

ADDENDUM PER IL REGOLAMENTO DA CAMPAGNA

**IL PRESENTE TESTO INTEGRA E – IN CASO DI CONTRADDIZIONE – SOSTITUISCE I
REGOLAMENTI PUBBLICI**

La campagna ha inizio nel mese di GENNAIO 1917, e termina nel mese di NOVEMBRE 1918

1 partita equivale, in termini di gioco, ad 1 mese. La campagna si articolerà quindi su un totale previsto di 23 partite.

Nazionalità dei piloti selezionabile per periodo storico:

- Francia (F), Germania (D), Austria-Ungheria (A), Impero Britannico (GB), Belgio (B): sempre disponibili.
- Italia: dal Maggio 1915.
- Russia (RUS): dall' Agosto 1914 fino al Dicembre 1917.
- Impero Ottomano (TK): dall'Ottobre del 1914 fino all'Ottobre 1918.
- Stati Uniti D'America (USA): dal Maggio 1917. Piloti statunitensi possono comunque combattere prima con insegne francesi.

Minimo di giocatori per tenere una partita: 2 per fazione.

I giocatori devono sempre essere in numero uguale per fazione.

In caso di numero dispari di giocatori il numero minimo di partecipanti è stabilito in 9, con una differenza di 1 tra uno schieramento e l'altro.

Non è consentito giocare contemporaneamente con entrambi i propri piloti.

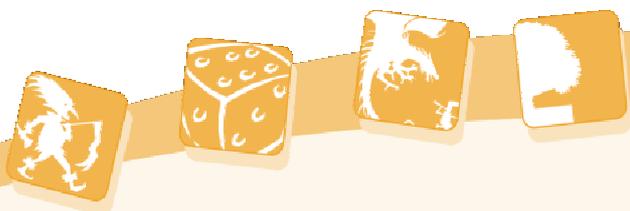
Ogni pilota può utilizzare solo aeroplani disponibili per la sua nazionalità nel periodo della partita. I piloti turchi, prima del Dicembre 1917, possono utilizzare aerei tedeschi con coccarde tedesche (sono di fatto stanziati in Germania).

Non è consentito cambiare fazione a campagna avviata. E' al massimo consentito cambiare nazionalità (creando un nuovo pilota) all'interno della stessa fazione.

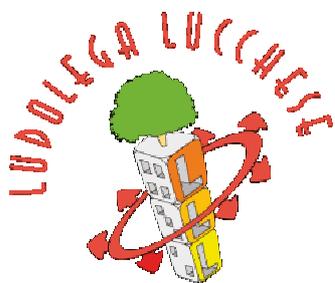


LUDDOLEGA LUCCHESE

Sede legale Via di Ronco 237/B - 55100 Lucca
Presidente Telemaco Marcucci cell.3477371705
info@ludolega.it • www.ludolega.it
C.F. 01918800465



www.ludolega.it



Scenari:

Al momento di proporre una partita, la fazione con meno punti può proporre di giocare uno scenario. Tutti gli scenari contenuti nel regolamento del gioco e in quello di campagna sono validi, è in più possibile proporre di nuovi, purchè si abbia l'approvazione degli avversari.

Per essere giocabile, uno scenario deve richiedere aerei disponibili ai piloti in gioco nel periodo della partita.

Prigionieri:

Se un aereo in fiamme abbandona il tabellone dal lato del campo avversario, in caso di abbattimento dovuto al progredire delle fiamme e conseguente salvataggio del pilota e/o dell'osservatore, il pilota e/o l'osservatore sono fatti prigionieri dalla fazione avversaria. La stessa condizione si applica per un aereo atterrato ma impossibilitato a ridecollare, quando la battaglia sia vinta dalla fazione avversaria che resta a dominare il campo.

E' possibile giustiziarli, rilasciarli, scambiarli con altri prigionieri o con condizioni da mettere in atto nel gioco, oppure tenerli prigionieri a discrezione.

Il giocatore che gestiva il pilota e/o l'osservatore prigionieri può continuare ad usare solo l'altro pilota e/o equipaggio in attesa di una liberazione, oppure decidere di abbandonare i prigionieri, creando un nuovo profilo pilota.

