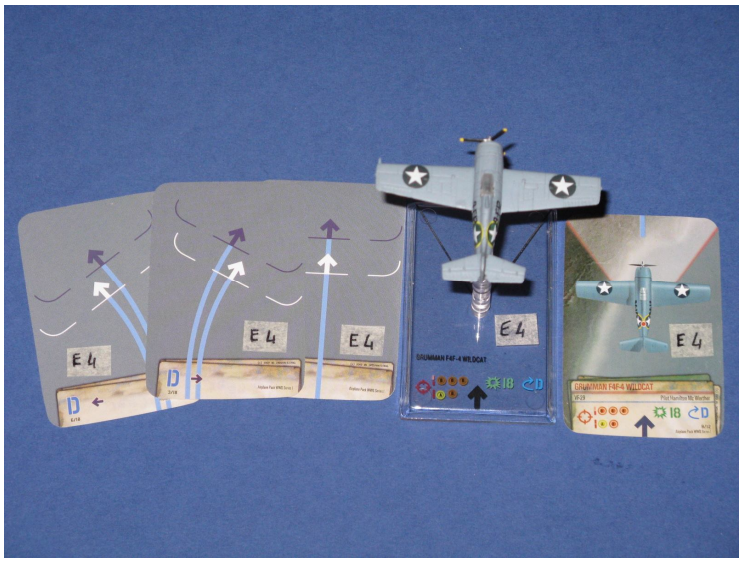
SISTEMA DI ETICHETTATURA DEGLI AEREI

Il nastro di carta

Le etichette sono realizzate ritagliandole da un nastro di carta da carrozziere (è utilizzato in carrozzeria per ricoprire le parti da non verniciare). Reperibile nei supermercati, centri commerciali, ferramenta e negozi per il fai da te; costo circa 2 euro.
La misura più comune è quella da 2 cm., l'ideale è procurarsi dei nastri da 1 cm., altrimenti basta tagliare a metà quello da 2 cm..
Il nastro aderisce bene sia alle basette in plastica sia alle carte aereo e dei mazzi di manovra.
Il collante usato per questo tipo di nastri è poco aggressivo e questo permette la sua facile rimozione senza il danneggiamento dei supporti, basta staccare delicatamente le etichette aiutandosi con uno stuzzicadenti.



Wildcat n° 4 della portaerei Enterprise

CODICI IDENTIFICATIVI

M (numeri da 1 a 11) = Naval Air Station Midway

Y (numeri da 1 a 10) = Yorktown
E (numeri da 1 a 14) = Enterprise
HO (numeri da 1 a 6) = Hornet

A (numeri da 1 a 14) = Akagi
K (numeri da 1 a 14) = Kaga
H (numeri da 1 a 12) = Hiryu
S (numeri da 1 a 12) = Soryu

Le etichette

Le etichette ritagliate dal nastro di carta devono essere applicate sulla basetta di plastica dell'aereo, sulla carta aereo e su ogni carta del relativo deck di manovra.
Su ogni etichetta si scriverà poi, con un pennarello, il relativo codice che sarà comunicato dagli organizzatori, in tempo utile, a ogni partecipante.
In questo modo si facilita l'identificazione degli aerei per segnare i danni ricevuti e s'impedisce l'eventuale scambio/mescolamento di carte durante lo svolgimento del gioco, permettendo così a ogni giocatore di tornare in possesso del proprio materiale, in modo certo, al termine dello scenario.

I codici identificativi

I codici sono formati da una lettera, o gruppo di lettere, seguito da un numero.
In questa maniera gli aerei sono identificati in modo univoco e saranno associati ai nomi dei giocatori proprietari.