

# Wings of War™

## Miniatures



Regolamento

## PREPARAZIONE

Scegliete una superficie piana su cui giocare: un tavolo, un tappeto o una sezione di pavimento dai confini ben delimitati. Ogni giocatore sceglie un modellino di aereo e lo pone davanti a sé, orientato verso l'avversario. L'aereo deve essere montato su un supporto che va inserito al centro della Base dell'aereo: ciascun modello di aereo ha una sua specifica Base (vedi *Materiali di Gioco*, pagina 2).

Potete scegliere liberamente i modelli e la dimensione della superficie, o potete usare uno degli *Scenari Base* (pagine 16-18).

Ciascun giocatore, inoltre, prende una plancia di gioco per ogni Aereo e vi pone sopra, nell'apposito spazio, un mazzo di carte Manovra con la stessa lettera che è riportata in blu sulla Base dell'aereo. Se non utilizzate le regole opzionali sulla Quota, togliete le ultime due carte del mazzo (quelle con i numeri più alti e i simboli  e .

Piazzate quindi sullo spazio nell'angolo alto a destra la carta aereo che corrisponde al modello usato con questa plancia.

Mescolate infine il mazzo di carte Danno "A". Se usate aeroplani addizionali che avete acquistato separatamente, mescolate un mazzo di carte Danno per ogni differente lettera presente in rosso sulla base dell'aeroplano (tutti gli aerei in questo set hanno la lettera "A", ma se state usando degli aerei addizionali, possono avere invece la lettera "B").

È possibile giocare con più di un aereo per giocatore: la pianificazione delle Manovre, il fuoco e il conteggio dei Danni devono essere effettuati separatamente per ogni aereo. Si può giocare anche in più di due giocatori, dividendosi in squadre. Il gioco è in effetti più avvincente con quattro aerei, o anche in più giocatori se avete a disposizione un maggior numero di modelli.

## I SEGNALINI

### ULTIMA MANOVRA ESEGUITA



DRITTO



VIRATA  
DIIMMELMANN /  
SPLIT-S



MANOVRA  
SPERICOLATA



MITRAGLIATRICI  
INCEPPATE



FUMO



FIAMME



SEGNALINO  
SALITA

### DANNI SPECIALI

### QUOTA

## OBIETTIVI DELLO SCENARIO



MISSIONE DI  
BOMBARDAMENTO  
RIUSCITA



MISSIONE DI  
FOTORICOGNIZIONE  
RIUSCITA



MISSIONE DI  
MITRAGLIAMENTO  
RIUSCITA



MISSIONE DI  
RECUPERO PILOTA /  
SPLA RIUSCITA



MISSIONE DI  
OSSERVAZIONE  
DIREZIONE  
ARTIGLIERIA RIUSCITA



MISSIONE RIUSCITA  
(GENERICA)



AEREO  
STATUNITENSE  
ABBATTUTO



AEREO BRITANNICO  
ABBATTUTO



AEREO BELGA  
ABBATTUTO



AEREO FRANCESE  
ABBATTUTO



AEREO ITALIANO  
ABBATTUTO



AEREO RUSSO  
ABBATTUTO



AEREO DEGLI  
IMPERI CENTRALI  
ABBATTUTO

## TURNO DI GIOCO

Ciascun turno è composto da una fase di pianificazione e da tre fasi di movimento e fuoco.

## PIANIFICAZIONE

All'inizio del turno, ciascun giocatore sceglie dal mazzo Manovra di ogni aereo le tre Manovre che eseguirà in quel turno e le pone a faccia in giù nei tre appositi spazi della plancia di gioco. La carta nello spazio 1 sarà la prima a essere eseguita, quella centrale nello spazio 2 sarà la seconda, quella nello spazio 3 la terza.

Le carte contrassegnate con un  $\blacklozenge$  sono Manovre *Spericolate*: è obbligatorio giocare almeno una carta non Spericolata, prima di poter usare un'altra carta Spericolata. In altre parole, non se ne possono giocare due consecutive. Anche se l'ultima carta Manovra giocata nel turno precedente era una Manovra Spericolata, non se ne può giocare una come prima carta del turno successivo.



Una Manovra spericolata con una freccia corta è chiamata uno *Stallo*.

La carta contrassegnata con un  $\blacktriangledown$  è la *Virata di Immelmann*. Occorre giocare una Manovra Dritta (una con il simbolo  $\blacktriangleup$ ) subito prima della virata di Immelmann e una subito dopo. Se l'ultima carta del turno precedente era una Manovra Dritta, si può usare una Virata di Immelmann come prima carta del nuovo turno.

