

## Wings of War - Regolamento da torneo

### Iscrizione e preparazione

Il torneo è individuale. I giocatori si iscrivono e ricevono uno a caso fra gli aerei disponibili (alleato o tedesco). Sul Modulo di Iscrizione devono indicare il modello e pilota ricevuto, con una crocetta accanto al nome corrispondente.

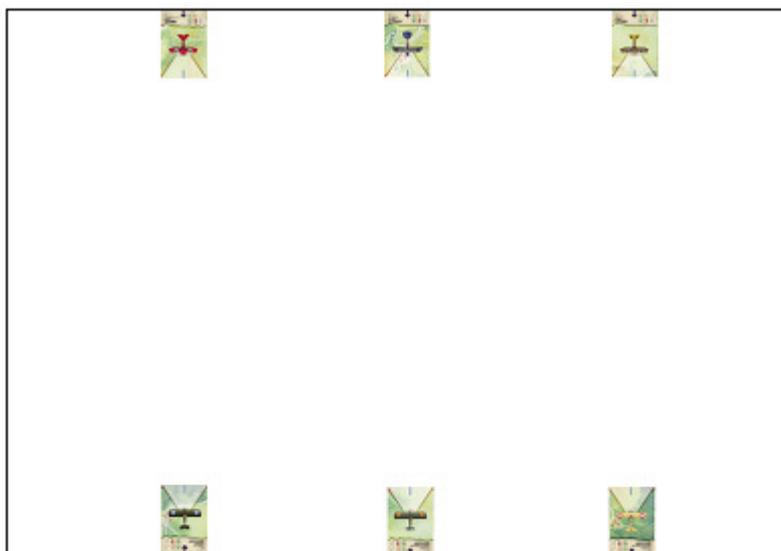
### Regolamento di partita

#### Formazione delle squadre

A ogni partita si sorteggia la suddivisione in due squadre, e si sorteggia quale sia la squadra alleata e quale la squadra tedesca, composta da un numero equivalente di aerei per fazione.

#### Regole di partita

Il piazzamento iniziale avviene con le squadre schierate lungo i lati opposti del tavolo, con gli aerei grosso modo equidistanti tra loro e dai lati del tavolo, le carte aereo con il lato posteriore che toccano il bordo del tavolo lungo il quale schierano.



La partita si svolge con le sole regole base del gioco "Wings of War - miniatures". L'unica differenza è che non si pescano carte danno ma si infliggono 3 danni ogni volta che si spara a raggio corto, 2 a raggio lungo. Non ci sono esplosioni né inceppamenti. Non si usano regole opzionali o avanzate di alcun genere, al di fuori di quelle sopracitate. Vince la partita lo schieramento che resta padrone del tavolo quando tutti gli avversari sono stati eliminati o hanno abbandonato il tavolo.

#### Referto di Partita

Per ogni partita verrà compilata una scheda dove per ogni giocatore si segnerà l'aereo utilizzato, il punteggio individuale di torneo conseguito, se fa parte della squadra vincente o sconfitta, il numero di aerei abbattuti, se è stato abbattuto o ha abbandonato il campo. Per ogni giocatore vi sarà anche uno spazio per segnare man mano i danni subiti, inserendo in ogni casella corrispondente a un punto di danno il numero identificativo del giocatore che glielo ha inflitto.

### **Punteggio di partita**

Il punteggio di torneo è individuale e così attribuito a ogni partita:

10 punti per ogni partita in cui si fa parte della squadra che ha vinto.

1 punto per ogni danno inflitto a un aereo nemico.

5 punti per ogni aereo nemico abbattuto: conta l'ultima raffica, e se un aereo va giù perché ha preso più raffiche nella stessa fase conta come abbattuto per tutti coloro che gli hanno sparato in quella fase.

-10 se si viene abbattuti.

-20 se si esce dal tavolo con il proprio punto rosso centrale, abbandonando il campo.

### **Partita a tempo**

Per esigenze organizzative, sarà possibile limitare la partita a un tempo prefissato e comunque non inferiore ai 45 minuti. Allo scadere del tempo si completerà il turno in corso. In caso non vi sia una squadra padrona del campo, la vittoria andrà allora alla squadra con la migliore somma di punteggi individuali al momento (al netto ovviamente dei 10 punti per la partita vinta). In caso di parità la vittoria andrà allora alla squadra con meno aerei abbattuti o usciti dal campo. A parità, vincerà la squadra i cui aerei avranno subito in totale meno danni (contare gli aerei abbattuti o usciti dal campo per 16 punti, indipendentemente dai danni effettivamente presi). A ulteriore parità, si ricorrerà a sorteggio per attribuire la vittoria.

