

TORNEO DI WINGS OF WAR MASSA 27 giugno 2010

Il torneo si svolgerà su 5 partite. Ogni giocatore deve essere in grado di schierare gli aerei richiesti per ogni fazione.

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

Eventuali modelli in scala di altre marche sono ammessi se esiste la carta nexus corrispondente.

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 iscrizioni: massa.sergio@fastwebnet.it ; nipotrapaul@yahoo.com ; wrrz@warzone.it

REGOLE IN USO

- In caso di sovrapposizione non si assegnano danni per collisioni e gli aerei non si sparano
- Si usa la regola “**Spara all’aereo!**” : nell’arco di tiro deve esserci il piloncino dell’aereo
- quando l’aereo manovra a destra o sinistra l’arco di fuoco sarà limitato alla sola metà destra o sinistra
- negli scenari di dogfight quando si fa fuoco non si fanno pescare carte danno, ma si infliggono danni fissi:
fuoco **A**: **2 danni** a lunga **3 danni** a corta (**4 danni** se il mezzo righello tocca il piloncino)
fuoco **B**: **1 danno** a lunga **2 danni** a corta (**3 danni** se il mezzo righello tocca il piloncino)
- Si usano le regole opzionali
MIRA*, **INSEGUIMENTI***, **DISTRAZIONE***, **AEREI BIPOSTO***, **QUOTA*** (ad eccezione di quelle riguardanti gli atterraggi, decolli e collisioni al suolo), **PICCHIATA***;
- Il **mitragliere di coda** dei biposto non usufruisce dei bonus della mira e del “mezzo righello”
- Nei dogfight non è in uso la regola dei **danni speciali** (n.b. non si usano le carte danno)
- Non si usano le regole opzionali **MANOVRA ILLEGALE*** (una manovra illegale verrà sempre sostituita con un dritto e l’aereo non spara), **ESAURIMENTO CARTE DANNO***, **COPERTURA DELLE NUVOLE***, **VOLARE PIU’ IN ALTO***.

Le regole * sono sul sito (ftp://ftp.nexusgames.com/download/WoWMini-Rulebook_IT_web.pdf).

Inoltre verranno usate le seguenti regole :

- **Deflessione**: ogni volta che sparate, tracciate una linea dal centro dell’aereo che spara al centro dell’aereo obiettivo. Se la linea attraversa il lato corto della carta/basetta dell’attaccante e il lato corto della carta/basetta del bersaglio, state sparando senza deflessione e aggiungete un +1 ai danni; nel caso di scontro frontale gli aerei tendevano ad evitarsi e quindi gli aerei sparano come fossero a distanza lunga e senza alcun bonus
- **Max Bonus +2** : nessun bonus o somma di bonus al danno dato da abilità speciali o regole può superare il +2

Programma:

Ore 10:00	Ritrovo c/o il negozio Warzone di Massa, Via Brugnoli 5
Ore 10:30	Inizio torneo
Ore 13:00	Pausa Pranzo
Ore 14:00	Ripresa Torneo

Quota di iscrizione: 10 euro

SCENARI

1) **Dogfight Alleati vs Imperi Centrali** - durata 90' – campo di volo 180x120

due schieramenti, qualsiasi aereo ammesso

danni fissi – vince lo schieramento con più aerei in volo a fine partita

punteggio individuale: (non si scende sotto lo 0)

differenza tra danni fatti e danni subiti + 5 pti per ogni aereo abbattuto + 2pti squadra che vince

2) **Abbatere Pallone da Osservazione** – durata 15' - campo di volo 120x120 – partita in solitario

Il giocatore dovrà scegliere se usare un aereo con razzi o proiettili incendiari

si usano carte danno: mazzo A o B per i proiettili incendiari

mazzo D per i razzi

punteggio: 10 pti -1 pto x ogni raffica sparata (non si considera carte fuoco) + 2 pti x pallone abbattuto

se anche l'aereo esplode a causa dell'esplosione del pallone: 2 pti

3) **Dogfight 2 vs 2 con 2 aerei a testa** – durata 45' - campo di volo 120x120

le coppie si formano mettendo il primo con l'ultimo (prima coppia), il secondo con il penultimo....

per stabilire gli accoppiamenti si procederà “alla svizzera”, cioè la prima coppia vs la seconda e così via...

i più bassi in classifica sceglie quale coppia di aerei usare, l'avversario userà quelli della fazione opposta.

danni fissi – vince lo schieramento con più aerei in volo a fine partita

punteggio individuale: (non si scende sotto lo 0)

differenza tra danni fatti e danni subiti + 5 punti per ogni aereo abbattuto + 2 squadra che vince

4) **Fotoricognizione 3 vs 3 con 1 aereo a testa** - durata 1 ora - campo di volo 120x120.

a partire dal più basso in classifica si sceglie l'aereo con cui giocare

per fotografare il biposto deve scendere almeno a quota 1 (=2 pirolini) eseguendo uno stallo sul bersaglio

si usano carte danno: mazzo A o B

Mitragliatrice AA spara come un aereo a quota 0, mazzo B ma non ha bonus mira e del “mezzo righello”

Cannone spara a due righelli di distanza, ricarica in tre fasi, non può sparare se c'è aereo amico entro mezzo righello e a stessa quota dell'obiettivo, si pesca carta A: se c'è danno speciale allora si pesca 1 carta mazzo D

punteggio individuale ogni aereo abbattuto 5 pti - fotografia e aereo salvo 5 pti – squadra che vince 2 pti

l'aereo si considera salvo se esce dal proprio lato del tavolo

punteggio scenario (per determinare squadra che vince):

missione riuscita/impedita +5

aereo abbattuto +3

AA o cannoni silenziati +2

5) **Dogfight 1 vs 1 con 2 aerei a testa** – durata 40' – campo di volo 120x120

Punteggio:

a fine della partita si confrontano con l'avversario i colpi messi a segno e quelli subiti:

- Differenza **da 0 a 4** danni: 3 punti x ogni giocatore
- Differenza **da 5 a 9** danni: 4 punti x il giocatore vincente 2 punti x il giocatore sconfitto
- Differenza **di 10 danni o più**: 5 punti x il giocatore vincente 1 punto x il giocatore sconfitto

BONUS: +5 per ogni aereo nemico abbattuto; un aereo che esce dal campo conta come abbattuto per le ferite inflitte e del bonus.

TIMELINE

Alleati				Imperi Centrali			
1° partita							
Qualsiasi aereo							
2° partita							
Nieuport 16 *	R	B	10	Albatros DIII °	J	A	14
Nieuport 17 °	I	A	12	Albatros DV °	B	A	15
Spad VII °	B	B	15	Fokker Dr I °	D	A	13
Spad XIII °	A	A	16	Pfalz D III °	J	A	16
Sopwith Triplane °	D	A	13	S.Schuckert DIII °	O	A	14
Sopwith Camel °	C	A	15				
RAF SE 5 °	N	A	16				
Hanriot HD1 °	F	A	14				
3° partita							
Come per 2° partita (no proiettili incendiari e razzi), max 30 pti somma danni aerei							
4° partita							
Come per 2° partita (no proiettili incendiari e razzi) per i caccia + max 1 biposto							
RAF RE 8	K	B/B	13	UFAG C.1	H	B/B	16
DH 4	H	B/B	15	Roland CI II	K	B/B	15
5° partita							
Qualsiasi aereo, max 30 pti somma danni aerei +							
Sopwith Snipe	M	A	16	Fokker D VII	L	A	16

* armati con razzi
° proiettili incendiari