Se un aereo pianifica una mossa illegale, quando questa è rivelata, rimpiazzatela con una Manovra Dritta.

## MOVIMENTO

Quando tutti i giocatori hanno terminato la pianificazione, svelano la prima delle carte Manovra per quel turno. Ciascun giocatore la pone davanti alla Base del proprio aereo, in modo che l'inizio della freccia coincida con la breve linea nera posta sul fronte della base. Quindi ciascuno sposta la Base del proprio aereo, mettendola sopra la carta Manovra, in modo che la punta della freccia sul retro della base coincida con la punta della freccia della carta Manovra. Infine ogni giocatore recupera la carta Manovra, che potrà essere riutilizzata nei turni successivi, ponendola sulla plancia di gioco nello spazio per le carte inutilizzate.



### ESEMPIO

*Nella fase di movimento, lo SPAD vira a sinistra mentre il Fokker scivola con una Manovra Spericolata verso destra. Dopo aver mosso, lo SPAD può sparare a distanza ravvicinata: il giocatore che controlla il Fokker dovrà quindi pescare due carte Danno dal mazzo A. Il Fokker non può sparare, perché lo SPAD è al di fuori del suo cono di tiro.*

## SOVRAPPOSIZIONI DURANTE IL MOVIMENTO

È possibile che, alla fine di una Manovra, due o più aerei debbano terminare il movimento nello stesso punto del campo di gioco. Una sovrapposizione parziale delle loro Basi è accettabile, ma può accadere che problemi di equilibrio, la presenza dei supporti o il contatto tra modellini renda impossibile che tutti eseguano esattamente le Manovre pianificate. Se ruotare il modellino non basta, rimettete tutti gli aerei coinvolti nella posizione di partenza. Si pesca una carta Danno B per ciascuno di essi e la si mostra: l'aereo che pesca la carta con il numero più basso nell'angolo inferiore destro muove per primo, eseguendo la Manovra esattamente come pianificata. Quindi, nell'ordine indicato dalle carte pescate, tutti gli altri giocatori coinvolti muovono il proprio aereo il più possibile vicino alla destinazione prevista, mantenendo l'aereo con lo stesso orientamento pianificato e fermandosi alla distanza minima necessaria dal punto previsto.

Le Basi degli aerei possono sovrapporsi, se restano in equilibrio.

Le carte Danno pescate per risolvere le sovrapposizioni si scartano: i punti di Danno indicati non contano.

## AEREI SOVRAPPPOSTI

Due o più aerei le cui Basi si sovrappongono non possono spararsi. Possono comunque sparare ad altri. Gli altri aerei possono sparare a quelli che si sovrappongono, secondo le normali regole. Gli aerei che si sovrappongono non bloccano la mira l'uno dell'altro.

## USCITA DAL CAMPO DI GIOCO

Se il punto centrale della Base dell'aereo, dove è inserito il supporto, esce dal campo di gioco alla fine di una Manovra, l'aereo è eliminato.

## FUOCO

Dopo che tutti gli aerei in gioco hanno mosso usando la propria carta Manovra (vedi sopra), i giocatori devono controllare se qualcuno può sparare. Prendete il righello e piazzatene un estremo contro il supporto al centro della Base dell'aereo. Se il righello resta nel cono di tiro della Base e può raggiungere un qualunque punto di una Base avversaria, l'aereo può sparare al nemico. Può accadere che due aerei possano spararsi a vicenda. Sparare non è obbligatorio: un giocatore può decidere di non far fuoco con un aereo, se lo desidera.

Se la Base dell'aereo bersaglio del fuoco è raggiunta dalla prima metà del righello, il suo pilota pesca due carte Danno dal mazzo corrispondente alla lettera rossa dell'aereo che sta sparando. Se il bersaglio è raggiunto dalla seconda metà del righello, l'aereo bersaglio pesca una sola carta Danno.

I caccia possono sparare a un solo bersaglio per fase, scegliendone uno se ce ne sono diversi. È proibito sparare attraverso un'altra Base di aereo, amica o nemica. Se non è possibile raggiungere un qualunque punto del bersaglio, restando nell'arco di tiro e senza attraversare un'altra Base di aereo, la mira è bloccata e l'aereo deve scegliere un altro bersaglio, sempre che sia disponibile.