Regole opzionali utilizzate:

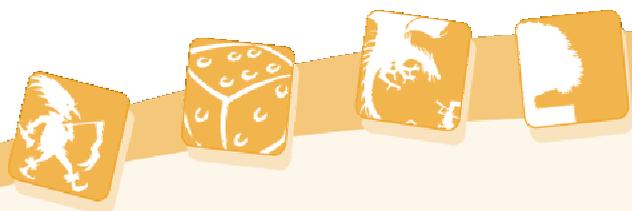
Danni speciali; Mira; Manovre illegali*; Inseguimenti; Distrazione; Esaurimento delle carte danno; Tutte le regole sugli aerei biposto; Quota; Atterraggi, decolli e collisioni al suolo; Picchiata; Volare più in alto*; Copertura della nuvole.

*Manovre illegali e Volare più in alto sono modificate in alcuni aspetti da questo addendum.



LUDOLEGA LUCCHESE

Sede legale Via di Ronco 237/B - 55100 Lucca
Presidente Telemaco Marcucci cell.3477371705
info@ludolega.it • www.ludolega.it
C.F. 01918800465



www.ludolega.it

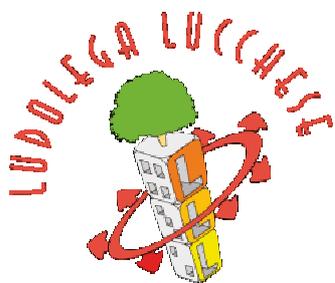


Tabella disponibilità aerei (1 partita = 1 mese)

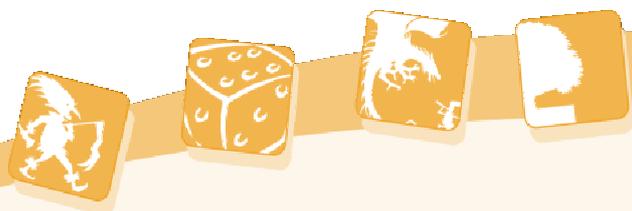
Periodo	Aerei alleanza	Aerei intesa
Ottobre 1915	(D) Roland C.II -/B	
Marzo 1916		(F) Nieuport 23
Giugno 1916	(D) Roland C.II B/B (solo veterani)	(GB, B) Nieuport 23 (F, GB, B) Nieuport 17 (solo veterani)
Settembre 1916		(GB, B) R.A.F. R.E. 8,
Ottobre 1916		(I, RUS) Nieuport 23, Nieuport 17 (solo veterani)
Gennaio 1917	(D, A) Albatros D.III	
Aprile 1917	(D) Roland C.II B/B	Nieuport 17, (GB) Airco D.H.4 B/B o inferiore (solo veterani)
Maggio 1917	(A) Roland C.II B/B	(GB) Sopwith Camel (solo veterani); (F) SPAD XIII (solo veterani)
Giugno 1917	(D, A) Albatros D.Va	(GB) Sopwith Camel (GB) Airco D.H. 4 B/B o inferiore
Luglio 1917		(USA) Airco D.H. 4 A/A
Agosto 1917		(B, USA) Sopwith Camel, (F, B, USA) SPAD XIII
Ottobre 1917	(D) Fokker Dr.I (solo veterani)	(I) SPAD XIII (solo assi)
Dicembre 1917	(A) Ufag C.I, (D) Fokker Dr.I (TK) Albatros D.III	(I) SPAD XIII (solo veterani)
Marzo 1918	(TK) Albatros D.III (solo veterani)	
Aprile 1918	(D) Fokker D.VII (solo assi)	(I) SPAD XIII
Maggio 1918	(D) Fokker D.VII (solo veterani)	(GB) Sopwith Snipe (solo assi)
Giugno 1918		(GB) Sopwith Snipe (solo veterani)
Agosto 1918	(D) Fokker D.VII	
Settembre 1918		(GB) Sopwith Snipe
Ottobre 1918	(TK) Fokker D.VII (solo veterani)	

Ogni pilota (o coppia pilota/osservatore) può disporre di un solo aereo alla volta.

