurante affondata o ancora galleggiante a fine scenario;
 4 Pt. per torpediniera affondata o ancora galleggiante a fine scenario;
 4 Pt. per Junkers Ju-52 abbattuto o uscito dal tavolo/ancora in volo al termine dello scenario;
 3 Pt. per caccia pesante abbattuto (Me 110, Beaufighter);
 1 Pt. per caccia, cacciabombardiere abbattuto (Cr. 42, Me 109, Spitfire, Hurricane, P-40).

Il piano Alleato:

Poco prima dell'alba 4 Curtiss P-40 dotati di bombe con 2 Hurricane di scorta, decollati dai campi egiziani (entrata dal punto A), devono attaccare e distruggere le batterie AA dell'Asse. Per fare questo hanno a disposizione 4 turni, poi devono ritirarsi.

All'entrata del convoglio (dal punto 2) una forza aerea decollata da Malta composta da 2 Beaufighter armati di razzi e 2 Spitfire e 1 Hurricane di scorta (entrata dal punto B) attaccherà le navi.

Sono possibili rinforzi.

Il piano dell'Asse:

Alle prime luci del giorno, 2 Fiat Cr. 42 pattuglieranno la linea costiera a protezione delle batterie AA (punto di entrata 3). Il convoglio costiero (punto di entrata 2) dispone di una scorta aerea dedicata di 2 Me 110 (entro 1 riquadro dal centro di qualsiasi carta nave) del convoglio), alla quale si aggiungono 2 Fiat Cr. 42 (punto di entrata 1).

Sono possibili rinforzi.

Tabella dei rinforzi per turni 1-4 (lanciare 1D10 all'inizio di ogni turno)

1	4 Fiat Cr. 42 (entrata dal punto 1)
2	1 Me 110 (entrata dal punto 2)
3	4 Fiat Cr. 42 (entrata dal punto 2)
4	1 Me 109 (entrata dal punto 1)
5	2 Fiat Cr. 42 + 2 Me 109 (entrata dal punto 3)
6	1 Beaufighter armato di bombe (entrata dal punto A)
7	1 Hurricane (entrata dal punto A)
8	4 Me 109 (entrata dal punto 1)
9	1 Spitfire (entrata dal punto C)
10	4 Me 109 (entrata dal punto 2)

Nota: l'entrata di uno qualsiasi dei gruppi di caccia da 4 aerei dell'Asse annulla l'entrata degli altri gruppi da 4 aerei, in tal caso ritirare il dado.

Tabella dei rinforzi per i turni 5-12 (lanciare 1D10 all'inizio di ogni turno)

1	2 Fiat Cr. 42 (entrata dal punto 1)
2	1 Hurricane (entrata dal punto B)
3	2 Curtiss P-40 armati di bombe (entrata dal punto C)
4	1 Me 109 (entrata dal punto 1)
5	2 Fiat Cr. 42 (entrata dal punto 3)
6	2 Curtiss P-40 armati di bombe (entrata dal punto A)
7	1 Me 109 (entrata dal punto 1)
8	1 Hurricane (entrata dal punto C)
9	1 Spitfire (entrata dal punto C)
10	1 Me 109 (entrata dal punto 2)

Nota: Una volta che un rinforzo è entrato in gioco cancellarlo dalla tabella, se esce nuovamente quel numero ritirare il dado.

