



BoardGameLeague

Wings of War WWI - FINALE NAZIONALE - Modena 27 marzo 2011

La finale si svolgerà su quattro scenari che costituiscono una piccola campagna grazie alla quale è possibile selezionare 24 giocatori sino a determinare una classifica finale.

Le regole in uso sono quelle della [BGL versione 1.02MS](#) con le seguenti specifiche:

- gli aerei utilizzati sono specificati in ogni scenario con eventuali variazioni e peculiarità (*par. 1*);
- la durata delle partite è specificato negli scenari (*par. 2*);
- il paragrafo 3 è valido *in toto*
- i punteggi di ogni scenario vengono specificati in fondo allo stesso (*par. 4*);
- i paragrafi 5 e 6 non vengono considerati
- sono in uso le appendici 7.4, 7.6 (**escluso** le regole 7.6.4 e 7.6.6), 7.7 (vedi scenari 1 e 2),
- la regola del punto cieco delle mitragliatrici posteriori dei biposto è in uso.

Tutto il necessario per giocare, aerei compresi, viene fornito dall'organizzazione.

Data la complessità degli scenari proposti si invitano i giocatori a studiare il regolamento al fine di acquisire familiarità con eventuali nuove regole; gli scenari tre e quattro contemplano l'uso di palloni, cannoni e mitragliatrici AA, biposto, missioni di fotografia e bombardamento: per queste regole si rimanda ai regolamenti presenti nella scatola "Balloon Busters", "Burning Drachens" e "WingsofWar Miniatures Revised Deluxe Set", quest'ultimo scaricabile [qui](#).

SCENARI

1. SCONTRO NEI CIELI

Due pattuglie di caccia si scontrano sulle trincee.

I 24 giocatori vengono divisi, previa estrazione in 8 squadriglie da 3 piloti ciascuna, su 4 tavoli.

Giocatori: 6 – 3 vs 3 **Superficie di Gioco:** un tappetino (98 x 68), lato tedesco e alleato contrapposti sui lati lunghi.

Alleati: tre aerei a scelta, diversi tra loro, fra Nieuport 17, SPAD XIII, Sopwith Camel, Se5a, Sopwith Snipe.

I piloti di Nieuport 17 hanno diritto a quattro abilità di asso a scelta; quelli di SPAD XIII e S.Camel due abilità; quelli di Se5a una abilità; quelli di S.Snipe nessuna.

Un aereo va a metà del lato alleato, uno all'estremo destro e uno all'estremo sinistro, tutti e tre che toccano il proprio lato con la basetta e orientati verso il centro del tavolo.

Imperi Centrali: tre aerei a scelta, diversi tra loro, fra Albatros D.III, Pfalz D.III/D.IIIa, Albatros D.Va, Fokker Dr.I, Fokker D.VII.

I piloti di Albatros D.III hanno diritto a tre abilità di asso a scelta; quelli di Pfalz D.III/D.IIIa, Albatros D.Va e Fokker Dr.I due abilità; quelli di Fokker D.VII nessuna.

Un aereo va a metà del lato tedesco, uno all'estremo destro e uno all'estremo sinistro, tutti e tre che toccano il proprio lato con la basetta e orientati verso il centro del tavolo.

Regole speciali: tutti i caccia hanno fuoco A; si possono scegliere le abilità da asso nelle quantità sopra esposte. Più piloti possono scegliere la stessa abilità. (vedi allegato "abilità assi")

Fine del gioco: il gioco termina quando un lato non ha più aerei in gioco, oppure allo scadere del 45° minuto.

Vittoria: Ogni giocatore fa 2 punti per ogni punto di danno inflitto a un aereo nemico e perde 1 punto per ogni punto di danni da lui subito. I giocatori che colpiscono un aereo nella fase in cui è abbattuto hanno un bonus di 5 punti a testa. Chi è abbattuto subisce un malus di 20 punti (senza più contare i singoli danni subiti), chi esce dal tavolo subisce un malus di 30 punti (senza più contare i singoli danni subiti). Tutti i giocatori della squadra padrona del campo, che cioè ha aerei in campo **quando tutti quelli nemici sono stati eliminati o sono usciti dal gioco**, ottengono un bonus di 15 punti: questo bonus viene assegnato anche ai giocatori abbattuti, ma non a quelli usciti dal tavolo.