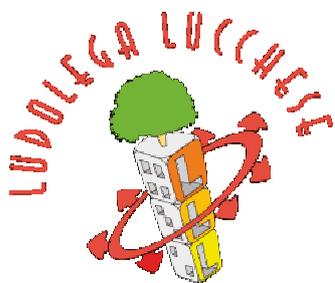


LUDOLEGA LUCCHESE

Sede legale Via di Ronco 237/B - 55100 Lucca
 Presidente Telemaco Marcucci cell. 3477371705
 info@ludolega.it • www.ludolega.it
 C.F. 01918800465



www.ludolega.it



Aereo	Quota massima*	Capacità di salita
Roland C.II	3	5
R.A.F. RE. 8	3	5
Albatros D.III	4	4
Airco D.H. 4	4	4
Ufag C.I	4	4
Nieuport	5	3
Albatros D.Va	6	3
Fokker Dr.I	6	2
Sopwith Camel	6	2
Spad XIII	7	3
Fokker D.VII	7	2
Sopwith Snipe	7	2

- Si ricorda che il numero totale dei supporti installati è quota+1.

Nel 1918, in caso di abbattimento, grazie al paracadute l'equipaggio si salva estraendo un 4 o un 5, come se il pilota avesse l'abilità lungoevo. L'abilità lungoevo permette di salvarsi anche estraendo un 3.

Punteggi:

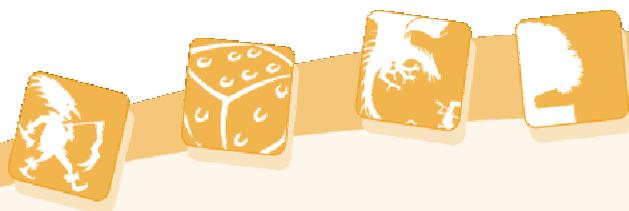
- Ogni aereo abbattuto o precipitato fa guadagnare 1 punto alla fazione avversaria.
- In più, l'abbattimento di un aereo fa guadagnare 2 punti, e l'abbattimento di un asso fa guadagnare 3 punti.
- Un aereo che abbandona la battaglia fa guadagnare 2 punti alla fazione avversaria.

E' consentito abbandonare il campo da qualsiasi lato del tabellone.



LUDOLEGA LUCCHESE

Sede legale Via di Ronco 237/B - 55100 Lucca
Presidente Telemaco Marcucci cell.3477371705
info@ludolega.it • www.ludolega.it
C.F. 01918800465



www.ludolega.it



Modifiche alle abilità:

- Occhio tecnico: si può utilizzare solo una volta ad ogni carta manovra che si gira;
- Acrobatico: Si può utilizzare anche dopo aver eseguito una manovra split-s;
- Proiettili incendiari e attitudini cavalleresche: sono incompatibili anche per i membri dell'equipaggio di un biposto.
- Scartapalottole e proiettili incendiari: agiscono solo sul singolo membro dell'equipaggio di un biposto.

Biposto precipitato

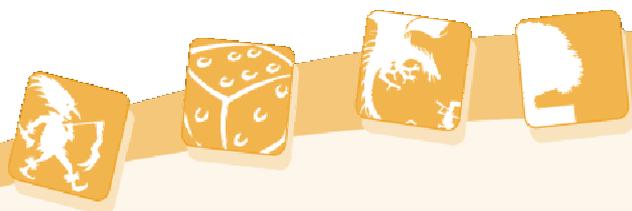
In caso di biposto precipitato, dopo l'estrazione per decidere l'esito dell'atterraggio di fortuna si effettua una nuova estrazione.

- se l'atterraggio di fortuna ha buon esito, un risultato di 5 alla seconda estrazione significa che solo il pilota è morto, e un risultato di 4 che solo l'osservatore è morto. Qualsiasi altro risultato significa il salvataggio di entrambi.
se l'atterraggio di fortuna ha esito negativo, un risultato di 5 alla seconda estrazione significa che il solo pilota è sopravvissuto, e un risultato di 4 che solo l'osservatore è sopravvissuto. Qualsiasi altro risultato significa la morte di entrambi



LUDOLEGA LUCCHESE

Sede legale Via di Ronco 237/B - 55100 Lucca
Presidente Telemaco Marcucci cell.3477371705
info@ludolega.it • www.ludolega.it
C.F. 01918800465



www.ludolega.it