## DANNI

Quando un aereo è bersaglio del fuoco, il proprietario pesca le appropriate carte Danno e le guarda in segreto, sommando i Danni al suo totale attuale e controllando se ci sono Danni speciali. (Nel gioco base si considerano solo i punti di Danno, le Esplosioni e l'Inceppo delle mitragliatrici. I Danni speciali sono introdotti nelle *Regole Opzionali*). Il giocatore tiene tutte le carte Danno nell'apposito spazio della plancia di gioco dell'aereo colpito, sommando i numeri presenti su ogni carta. Quando il totale raggiunge o supera il numero verde riportato sulla Base dell'aereo, l'apparecchio è abbattuto ed eliminato.

Solo se il giocatore pesca una carta con il simbolo ☒ deve rivelarla. L'aereo che gli ha sparato ha inceppato le mitragliatrici e non può sparare dopo ciascuna delle prossime tre Manovre. Per ricordarlo, prendete tre segnalini Inceppo e metteteli nell'apposito spazio della plancia dell'aereo che ha sparato, ovvero il cono di tiro della carta aereo che vi è appoggiata: scartatene uno dopo aver eseguito ciascuna Manovra e non sparate nelle fasi in cui ne scartate.

Se due carte Inceppo sono pescate contemporaneamente, l'Inceppo dura comunque per tre Manovre.

Se si pesca una carta che ha il simbolo ✨ al posto del numero, l'aereo "esplode" ed è immediatamente eliminato.

Tutti i Danni si assegnano contemporaneamente, dopo che tutti gli aerei che volevano sparare lo hanno fatto. Ne consegue che un aereo abbattuto può sparare nella stessa fase in cui è eliminato.

## RESTO DEL TURNO

Ogni turno è composto da tre fasi. Dopo che tutti gli aerei hanno risolto il fuoco, la prima fase finisce. Tutti svelano la seconda carta Manovra del turno. Si muove e si risolve il fuoco. Quindi si rivela la terza carta Manovra, si muove e si risolve il fuoco. A quel punto, il turno è finito e può iniziare la pianificazione di quello successivo. Prima di recuperare le carte usate per il prossimo turno, se l'ultima Manovra del turno era una Manovra Spericolata (◆), il giocatore prende il segnalino corrispondente e lo mette sulla plancia di gioco, per ricordarsi che all'inizio del turno successivo non può effettuare un'altra Manovra Spericolata. Se l'ultima Manovra è una Virata di Immelmann (▼), il giocatore prende il segnalino corrispondente per ricordarsi che deve iniziare il turno con una Manovra Dritta. Se l'ultima Manovra è una Dritta (▲), il giocatore prende il segnalino corrispondente per ricordarsi che può iniziare il turno con una Virata di Immelmann.

## VITTORIA

L'ultimo giocatore che ha uno o più aerei in gioco, dopo che tutti quelli avversari sono usciti o sono stati eliminati, ha vinto la partita.

Se state giocando più di una partita, assegnate 1 punto per ciascun aereo avversario che esce dal piano di gioco, 2 punti per ciascun aereo avversario abbattuto e -1 punto per ogni proprio aereo abbattuto. Questo è il punteggio assegnato al giocatore o alla squadra che ha vinto, e che si può usare per confrontare le diverse partite.

# LA PLANCIA DI GIOCO



# Wings of War™

## REGOLE OPZIONALI

Dopo un paio di partite, per rendere il gioco più divertente e realistico, vi consigliamo di utilizzare le seguenti regole. Potete usarle tutte o solo alcune, a vostro piacimento, purché tutti i giocatori si accordino su quali adottare prima di iniziare il gioco.

### DANNI SPECIALI

Alcune carte Danno riportano dei simboli accanto al numero di Danni inflitti: questi indicano Danni speciali per l'aereo colpito (eccezione: le mitragliatrici inceppate interessano l'aereo che *spara*, vedi pagina 6, **Fuoco**). Alcuni di questi Danni vanno comunicati agli altri giocatori, mentre altri vanno tenuti segreti. Quando dovete, rivelate agli altri giocatori soltanto il Danno speciale, mettendo gli appropriati segnalini Danno nello spazio Danni della plancia: non rivelate l'ammontare dei punti Danno.