*Vengono stilate **due classifiche**, una per ogni fazione. Nel secondo scenario il primo giocatore di una fazione verrà abbinato al dodicesimo dell'altra fazione, il secondo all'undicesimo; i giocatori voleranno in questo scenario per la fazione opposta, cioè con aerei alleati se prima ne avevano usato uno degli Imperi Centrali e viceversa.*

Dato che gli aerei a disposizione sono limitati, sceglieranno quelli con cui giocare prima i tavoli con i più alti in classifica e all'interno del tavolo il pilota con classifica peggiore (i.e. sceglieranno per primi i due 12° classificati, poi i due 1° classificati, poi i due 11° classificati, poi i due 2°.....)

2. SCONTRO TRA ASSI

Lo scontro tra squadriglie si trasforma in singoli dogfight tra assi del volo.

I 24 giocatori vengono assegnati a 12 tavoli.

Giocatori: 2 – 1 vs 1 - due aerei a testa Superficie di Gioco: un tappetino (98 x 68), schieramento tedesco e alleato contrapposti sui lati corti.

Alleati: due aerei a scelta, diversi tra loro, fra Nieuport 17, SPAD XIII, Sopwith Camel, Se5a, Sopwith Snipe.

I piloti di Nieuport 17 hanno diritto a quattro abilità di asso a scelta; quelli di SPAD XIII e S.Camel due abilità; quelli di Se5a una abilità; quelli di S.Snipe nessuna.

Imperi Centrali: due aerei a scelta, diversi tra loro, fra Albatros D.III, Pfalz D.III/D.IIIa, Albatros D.Va, Fokker Dr.I, Fokker D.VII.

I piloti di Albatros D.III hanno diritto a tre abilità di asso a scelta; quelli di Pfalz D.III/D.IIIa, Albatros D.Va e Fokker Dr.I due abilità; quelli di Fokker D.VII nessuna.

Regole speciali: gli aerei sono piazzati a contatto del loro lato; tutti i caccia hanno fuoco A; si possono scegliere le abilità da asso nelle quantità sopra esposte. Più piloti possono scegliere la stessa abilità. (vedi allegato “abilità assi”)

Fine del gioco: il gioco termina quando un lato non ha più aerei in gioco, oppure allo scadere del 45° minuto.

Vittoria: Ogni giocatore fa 2 punti per ogni punto di danno inflitto a un aereo nemico e perde 1 punto per ogni punto di danni da lui subito. Per ogni aereo nemico abbattuto ottiene un bonus di 5 punti. Per ogni aereo amico abbattuto subisce un malus di 20 punti (senza più contare i singoli danni subiti), per ogni aereo amico ucciso dal tavolo perde 30 punti (senza più contare i singoli danni subiti). Se il giocatore rimane padrone del campo, cioè ha aerei in campo **quando tutti quelli nemici sono stati eliminati o sono usciti dal gioco**, ottiene un bonus di 15 punti.

I dodici vincitori degli scontri passano alla fase successiva; inoltre passano i migliori quattro sconfitti, contando a tal proposito la somma dei punti ottenuti dai giocatori nei due scenari; in caso di parità si contano gli abbattimenti, quindi i danni inflitti; in caso di ulteriore parità si estrae a sorte.

Viene quindi stilata una nuova classifica unica: nel terzo scenario i giocatori vengono divisi in quattro squadre, lasciando scegliere a partire dal primo in classifica il tavolo e la fazione dove giocare.

3. A CACCIA DI PALLONI

Durante un'offensiva terrestre, l'osservazione dal cielo con i palloni frenati si rivela vitale ai movimenti di terra. Una pattuglia tedesca e una alleata si alzano in volo per neutralizzare quelli avversari.

I 16 giocatori vengono assegnati a 2 tavoli.

Giocatori: 8 –4vs4 Superficie di Gioco: due tappetini affiancati (98 x 136), schieramento tedesco e alleato contrapposti sui lati corti.

Ciascuno dei due schieramenti ha un pallone il cui angolo posteriore sinistro è a un righello dal proprio lato di gioco e a un righello e mezzo dal lato sinistro di gioco; un **pallone** il cui angolo posteriore destro è a un righello dal proprio lato di gioco e un righello e mezzo dal lato destro. **Due cannoni AA** il cui centro è a due righelli dal proprio lato di gioco, uno a un righello dal bordo sinistro e l'altro dal destro. **Una mitragliatrice fuoco A** al centro dello schieramento, a due righelli dal proprio lato.

