

## 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 : **DOGFIGHT – QUEL MODELLO NON L’HO MAI USATO**

**aerei ammessi:** qualsiasi aereo WWI

**tavolo di gioco:** dipende dal numero dei giocatori, 180x120

Ognuno sceglie il modello che desidera utilizzare e lo potrà utilizzare salvo verifica prima della partita di squadre contrapposte evidentemente squilibrate. Da tenere conto che in un precedente dogfight un Hanriot HD1 ha fatto strage di Fokker drVII.

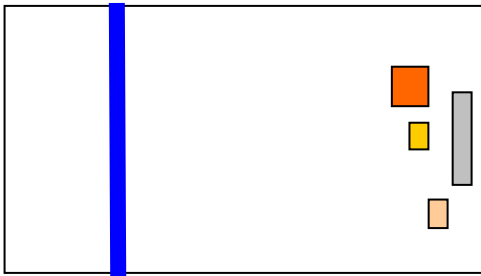
#### **Obiettivo:**

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

#### 2° scenario : **BATTAGLIA DI ISTRANA**

**aerei ammessi (proporzioni):** Gotha GIII (3), Rumpler CIV (3), Albatros DIII (3), RAF Re8 (1), Hanriot HD1 (4) e Nieuport 17 (4);

**tavolo di gioco:** 210x120



Riconoscibili : Fiume Piave, Pista decollo, Hangars

Da posizionare : 3 Fanterie e modelli aerei pronti al decollo

Nuvole : a quota 3 pirulini sono presenti delle nuvole che impediscono la visibilità per bombardare e per intercettare gli aerei avversari.

A quota 3 pirulini gli aerei possono essere colpiti solo a corta (2 carte danni).

I bombardieri sono dotati di 2 carichi di bombe incendiarie.

La quota di bombardamento è massimo 2 pirulini.

Bombe Incendiarie : nessun danno se obiettivo è colpito, si innesca un incendio. Gli incendi dovuti a bombe si accumulano. Ad ogni turno attaccante e difensore lanciano un dado per danni B, la differenza dei danni viene applicata all'obiettivo. Se il totale dei danni raggiunge il massimo consentito l'obiettivo è distrutto. Se il totale dei danni è inferiore a zero, l'incendio è spento.

Quando la pista di decollo è colpita, non è possibile decollare per due mosse. Le mosse si accumulano, se la pista è colpita da più bombe.

Un aereo alleato colpito a terra, non decolla e subisce i danni come l'Hangar.

Ogni 4 Hanriot ci sono 2 assi (ace cards promo pack): Scaroni e Brenta (Luke)

La capacità di salita dei Nieuport 17 è modificata a 2 (serbatoio mezzo vuoto)

Fase 0) Il Raf Re8 è in ricognizione a centro tavolo a quota 4 pirulini

Fase 1) I Bombardieri austriaci partono dal bordo del tavolo contrapposto all'aeroporto (distanza 180 cm) a quota 3 pirulini scortati dai caccia a quota 4 pirulini.

Fase 2) Ogni mossa decolla un Hanriot

Fase 3) Quando i bombardieri arrivano a metà tavolo si tira un D6 per ogni caccia, con 5+ i caccia rimane in gioco.

Fase 4) Quando il primo bombardiere è a 10 cm dalla pista di decollo, i Nieuport possono iniziare a decollare ogni mossa.

Fase 5) I bombardieri che raggiungono il Piave sono salvi, i caccia alleati che oltrepassano il Piave sono persi.

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

**Obiettivo:**

+per alleati, abbattere bombardieri nemici;

+per l'impero, distruggere 3 Hangars.

Bombardiere Austriaco - 15 punti

Caccia Austriaco - 3 punti

Aereo Alleato (anche a terra) - 3 punti

Fanteria Italiana - 2 punti

Hangar - 25 punti