- Il simbolo  indica che il timone dell'aereo è inceppato. Questo Danno speciale è tenuto segreto. L'aereo non può pianificare Manovre a sinistra (con una freccetta verso sinistra nell'angolo in basso a sinistra della carta) per il turno successivo. Ogni Manovra già scelta per il resto di questo turno va invece eseguita normalmente.
- Il simbolo  indica che il timone dell'aereo è inceppato. Questo Danno speciale è tenuto segreto. L'aereo non può pianificare Manovre a destra (con una freccetta verso destra sulla carta) per il turno successivo.
- Il simbolo  indica che il pilota è ferito. Questo Danno speciale è tenuto segreto. L'aereo non può più sparare subito dopo aver eseguito una Manovra Spericolata, una Virata di Immelmann, uno Split-S (vedi pagina 12) o una Salita (vedi pagina 11). Disinceppare le mitragliatrici richiede più tempo: non si spara per le successive quattro Manovre anziché tre. Prendete i soliti tre segnalini, per non rivelare che il pilota è ferito, ma non fate fuoco dopo la Manovra eseguita subito dopo aver scartato l'ultimo. Se un aereo pesca un secondo Danno di questo tipo, è eliminato.
- Il simbolo  indica che il motore è danneggiato. Questo Danno speciale è tenuto segreto. L'aereo deve effettuare sempre almeno una Manovra Stallo (una di quelle con la freccia corta e il simbolo ) ogni turno, fino alla fine del gioco. Se l'aereo prende un secondo Danno di questo tipo, esplose ed è eliminato.
- Il simbolo  indica che l'aereo lascia una scia di fumo. Il giocatore deve annunciare agli altri che il suo aereo fuma e mettere tre segnalini Fumo nello spazio Danni della plancia per ricordarsene: ne scarterà uno a ogni fine turno. L'aereo non può effettuare Inseguimenti (vedi pagina 9) per il resto del turno e nei due turni successivi, finché ha segnalini Fumo, ma può essere inseguito normalmente.
- Il simbolo  indica che l'aereo ha preso fuoco. Prendete tre segnalini Fiamme e metteteli nello spazio Danni della plancia. Ogni turno, prima di mostrare la prima carta Manovra del turno, il giocatore scarta un segnalino Fiamme e prende una carta Danno dal mazzo A: tiene conto solo dei punti Danno e delle Esplosioni, non degli altri Danni

speciali. Inoltre, l'aereo *fuma*: non può effettuare Inseguimenti per il resto del turno e nei due turni successivi, finché ha segnalini Fiamme. Il giocatore deve annunciare agli altri che il suo aereo ha preso fuoco.

Se un aereo prende più Danni speciali di tipo diverso tra loro, tutti hanno effetto. Se un aereo prende più di un Danno speciale dello stesso tipo, da quel momento ignorare il più vecchio e tenere conto solo del più recente (se sono presi contemporaneamente, considerarne uno solo).

## MIRA

Quando un aereo spara allo stesso apparecchio nemico per più fasi consecutive, può sparare con più accuratezza. Dalla seconda fase di fuoco consecutivo in poi, anche da un turno all'altro, tutte le carte Danno fanno un punto di Danno in più. Gli 0 si continuano a contare come 0.

Per evitare confusione, tenete le carte Danno prese con il modificatore +1 nell'apposito spazio della plancia dell'aereo.

## MANOVRE ILLEGALI

Quando un giocatore pianifica una Manovra illegale (per esempio, due Manovre Sperate consecutive), nel momento in cui tale Manovra deve essere eseguita, l'aereo va fuori controllo ed è eliminato. L'aereo si considera abbattuto ai fini delle condizioni di vittoria.

## INSEGUIMENTI

Talvolta, un pilota può trovarsi in una posizione in cui sia più agevole intuire le Manovre che l'avversario sta per eseguire. Questa condizione si chiama *Inseguimento*: verificatela all'inizio di ogni turno.

Per vedere se sia possibile effettuare un Inseguimento, usate il righello per connettere il supporto dell'aereo che insegue con quello dell'aereo inseguito. Se il righello è abbastanza lungo e passa sia attraverso il lato anteriore della Base di un aereo che attraverso il lato posteriore dell'altra, senza attraversare altre Basi, l'aereo davanti è considerato *inseguito* e quello che gli sta alle spalle è *l'inseguitore*.

I due aerei pianificano il turno normalmente. Prima di rivelare la prima Manovra, l'inseguito deve però mostrarla al giocatore che lo insegue: questi può riordinare le tre carte pianificate per l'aereo inseguitore nella sequenza che preferisce.

A questo punto si rivelano le Manovre e si muovono gli aerei. Dopo aver risolto i combattimenti e prima di rivelare la seconda Manovra, verificate di nuovo la posizione dei due aerei: se l'Inseguimento è ancora possibile, l'inseguito deve mostrare la seconda Manovra all'inseguitore che, se lo desidera, può scambiare di posto tra loro le due Manovre rimanenti.

L'Inseguimento è possibile solo tra due aerei per cui le condizioni di Inseguimento siano vere all'inizio del turno. Se un aereo può inseguire due o più avversari, deve sceglierne uno solo per quel turno.

