

TORNEO DI WINGS OF GLORY Agliana 1 aprile 2012

Il torneo si svolgerà su 3 partite. Ogni giocatore deve poter schierare gli aerei richiesti per ogni fazione.

Per ogni partita vengono specificati gli aerei ammessi, e le regole proprie dello scenario, comprese le dimensioni del campo di volo e la durata della partita (quando scade il tempo si potranno effettuare solo le manovre già scelte e già sulla plancia).

Il giocatore con più punti alla fine delle partite sarà il vincitore del torneo.

A parità di punteggio si considera: numero aerei nemici abbattuti – totale colpi a segno

Per info e preiscrizioni: palandristefano@yahoo.it

Programma:

Ore 14:00	Iscrizioni e composizione dei tavoli
Ore 14:30	Inizio torneo
Ore 18:00	Premiazione

Quota iscrizione € 7.00

REGOLE IN USO

1. Regole di gioco

Oltre le regole “base” del gioco (vedi pagg. 4-6 del regolamento), per tutti gli aerei sono in vigore le seguenti regole:

- Non vengono usate le carte danno e quindi non sono in uso i danni speciali
- **I danni sono determinati in base alla tabella e sono pubblici:**

Sono in uso le seguenti regole opzionali:

- **Mira**
- **Manovra illegale:** una manovra errata verrà sostituita con una manovra “dritto”, l'aereo subisce 2 danni e non può sparare
- **Inseguimento**
- **Distrazione:** ha effetto dalla manovra successiva a quella in cui si subisce il danno

- Vengono usate le regole sulla **quota** ad eccezione di quelle riguardanti gli atterraggi, decolli e collisioni al suolo

- È in uso la regola **picchiata**

Inoltre sono in uso le seguenti regole:

- **Spara all'aereo!:** perchè un aereo possa fare fuoco nel suo arco di tiro deve esserci il “piloncino” (punto rosso) dell'aereo nemico
- nel caso di **scontro frontale** gli aerei tendevano ad evitarsi e quindi sparano sempre come fossero a distanza lunga e senza alcun bonus (*si considera scontro frontale quando, congiungendo i piloncini degli aerei il righello passa per i lati corti anteriori di entrambe le basi*)
- **La carta discesa** dà l'opportunità di giocare una carta aggiuntiva:
 - l'opzione è facoltativa,
 - deve rispettare le normali limitazioni,
 - deve essere dichiarata a fine fase pianificazione (anche nel caso la discesa sia l'ultima manovra di un turno),
 - la carta aggiuntiva viene giocata come prima carta nella manovra successiva alla discesa
 - le due carte vengono considerate un'unica manovra.
- Quando l'aereo manovra a destra o sinistra, l'arco di fuoco sarà limitato rispettivamente alla sola metà destra o sinistra (fare riferimento alla freccia della direzione nella parte in basso a sinistra della carta manovra); le scivolate non considerano questa limitazione.
- **Deflessione:** tracciate una linea dal centro dell'aereo che spara al centro dell'aereo obiettivo. Se la linea attraversa il lato corto anteriore della carta/basetta dell'attaccante e il lato corto posteriore della carta/basetta del bersaglio, state sparando senza deflessione e aggiungete un +1 ai danni.
- **Collisioni:**
 - la base di un aereo deve sovrapporsi al centro dell'altro (anche amico) indicato dal piloncino/punto rosso
 - gli aerei devono trovarsi alla stessa quota e avere entrambi segnalini salita o esserne entrambi privi
 - giocatori scelgono la direzione di schivata fra quattro carte (curve dx e sx, discesa e salita): se la direzione di volo

coincide gli aerei non sono riusciti a schivarsi e subiranno l'equivalente di un danno "C" (vedi tabella D100);

- la carta scelta non viene contata come manovra e gli aerei rimangono comunque dove sono
- un eventuale abbattimento dovuto ad una collisione non conta ai fini dei bonus, ma solo come danni subiti

- **Immelmann:** dopo aver eseguito una virata di Immelmann non si prende un segnalino salita

2. Punteggi partita

A fine della partita si contano i colpi messi a segno e quelli subiti dal proprio aereo:

Δ in valore assoluto	+	-
0 - 3	3	3
4 - 9	4	2
10 o più	5	1

inoltre vengono aggiunti **3** punti di bonus per ogni aereo nemico abbattuto; il bonus viene assegnato a tutti i giocatori che hanno sparato in quella fase all'aereo abbattuto indipendentemente dai danni provocati; un aereo che esce dal campo conta come abbattuto per i danni subiti.

SCENARI

1) Dogfight Alleati vs Imperi Centrali - durata 60' -

AEREI AMMESSI:

Alleati: Nieuport 17 Fuoco A,

Imperi: Albatros DIII

Ogni giocatore calcolerà il proprio punteggio con la Tabella Punteggio, inoltre + 2 pti per ogni pilota della fazione che vince.

La fazione di appartenenza di ciascun pilota verrà estratta a sorte

2) Dogfight Alleati vs Imperi Centrali

Alleati: Se5A, Spad XIII, Camel

Imperi: Pfaltz, Albatros DV, Fokker DR1 - durata 60'

Ogni giocatore calcolerà il proprio punteggio con la Tabella Punteggio.

I giocatori in questo turno utilizzeranno gli aerei della fazione opposta a quella utilizzata nel primo turno.

3) Dogfight 1 vs 1 con 2 aerei a testa - durata 40' - campo di volo 120x120.

Aerei ammessi: tutti quelli dei turni precedenti oltre a Snipe ed Fokker DR VII.

Per stabilire gli accoppiamenti si procederà "alla svizzera". Il giocatore con il punteggio più basso in classifica sceglierà la fazione da utilizzare, l'avversario userà quelli della fazione opposta. Ogni giocatore utilizzerà due caccia differenti della tabella, per un max di 29 punti danno dei due aerei.

Tabella D100

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	61-63	62-63		
2	64-66	64-65		
1	67-69	66-67		
2	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		93-94		
3	89-91			
6			83-88	
1		95-96		
3	92-94	97-98		
5	95-97			
6			89-94	
6	98-100	99-100	95-100	76-100