REGOLE DI SCENARIO

1. Regole **AVANZATE** come da libretto **WWII Wings of Glory** con esclusione delle regole "Carburante", "Atterrare, decollare, schiantarsi", "Volare più in alto" e "Copertura di nuvole".
2. Sono in uso le seguenti **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;
 - quando si gioca la **carta "rovesciata"** non si spara;
 - se un aereo viene colpito dopo aver giocato la **carta discesa** può far ritirare il danno all'avversario;
 - quota di volo 1-4.
3. La quota di volo iniziale di ogni aereo è a discrezione dei giocatori.
4. Tutti gli aerei impegnati nei primi 4 turni di gioco, al termine del 4° turno dovranno essere rimossi dal tavolo, ad eccezione dei tre formanti l'aereoconvoglio se questo è entrato durante il primo turno e gli aerei non sono ancora usciti dal tavolo o sono stati abbattuti.
5. A causa dell'improvviso attacco inglese che sorprende il personale non preparato, nei primi 4 turni di gioco le batterie di cannoni A.A. dell'Asse non possono sparare. Si suppone comunque che il personale faccia fuoco con le proprie armi e con LMG e MMG, considerare questo come fuoco di una MG AA con danno "A" che spara come da regolamento. Nella seconda fase le batterie superstiti potranno sparare solo come cannoni AA.
6. I Beaufighter portano due carichi di bombe o una salva di razzi, i Curtiss P-40 solo un carico di bombe. I Beaufighter possono sparare, nello stesso turno in cui lanciano la salva di razzi, con le armi di bordo allo stesso bersaglio navale. Se un Beaufighter nella fase in cui spara i razzi, subisce dei danni a causa del fuoco da parte di altri aerei o da armi A.A., viene disturbato nella mira e i razzi causano la metà dei punti danno calcolata in difetto.
7. Tutti i Beaufighter quando entrano in gioco devono dirigere sui loro bersagli per la via più diretta e una volta esaurito il carico di bombe o razzi, devono immediatamente manovrare per uscire dal tavolo dal loro punto di entrata per la via più diretta. Di conseguenza non possono fare altri attacchi a navi o aerei (se non contro gli aerei che si ritrovano di volta in volta nel loro arco di tiro sulla rotta di andata o rientro).
8. Aeroconvoglio: All'inizio di ogni turno, compreso il primo, lanciare un D6, con 5-6 un convoglio aereo, formato da due Junkers Ju-52 (**↑7** **★20** **UI**) e un Me-109 di scorta, entra dal punto 4 e deve dirigere per uscire dal tavolo dal punto 5. Il caccia di scorta deve essere esclusivamente impiegato per la difesa degli aerei da trasporto. Gli Ju-52 possono solo muovere a bassa velocità. Una volta che questi sono usciti dal tavolo o sono stati abbattuti, il caccia ha libertà di manovra.

La carta dello Ju-52 può essere scaricata da:
<http://www.wingsofwar.org/forums/album.php?albumid=122&attachmentid=52172>.
9. **Come bombardare**: Eseguire la manovra e, prima di risolvere il fuoco, mettere le bombe in gioco. Se l'ultima manovra di un bombardiere era uno stallo, mettere uno stallo davanti all'aereo; quindi mettere la carta **Bomba** in modo che la freccia sul suo retro coincida con quella dello stallo. Se l'ultima manovra non era uno stallo, mettere un dritto davanti all'aereo; usare la freccia lunga se l'aereo era ad alta velocità, la corta se era a bassa velocità.

Se l'aereo è a quota 1 quando sgancia le bombe, queste colpiscono il suolo immediatamente. Se il puntino rosso della carta bersaglio è completamente coperto dalla carta bomba il bersaglio prende un danno pieno. Se il puntino rosso non è completamente coperto, ma lo è almeno in piccola parte la carta bersaglio, il danno è dimezzato (arrotondare per difetto). Se l'aereo è a più di quota 1 quando sgancia le bombe, mettere alcuni segnalini sulla carta bomba quando la si piazza sul campo di gioco. Mettere 1 segnalino se la quota è 2 o 3, due segnalini se la quota è 4. Le bombe non colpiscono il suolo quando sono piazzate e non sono rimosse. Invece, in ogni fase successiva, le bombe sono mosse con la stessa carta manovra con cui sono state piazzate (stallo, dritto lento o dritto veloce) e un segnalino è scartato ogni volta. Ignorare qualunque effetto per carte (bersaglio, aereo o altro) eventualmente sovrapposte alle bombe, finché queste

sono per aria. Quando le muoverete scartando l'ultimo segnalino, le bombe colpiranno il suolo con gli effetti decritti precedentemente.

Non è possibile sganciare bombe subito dopo un Immelman o uno Split-S.

10. **Danni alle batterie AA:** Se si sovrappone la carta bomba al punto centrale del bersaglio, si considera 1 danno $\delta D\delta$.

Se la carta bomba si sovrappone alla carta cannone AA, ma non copre il punto centrale, si applicano solo metà dei danni inflitti calcolati per difetto.

Se si ha il danno speciale δ esplosione δ , comunque si sovrapponga la carta bomba, la batteria AA è distrutta.

Le batterie AA possono essere mitragliate dagli aerei durante la prima e la seconda fase dello scenario.

11. δ Un Asso è presente δ : Un giocatore per schieramento, eletto dai partecipanti, è un asso. Può scegliere un'abilità da asso e dovrà pilotare un caccia monomotore (esclusi quindi Beufighter, Me 110 e Curtiss P-40 armati con bombe). Al termine dei primi quattro turni (prima fase di gioco), i giocatori potranno confermare i due assi o eleggerne di nuovi.