Notate che l'inseguitore deve comunque piazzare tre carte Manovra, o quante ne restano per quel turno. Se infatti per qualunque motivo non insegue più lo stesso aeroplano, dovrà comunque eseguire i piani originali. Poiché gli inseguimenti possono cominciare solo all'inizio del turno, non si può iniziare a inseguire un nuovo aereo durante le tre Manovre del turno, ma si può perdere il vantaggio di inseguire.

Aerei le cui Basi si sovrappongono non possono inseguirsi tra loro.

## REGOLE DA TORNEO

- Se volete diminuire l'effetto della fortuna nel gioco, eliminate le carte Esplosione  dai mazzi Danno A e B.
- Se desiderate una maggiore accuratezza, quando gli aerei si sovrappongono in maniera tale da doverne spostare le Basi, sostituite temporaneamente un modellino con la corrispondente Carta Aereo.

## DISTRAZIONE

Se un aereo prende almeno 1 punto di Danno, perde qualunque vantaggio derivante da Mira e Inseguimento (se queste regole opzionali sono in uso).

## ESAURIMENTO DELLE CARTE DANNO

In **Wings of War** gli aerei con due mitragliatrici usano normalmente il mazzo Danni A e quelli con mitragliatrici singole il mazzo Danni B. I bersagli da loro colpiti pescano rispettivamente carte Danno A e B.

Le carte Danno sono più che abbastanza per giocare con gli aerei inclusi nella confezione, ma potrebbero scarseggiare se usate *Airplane Pack* aggiuntivi. Se un mazzo si esaurisce, prendete tutte le carte Danno accumulate dagli aerei già eliminati e mescolatele nei mazzi relativi.

Se questo non risolve, potete prendere carte A al posto delle B e viceversa, nel modo seguente:

- Se terminate il mazzo A, quando un bersaglio è centrato da una mitragliatrice A pesca due carte B, ma ignora qualunque Danno speciale sia indicato nella seconda carta, tranne un'Esplosione.
- Se terminate il mazzo B, quando un bersaglio è centrato da una mitragliatrice che usa carte Danno B, pesca una carta A, ma dimezza i punti di Danno arrotondandoli per eccesso. Per ricordartelo, piazza le carte A dimezzate sulla plancia di gioco, ruotandole di 90°. Tratta i Danni speciali normalmente.

Se anche questo non dovesse risolvere il problema, ciascun giocatore può scrivere il totale dei Danni subiti e i Danni speciali su un foglio. Rimiscolate quindi tutti i Mazzi Danno e riutilizzateli.

In ogni caso, se possedete più di una confezione base di **Wings of War** potete sempre mescolare mazzi Danno dello stesso tipo per crearne uno con un maggior numero di carte.

# AEREI BIPOSTO

Gli aerei biposto non sono inclusi in questa confezione, ma venduti in appositi Airplane Pack. I biposto possono essere aggiunti al gioco per scenari più vari come ricognizioni, bombardamenti e simili.

## SECONDO ARCO DI TIRO

La maggior parte degli aerei biposto hanno due lettere rosse riportate sulla propria Base: la prima è per la mitragliatrice frontale, la seconda per quella posteriore. Alcuni hanno una sola lettera per la mitragliatrice posteriore e nessuna per quella frontale.

Il mitragliere di coda segue le stesse regole di tiro, ma usa l'arco sul retro dell'aereo. I biposto con due archi di tiro possono sparare a due differenti bersagli dopo ogni movimento: uno deve essere nell'arco di tiro frontale, come per i caccia; un altro deve essere nell'arco di tiro posteriore.

Notare che i biposto hanno due diversi archi di tiro, e solo la mitragliatrice che stava sparando, quando è estratta una carta Inceppo, si considera inceppata.

## OSSERVATORE FUORI COMBATTIMENTO (DANNI SPECIALI)

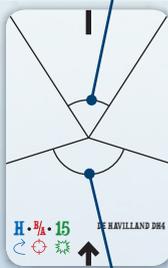
Se i Danni speciali opzionali sono in uso, quando viene pescata la carta da un biposto il simbolo  può interessare sia il pilota che l'osservatore. Se la carta indica 3 punti di Danno, riguarda il pilota: applicate la normale regola per il pilota ferito. Se la carta indica un diverso ammontare di Danni, significa che è stato colpito l'osservatore. Questo Danno speciale è tenuto segreto. L'aereo non può più sparare con le mitragliatrici dell'arco posteriore. Se un biposto ha una missione, quando è progettato lo scenario, occorre decidere se può essere eseguita da un aereo con l'osservatore fuori combattimento o no (per esempio, alcune macchine fotografiche potevano essere azionate dal pilota).