Imperi centrali: il giocatore 1 tiene il pallone sinistro e un Albatros D.Va armato di razzi; il giocatore 2 tiene il pallone destro e un Albatros D.Va armato di razzi; il giocatore 3 tiene il cannone antiaereo sinistro e un Fokker D.VII; il giocatore 4 tiene il cannone antiaereo destro e un Fokker D.VII.

Alleati: il giocatore 1 tiene il pallone sinistro e un Sopwith Camel armato di razzi; il giocatore 2 tiene il pallone destro e un Sopwith Camel armato di razzi; il giocatore 3 tiene il cannone antiaereo sinistro e un Sopwith Snipe; il giocatore 4 tiene il cannone antiaereo destro e un Sopwith Snipe.

Fokker D.VII e Snipe hanno proiettili incendiari.

Regole speciali: Ogni squadra scrive in segreto la posizione iniziale dei propri aerei sul proprio lato, indicando per ciascuno un numero di centimetri fra 1 e 90. Quella è la distanza del lato sinistro della basetta dal lato sinistro (per quella squadra) del tavolo. I numeri di una stessa squadra devono differire fra loro di almeno 5. Gli aerei si piazzano con il lato posteriore della basetta lungo il lato del tavolo di quella squadra; tutti i palloni iniziano il gioco a quota 3; tutti gli aerei iniziano a quota 3 e un segnalino quota.

Il cannone antiaereo funziona come nel gioco Burning Drachens e quando colpisce **infligge 8 punti di danno**; lo manovra il giocatore incaricato che però, al momento di piazzare il segnalino in gioco, se il suo aereo è entro il raggio di tiro del cannone deve delegare un compagno di squadra a sua scelta che non abbia un aereo entro il raggio di tiro (in assenza, piazza comunque il segnalino lui).

La mitragliatrice al suolo spara sempre sul nemico più vicino, a parità si sorteggia.

Cannoni e mitragliatrici AA non effettuano **fuoco di trincea**

Ogni aereo con razzi ha due volate di razzi sparabili contemporaneamente o una per volta, solo contro i palloni. Ogni volata di razzi fa 12 danni.

Un pallone che prenda almeno 10 danni da proiettili incendiari o che venga colpito dai razzi è in **fiamme**: da quel momento prende 2 danni in automatico all'inizio di ogni turno (sempre 2 indipendentemente da quanti danni o volate di razzi ha subito).

Chi comanda il pallone, all'inizio di un qualsiasi turno, può decidere di farlo scendere. Contare i turni, quello incluso: si usano le normali regole e quando raggiunge terra il pallone è tolto dal gioco: smette di subire danni da fuoco, se è in fiamme, e non conta come eliminato ai fini del punteggio di scenario.

Fine del gioco: il gioco termina quando un lato non ha più aerei nè palloni nè antiaeree in gioco, o se nessuno dei due lati ha più aerei, o se l'unica squadra che ha ancora aerei li porta fuori dalla gittata delle antiaeree nemiche e dichiara di voler cessare l'attacco, oppure allo scadere del 75° minuto. A quel punto i palloni in fiamme che non sono stati comandati a terra sono eliminati, gli altri subiscono un numero di danni pari al doppio dei turni che gli restano per uscire dal gioco: se per esempio un pallone sarebbe a terra alla fine del sedicesimo turno e il gioco finisce al dodicesimo, il pallone prende $2 \times 4 = 8$ danni da fiamme. Un pallone così eliminato non infligge danni da esplosione nemmeno se ha aerei che hanno finito il gioco a meno di mezzo righello da lui.

Un pallone che raggiunge il massimo dei suoi danni mentre è in fiamme, o con danni che lo incendiano (da razzi, o che portano il totale di danni da proiettili incendiari a 10) esplose e infligge 6 punti di danno a ogni aereo amico o nemico entro mezzo righello; non infligge danni ai bersagli a terra.

Vittoria: Ogni squadra fa 1 punto per ogni pallone per ogni turno precedente a quello in cui viene comandato di tirarlo giù o è eliminato: se per esempio un pallone viene comandato di scendere durante il terzo turno e l'altro è eliminato durante il sesto, la squadra fa $2 + 5 = 7$ punti), con un massimo di 20 punti a pallone. I palloni che non vengono comandati a terra e non vengono distrutti fino alla fine fanno ottenere 25 punti.