12. **Il convoglio della Asse:** entra al 5° turno, si dispone all'interno dell'area evidenziata nella mappa con le motozattere disposte su due file parallele di tre, in modo che le ultime due δ carte navi δ tocchino il bordo corto del tavolo. Le due Torpediniere di scorta sono disposte a piacere, entro mezzo righello dal bordo di una carta motozattera. Il convoglio deve dirigere verso il lato corto opposto del tavolo.

13. Le motozattere hanno un valore di resistenza di 15 e sono armate solo di una mitragliatrice AA (danno "A") con arco di tiro di 360°.

14. Le due torpediniere di scorta hanno un valore di resistenza di 20, sono armate di un cannone AA (danno "D") e di una mitragliatrice AA (danno "A"), entrambi con arco di tiro di 360°. Le due armi non possono sparare insieme nello stesso turno.

15. I cannoni AA sia terrestri che navali sparano come da regole in solitario, così modificate:

I cannoni sparano non appena la base di un qualsiasi aereo nemico è, indipendentemente dalla quota, entro 2 righelli e usano la seguente sequenza: δ spara-ricarica in 1 turno (di 15 minuti)-spara δ .

16. **Manovrare le navi:**

1. Scegliere una nave del convoglio, anche una motozattera, come δ nave ammiraglia δ . Dichiarare una delle seguenti azioni per la nave ammiraglia e per tutte le navi del convoglio:

- Avanti δ la nave prosegue nella sua rotta;
- Virare a Sinistra - da una (1) a tre (3) tacche sulla sagoma di virata;
- Virare a Dritta (destra) - da una (1) a tre (3) tacche sulla sagoma di virata;

2. Le navi avanzano di 35 cm. per turno, se la nave ha subito più della metà dei punti danno la sua velocità è dimezzata.

3. Per cambiare rotta traslare la sagoma di virata sotto la carta nave, allineandola con il segno centrale. Dopo aver annunciato la direzione del cambio di rotta, è sufficiente ruotare la nave ed allineare il segno centrale della carta nave con la linea sulla sagoma.

Fare avanzare la carta della nave fino a far sovrapporre il segno verde della carta e della sagoma. Quindi rimuovere la sagoma.

4. Quando la nave ammiraglia cambia rotta tutte le navi della formazione devono seguirla, mantenendo la distanza minima.

5. Non possono essere eseguite due virate consecutive. Le virate devono essere intercalate da almeno una mossa in avanti.

- **Fuoco difensivo antiaereo con MMGG A.A.**

Durante la fase di fuoco gli aerei nemici, entro 1 righello di distanza da una nave (misurata dal centro della carta nave) e a quota 1 subiranno 1 danno $\delta A\delta$ a lungo raggio e 2 danni $\delta A\delta$ a corto raggio. Se a $\frac{1}{2}$ righello di distanza e a quota 2, subiranno 1 danno "A".

- **Colpire le navi con le bombe**

Utilizzare le regole standard per il bombardamento a cui si aggiungono le seguenti norme:

Per le torpediniere:

Se si sovrappone la carta bomba al punto centrale del bersaglio, si considera 1 danno D.

Se la carta bomba si sovrappone alla carta nave, ma non copre il punto centrale, si applicano solo metà dei danni inflitti calcolati per difetto.

Se si ha il danno speciale esplosione e la carta bomba si sovrappone al punto centrale della carta nave la nave viene affondata.

Se si ha il danno speciale esplosione e la carta bomba NON si sovrappone al punto centrale della carta nave, la nave subisce 10 danni.

Per le motozattere:

Se si sovrappone la carta bomba al punto centrale del bersaglio, si considera 1 danno D.

Poiché le motozattere sono bersagli piccoli, se la carta bomba si sovrappone alla carta nave, ma non copre il punto centrale, si considera il colpo andato a vuoto.

Se si ha il danno speciale esplosione e la carta bomba si sovrappone al punto centrale della carta nave, la motozattera viene affondata.

Se si ha il danno speciale esplosione e la carta bomba NON si sovrappone al punto centrale della carta nave, la motozattera subisce 5 danni.

- **Danni da bombe**

- In caso di danno speciale fuoco, scoppia un incendio a bordo della nave. Posizionare un segnalino fuoco sulla carta nave. La nave riceverà 1 danno A all'inizio dei successivi turni di gioco (i danni speciali non sono considerati), fino a quando la nave viene distrutta o il fuoco non viene estinto.
- In caso di danno speciale fumo e la carta bomba copre il punto rosso, il cannone AA delle torpediniere o la MG AA delle motozattere sono distrutti. Posizionare un segnalino per identificare l'arma silenziata.
- Per gli altri danni speciali comportarsi come per i danni da mitragliamento.