Un secondo Danno speciale contro lo stesso osservatore non ha effetti addizionali.

## MIRA

Se utilizzate la regola opzionale *Mira* (vedi pagina 9), il relativo bonus viene dato a un biposto solo se questo fa fuoco contro uno stesso bersaglio e nello stesso arco di tiro per più fasi consecutive, ma non è dato se il bersaglio si muove in un arco di tiro differente.

Arco Frontale  
(Fuoco B)



Arco Posteriore  
(Fuoco A)

## ESEMPIO

Se un D.H.4 spara a un Fokker Dr.I nel proprio arco di tiro posteriore alla fine di un turno, e poi gli spara nuovamente a distanza breve nella prima fase del turno successivo, il Fokker Dr.I prende due carte Danno: se una è uno 0 e l'altra è un 3, il Danno totale è 4 (0 e 3+1), grazie al bonus della Mira. Se, dopo la Manovra successiva, il Fokker Dr.I è nell'arco di tiro frontale del D.H.4, questi può sparare di nuovo, ma senza bonus di Mira, perché è un altro arco di tiro.

## PUNTO CIECO DELLE MITRAGLIATRICI POSTERIORI (REGOLA OPZIONALE)

Se volete aggiungere realismo e rendere i biposto meno potenti, usate questa regola. La si applica a qualunque mitragliatrice posteriore, sia che l'aereo abbia uno o due archi di tiro.

La mitragliatrice posteriore degli aerei biposto ha un Punto Cieco proprio dietro la coda. Usate il righello per connettere il centro della Base del biposto con quello del potenziale bersaglio dell'arco posteriore. Se il righello passa attraverso la parte piatta del lato posteriore della Base del biposto, e se tocca la Base dell'aereo bersaglio con la sua prima metà, non si può sparare.

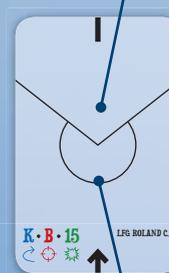
Se le regole opzionali sulla Quota sono in uso, il Punto Cieco è valido solo contro bersagli che siano alla stessa Quota o a una inferiore: ignoratelo se il bersaglio è a Quota superiore.



## REGOLA SPECIALE SUL ROLAND C.II

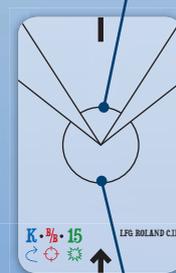
Il tedesco Roland C.II ha una mitragliatrice posteriore più alta, che può ruotare di 360°: l'arco di tiro indicato (e il Punto Cieco) si considerano solo per bersagli alla stessa Quota o a Quota inferiore, mentre qualunque bersaglio a Quota superiore può subire il fuoco della mitragliatrice posteriore del Roland, senza limitazioni per l'arco di tiro, purché ovviamente si trovi entro un righello di distanza.

Nessun Arco Frontale



Arco Posteriore  
(Fuoco B)

Arco Frontale  
(Fuoco B)



Arco Posteriore  
(Fuoco B)

## QUOTA

Se desiderate introdurre la Quota in **Wings of War**, includete tutte le regole di questa sezione.

Quando la Quota è in uso, dovrete utilizzare i quattro supporti forniti per ciascun aereo, inserendoli e rimuovendoli di volta in volta per mostrare l'altitudine a cui sta volando l'aereo.

Dovrete anche usare le ultime due carte del mazzo Manovra di ciascun aereo: una carta *Salita* (↑) e una carta *Discesa* (↓). Saranno pianificate come tutte le altre carte Manovra, ma con effetti particolari.

Ciascun aereo inizia il gioco a una certa Quota, indicata dallo scenario o concordata tra i giocatori. Questa deve essere almeno 1 e non più alta di 3. Mettete un numero di supporti tra la Base Aereo e il modellino pari al livello di Quota stabilito per quell'aereo, più uno (quindi un aereo a Quota 2 dovrà inserire tre supporti).

Nessun aereo può andare oltre Quota 3: a quella altezza, una carta Manovra che dovrebbe portarlo a Quota 4 verrebbe considerata una Manovra illegale. La Quota minima per aerei in volo è 0, purché questi abbiano almeno un segnalino Salita già piazzato. A

Quota 0 e senza segnalini Salita l'aereo è considerato atterrato: rimuovete il modellino dal supporto e ponetelo direttamente sulla Base Aereo.