## **Organizzazione dei gironi**

### **Primo turno**

Gli organizzatori predispongono un primo girone alla svizzera. Per ogni partita del girone suddividono i partecipanti in tavoli di gioco, ciascuno dei quali formato da un numero pari di giocatori compreso tra 4 e 10. Ogni tavolo sarà formato dallo stesso numero di giocatori.

Il punteggio di ogni partita è individuale (vedi **Punteggio di partita**). Da ogni girone verrà preso un uguale numero di giocatori per passare al turno successivo: coloro che in tale girone avranno il punteggio di torneo più alto. Qualora le necessità del torneo richiedano un disuguale numero di giocatori dai vari gironi, una volta preso un pari numero da ciascuno gli altri verranno scelti a seconda del maggior punteggio accumulato; a parità passerà chi avrà vinto più partite; a parità chi avrà abbattuto più avversari; a parità chi sarà stato abbattuto o sarà uscito dal tavolo meno volte; a parità si effettuerà un sorteggio.

### **Ulteriori turni e finali**

Dopo un primo girone alla svizzera, i giocatori verranno suddivisi a sorte in tavoli da quattro giocatori, divisi in squadre da due. Si giocherà a eliminazione diretta: da ogni tavolo passeranno i giocatori della squadra vincente. Tutti i giocatori passati verranno nuovamente suddivisi in tavoli da quattro mediante sorteggio, e così via fino a un'ultima partita fra quattro giocatori. I due della squadra vincente giocheranno tra loro alla finale per il primo e secondo posto, i due perdenti disputeranno la competizione per il terzo e quarto posto. Queste ultime due partite saranno partite a due giocatori: ciascuno di essi, una volta sorteggiato lo schieramento alleato o tedesco di appartenenza, userà i suoi due aerei preferiti per tale schieramento.



## Referto di Partita

Giocatore n. \_\_\_\_\_ Nome \_\_\_\_\_ Cognome \_\_\_\_\_

Aereo utilizzato \_\_\_\_\_

Squadra vincente [ ] Squadra perdente [ ]

Danno subito [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]  
[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Avversari abbattuti [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] Abbattuto [ ] Uscito dal tavolo [ ]

Punteggio individuale di torneo \_\_\_\_\_

## **Wings of War - Note per gli organizzatori del torneo**

I materiali necessari al gioco, per ogni 24 partecipanti, sono un aereo per tipo di quelli elencati con il proprio mazzo manovra, già separati in ziplock ciascuna con un aereo e le sue manovre. Occorrono inoltre almeno 4 righelli. Non sono necessarie plance di gioco, carte danno, segnalini.

Occorrono inoltre Moduli di Iscrizione e Referti di Partita a sufficienza, più penne a sfera in proporzione.

Si possono anche aggiungere altri Dr.I e altri Triplane a fuoco A dal booster Recon Patrol. In alternativa si può pensare a un torneo con miniature. Qualunque miniatura della prima serie va bene.

Si può decidere (sarebbe bello e aumenta la sensazione di abilità dei giocatori consentendo una scelta in più) di chiedere tre preferenze in ordine a ciascuno sugli aerei tedeschi e alleati che vuole (intendendo lo specifico apparecchio, identificato dal nome del pilota). Il giocatore che sta da un lato (alleato o tedesco) riceve il preferito se nessun altro del suo lato (su qualunque tavolo) ha chiesto quello; se più giocatori chiedono lo stesso, si sorteggia tra loro. Poi si assegnano gli aerei in base alla seconda preferenza, poi alla terza, poi a caso.

Le dimensioni del tavolo per una partita a 4 aerei sono dagli 80 x 80 ai 100 x 100 cm, uguali per tutti i tavoli. Se si gioca con più di 4 aerei aggiungere circa 10 centimetri per aereo aggiuntivo in larghezza (lato degli schieramenti), lasciando la lunghezza immutata: in otto aerei, per esempio, si può giocare su un tavolo dai 120 x 80 ai 140 x 100.

Dopo ogni partita occorre ricontrollare con cura la composizione dei mazzetti riconsegnati dai giocatori. Tale compito può anche essere affidato al giocatore che riceve il mazzetto per la partita successiva: si tenga conto che le carte riportano una numerazione interna al mazzetto (il mazzo D è per esempio composto da venti carte numerate 1/20, 2/20, 3/20 e così via sino a 20/20). Per riparare rapidamente a eventuali disguidi è bene tenere a portata di mano un mazzetto manovra in più per ogni tipo.