17. **Mitragliare le navi**

Le torpediniere di scorta e le motozattere possono essere attaccate con le mitragliatrici dagli aerei (fanno eccezione i Beaufighter che possono fare fuoco con tutte le armi di bordo contro le navi **solo contemporaneamente** al lancio dei razzi).

Gli aerei per attaccare le unità navali possono solo usare il fuoco B applicando anche i danni speciali.

Gli effetti dei danni speciali sono:


























- *Timone bloccato Dr-Sn*: Dal turno successivo la nave non può virare a Dr. o Sn. per il resto del gioco, finché il danno non è riparato.
- *Danno al motore*: La velocità della nave è dimezzata per il resto del gioco, finché il danno non è riparato.
- *Pilota ferito*: Le mitragliatrici della nave sono silenziate per il resto del gioco.
- *Fumo*: La nave ha un inizio d'incendio. Un secondo danno fumo lo trasforma in incendio a bordo.
- *Incendio*: Si sviluppa un incendio a bordo (stesse caratteristiche dell'incendio dovuto a bombardamento).
- *Esplosione*: Lanciare un dado sulla tabella danni D e applicare i risultati compresi eventuali danni speciali.

18. **Riparazione dei danni alle navi:**

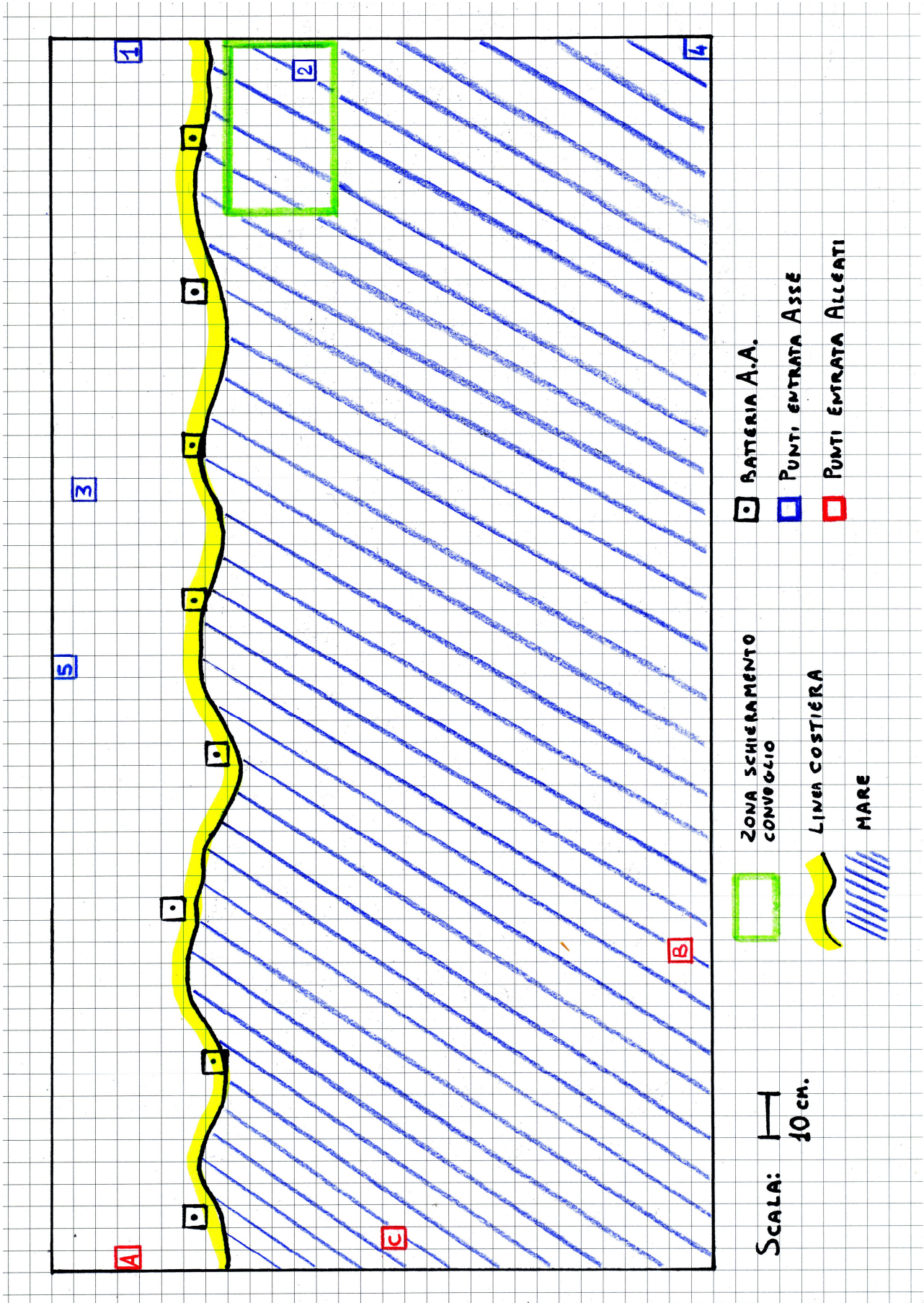
All'inizio di ogni turno, dopo aver applicato gli eventuali danni da incendio, lanciare un D10, se il risultato è pari il danno è riparato o il fumo/fuoco sono spenti. Può essere riparato solo un danno per turno, con precedenza agli incendi.