## DISCESA

Al momento di eseguire una Discesa (↓), l'aereo perde un livello. Levate un supporto da sotto il modellino per indicare la Discesa di un livello, e scartate tutti i segnalini Salita eventualmente piazzati sulla plancia di gioco dell'aereo.

Se un aereo scende a livello 0, lasciate un singolo supporto e scartate tutti i segnalini Salita, tranne uno. Se non ne aveva, dategliene uno.

La carta Discesa sembra una Manovra dritta, ma non lo è ai fini delle altre regole.

### ESEMPIO

*Un aereo non può pianificare una Discesa, una Virata di Immelmann e un Dritto, in quanto deve fare un Dritto prima dell'Immelmann.*



### ESEMPIO

*Il Fokker vola a Quota 0, quindi è usato un supporto.*



### ESEMPIO

*Lo SPAD vola a Quota 2, quindi tre supporti sono inseriti.*

## SALITA

Al momento di eseguire una Salita (↑), date all'aereo un segnalino Salita. Quando il numero di segnalini raggiunge il livello di "Capacità di Salita" indicato per quell'aereo nella tabella qui sotto, rimuoveteli tutti: l'aereo guadagna 1 livello di Quota e aggiunge un supporto tra il modello e la Base.

### ESEMPIO

*Un Albatros D.Va (Capacità di Salita di 3) è a Quota 2. Nei turni precedenti ha ottenuto due segnalini Salita. Quando esegue una nuova Salita, prende il terzo segnalino. Poiché la sua Capacità di Salita è 3, l'aereo va immediatamente a Quota 3 (aggiungere il quarto supporto) e scarta tutti i segnalini Salita.*

La Carta Salita assomiglia allo Stallo, ma non lo è ai fini delle altre regole.

### ESEMPIO

*Un aereo con motore danneggiato (regola opzionale sui Danni speciali in uso) non può pianificare un Dritto, una Salita e una Scivolata a sinistra, in quanto deve eseguire uno Stallo ogni turno.*

Non è possibile pianificare una Salita, se per effetto di questa l'aereo raggiungesse Quota 4.

	Quota Massima	Capacità Salita
Halberstadt D.III	10	5
L.F.G. Roland C.II	10	5
Nieuport 11	10	5
RAF R.E. 8	10	5
Pfalz D.III	11	5
Pomilio PC	11	5
Albatros D.III	11	4
De Havilland/AIRCO D.H. 4	11	4
Pfalz D.IIIa	11	4
Ufag C.I	11	4
Breguet BR.14 A2/B2	12	4
Nieuport 17/21/23	12	3
Siemens-Schuckert D.I	12	3
Albatros D.Va	13	3
Sopwith Triplane	13	3
Fokker Dr. I	13	2
Sopwith Camel	13	2
Hanriot HD1	14	3
SPAD XIII	14	3
Fokker D.VII	14	2
Sopwith Snipe	14	2

## VIRATA DI IMMELMANN

La Virata di Immelmann è eseguita come nel gioco base, ma l'aereo prende anche un segnalino Salita appena la esegue.

La Virata di Immelmann non può essere eseguita nello stesso turno di una Salita.

## SPLIT-S

Lo "Split-S" è una Virata di Immelmann rovesciata. Usate la stessa carta. Quando è pianificato, richiede uno Stallo prima e un Dritto dopo (si capisce che è uno Split-S e non una Virata di Immelmann in quanto è preceduto da uno Stallo e non da un Dritto). Quando è eseguito, l'aereo perde un segnalino Salita. Se non ne ha, perde un livello di Quota e prende tanti segnalini Salita quanto è la sua Capacità di Salita meno uno.

### ESEMPIO

*Un Albatros D.Va (Capacità di Salita di 3) è a Quota 3 e non ha segnalini Salita. Questo pianifica una Scivolata a destra, uno Stallo e un Immelmann/Split-S. Quando, nella terza fase, l'aereo esegue lo Split-S, scende immediatamente a Quota 2 e pesca 2 segnalini Salita (3 - 1). Un Sopwith Camel, invece, ne avrebbe preso solo uno (2 - 1).*

Se un aereo a Quota 0 perde il suo ultimo segnalino Salita a causa di uno Split-S, precipita al suolo ed è eliminato.

Lo Split-S non può essere eseguito nello stesso turno di una Discesa.

## MIRA BLOCCATA

Quando un aereo spara a un bersaglio alla sua stessa Quota, la sua linea di vista è bloccata da aerei che siano anche loro alla stessa Quota. Considerate solo la Quota, ignorando quanti segnalini Salita abbiano eventualmente tali aerei al momento.