Ogni squadra fa 1 punto per ogni punto di danno inflitto a un pallone nemico danneggiato e 30 per ogni pallone nemico distrutto (senza calcolare più i punti relativi ai singoli danni). Fa 3 punti per ogni carta antiaerea (cannone o mitragliatrice) danneggiata e 10 per ogni carta silenziata. Fa 1 punto per ogni punto di danno inflitto a un aereo nemico, 20 per ogni aereo nemico distrutto (senza calcolare più i punti relativi ai singoli danni).

La squadra che fa più punti vince e passa il turno. A parità, quella che fa più punti danneggiando o eliminando palloni, a ulteriore parità chi ne fa di più danneggiando o eliminando aerei.

Le due squadre vincitrici si scontrano in quattro sfide uno contro uno nel quarto scenario; gli abbinamenti vengono estratti a sorte, evitando possibilmente che si ripropongano sfide già giocate nel secondo scenario. I punteggi in classifica si intendono azzerati.

4. BOMBE DAL CIELO

Due biposto devono bombardare altrettanti obiettivi nemici, e possibilmente fotografarne gli effetti. Anche il nemico ha la stessa missione.

Giocatori: 2- 1vs1 **Superficie di Gioco:** due tappetini affiancati (98 x 136), schieramento tedesco e alleato contrapposti sui lati corti.

Ciascuno dei due schieramenti ha **un obiettivo** il cui centro è a un righello e mezzo dal proprio lato di gioco e a un righello e mezzo dal lato sinistro di gioco e **un obiettivo** a un righello e mezzo dal proprio lato di gioco e un righello e mezzo dal lato destro. Il lato corto degli obiettivi è parallelo ai lati alleato e tedesco del campo di gioco.

Imperi centrali: due Rumpler C.IV (fuoco B/B) e un Fokker D.VII.

Alleati: un Re.8 (fuoco B/B), un Breguet XIV (fuoco B/B) e un Sopwith Snipe.

Regole speciali: Ogni giocatore scrive in segreto la posizione iniziale dei propri aerei sul proprio lato, indicando per ciascuno un numero di centimetri fra 1 e 90. Quella è la distanza del lato sinistro della basetta dal lato sinistro (per quella squadra) del tavolo. I numeri di una stessa squadra devono differire fra loro di almeno 5. Gli aerei si piazzano con il lato posteriore della basetta lungo il lato del tavolo di quella squadra. Tutti gli aerei iniziano il gioco a quota 3.

Per **bombardare**, si seguono le regole della scatola Deluxe. Ogni biposto ha due carichi di bombe che può sganciare insieme o separatamente. Ogni carico fa 6 punti di danno se colpisce il centro dell'obiettivo, 3 se colpisce una parte di carta ma non il centro.

Per **fotografare** un obiettivo, un biposto deve eseguire uno Stallo iniziandolo quando il centro della sua Base Aereo è entro mezzo righello da un qualunque punto della carta obiettivo; il biposto deve essere a livello 1 o 2 quando esegue lo Stallo.

Nella fase in cui lancia le bombe o fotografa l'osservatore non può fare altro, quindi l'aereo non spara con la mitragliatrice posteriore. Se un biposto subisce due terzi dei danni sostenibili si considera avere l'osservatore ferito e quindi non può più nè bombardare nè fotografare.

Fine del gioco: il gioco termina quando una fazione non ha più aerei in gioco, oppure allo scadere del 60° minuto. Se un giocatore ha ancora biposto in gioco quando l'avversario resta senza aerei, può assegnare 6 punti di danno a un obiettivo a scelta per ogni carico di bombe che i suoi biposto hanno ancora a bordo e gli obiettivi nemici bombardati si considerano tutti fotografati con foto portate fuori dal campo.

Vittoria: Ciascuna giocatore fa 2 punti per ogni aereo nemico che esce dal campo di gioco, 4 punti per ogni aereo nemico abbattuto e -2 punti per ciascuno dei propri aerei abbattuto. Fa inoltre 1 punto per ogni punto di danno da bombe inflitto a un obiettivo nemico, fino a un massimo di 6 punti per obiettivo bombardato. Se entrambi gli obiettivi di una fazione hanno subito punti di danno da bombe, gli aerei non danno più punti ai nemici se lasciano il campo di gioco dal proprio lato; se un biposto esce dal proprio lato fa 2 punti per ogni obiettivo nemico bombardato e danneggiato che ha fotografato (lo stesso obiettivo dà punti una volta sola anche se viene fotografato da più biposto).



Classifica finale: il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore del torneo!