Armi silenziate **non possono** essere riparate.

TABELLA DANNI D100

Danni		A giallo	B arancio	C viola	D blu
0		1-24	1-16	1-39	1-40
1		25-42	17-23		
2		43-64	24-38		
3		65-73	39-49	40-52	
4		74-76	50-58		
5			59-68	53-61	41-50
6			69-70	62-68	
7			71-74		
8			75-76	69-76	51-53
10					54-59
12					60-65
15					66-68
18					69-72
1		77-78	77-78		
1		79-80	79-80		
2		81-82			
2		83-84			
3				77-78	
3				79-80	
4			81-82		
4			83-84		
5				81-82	73-76
5				83-84	77-80
1		85-86			
3			85-86	85-86	
4		87-88			
6				87-88	
7			87-88		
12					81-84
2		89-90	89-90		
3		91-92			
5				89-90	
6			91-92	91-92	
8					85-88
2			93-96		
3		93-96		93-94	
5				95-96	
8					89-92
2		97-98			
3			97-98		
6				97-98	
10					93-96
		99-100	99-100	99-100	97-100

MAPPA SCENARIO



2^ FASE

TURNO        









ALLEATI

ID	AEREO	DANNI
	Beaufighter (↑5) ✨23	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Beaufighter	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Spitfire (↑3) ✨18	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Spitfire	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Spitfire	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Hurricane (↑3) ✨17	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Hurricane	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Hurricane	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Curtiss P-40 (↑4) ✨18	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Curtiss P-40	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Curtiss P-40	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Curtiss P-40	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□


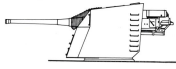
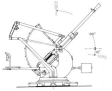

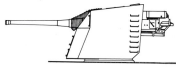
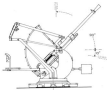
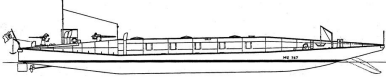
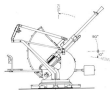
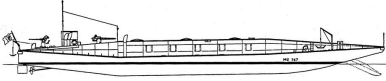
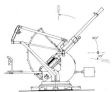
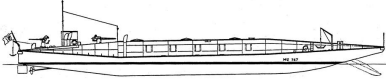
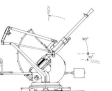
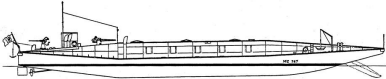
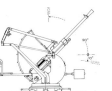
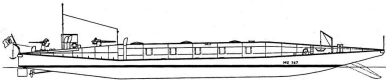
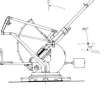
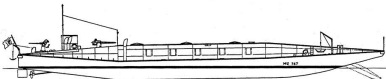
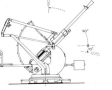
ASSE

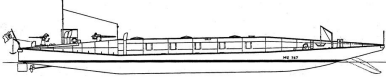
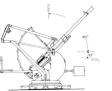
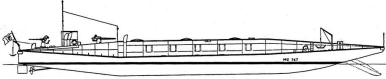
ID	AEREO	DANNI
	Me 110 (↑4) ✨20	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Me 110	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Fiat Cr. 42 (↑3) ✨16	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Fiat Cr. 42	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Fiat Cr. 42	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Fiat Cr. 42	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Fiat Cr. 42	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Fiat Cr. 42	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Me 109 (↑3) ✨18	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Me 109	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Me 109	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Junkers Ju-52 (↑7) ✨20	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Junkers Ju-52	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	Me 109	□□□□□□□□□□□□□□□□□□

DANNI BATTERIE A.A.

1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
8		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

DANNI UNITA' NAVALI CONVOGLIO

TORPEDINIERA 1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 
TORPEDINIERA 2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	 
MZ 1		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
MZ 2		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
MZ 3		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
MZ 4		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
MZ 5		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
MZ 6		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

MZ 7		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
MZ 8		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	