## FUOCO

Quando un aereo spara a un bersaglio che è a un livello di Quota di differenza, considerate il Raggio Corto (mezzo righello) come se fosse Raggio Lungo (una sola Carta Danno). Aerei a un livello di Quota di differenza e a più di mezzo righello, oppure a due o più livelli di differenza di Quota, non possono spararsi.

## INSEGUIMENTI

Gli inseguimenti possono essere eseguiti normalmente se l'inseguitore è a 1 livello di Quota superiore dell'inseguito, alla solita distanza di un righello. Non è possibile effettuare inseguimenti se l'inseguitore è a 2 o più livelli di Quota superiore, né se è a 1 o più livelli di Quota inferiore.

## ATTERRAGGI, DECOLLI E COLLISIONI AL SUOLO

All'inizio del gioco, se desiderate la presenza di un campo di atterraggio, definitene i bordi. Dovrebbe essere almeno di 9 x 27 cm. Disegnatelo sul tavolo o mettetevi un foglio di carta della giusta forma. Può rappresentare un vero aeroporto o semplicemente un posto dove qualcuno sta aspettando di essere salvato...

**Atterraggio:** l'aereo deve essere a Quota 0 con uno o più segnalini Salita. La sequenza di carte per effettuare un atterraggio deve essere: prima una Discesa per scartare tutti i segnalini Salita (l'aereo ha toccato il suolo), poi un Dritto, quindi uno Stallo. A quel punto, i movimenti per quel turno sono finiti, anche se ci fossero altre fasi: piazzate qualunque Carta Manovra dopo lo Stallo solo per bluff, ma non eseguitele.

**Decollo:** l'aereo deve iniziare la Manovra avendo il centro della sua Base dentro il campo di atterraggio. Deve eseguire uno Stallo, poi un Dritto (è ancora al suolo), quindi una Salita (ora sta volando – inserite un nuovo supporto sotto il modellino). Se il giocatore vuole decollare nella seconda o nella terza fase, può pianificare una o due Manovre (diverse dallo Stallo) prima dello Stallo, e ignorarle quando dovrebbe eseguirle: completerà la sequenza nel turno successivo. Se il giocatore ha il centro della base nel campo di atterraggio e vuole solo far finta di decollare (l'aereo ha il motore acceso, ma resta fermo), pianifichi tre Manovre che non siano Stalli: l'aereo non può essere mosso o girato in quel turno.

**Collisioni al Suolo:** se un aereo a terra finisce col centro della sua Base fuori dal campo di atterraggio, mentre sta decollando (dopo lo Stallo o il Dritto) o atterrando (dopo la Discesa, il Dritto o lo Stallo), si schianta. Prende 2 carte Danno A, se ciò accade con lo Stallo, 3 carte Danno A, se dopo il Dritto. Tenete conto dei punti di Danno, delle Esplosioni e del Fuoco, ma ignorate eventuali altri Danni speciali. L'aereo è al suolo (togliete tutti i supporti da sotto il modellino) e deve restare completamente immobile per tutto il turno successivo. Se non è distrutto, potrà essere mosso o girato, o iniziare un nuovo decollo, dal secondo turno successivo in poi.

Se un aereo perde il suo ultimo segnalino Salita, mentre è a Quota 0 e il centro della sua Base è fuori dai confini di un campo di atterraggio (per esempio, per un errore di pianificazione), precipita al suolo: pesca 4 carte Danno A. Considerate i punti di Danno, le Esplosioni e il Fuoco, ma ignorate eventuali altri Danni speciali.

**Aerei al Suolo:** quando sono al suolo, gli aerei non possono sparare, ma gli si può sparare addosso. Durante la seconda fase, prima che qualunque carta Manovra sia rivelata, il giocatore può muovere e girare liberamente la Base dell'aereo a terra. Per girarla, mettete un dito su un qualunque punto della Base e ruotate la Base intorno a quel punto.

**Fiamme a Terra:** un aereo non può decollare, se è in fiamme. All'inizio di ogni turno, prima di calcolare i danni da Fiamme, pescate una carta Danno A per vedere se il personale di terra o il pilota riescano a spegnere parte dell'incendio: non considerate alcun Danno, ma se è uno 0, scartate un segnalino Fiamme senza subirne Danni. Se restano uno o più segnalini Fiamme, scambiatene uno per il Danno, come al solito.

Se, alla fine di un turno, un aereo al suolo che sta bruciando si sovrappone a uno o più altri aerei a terra che non sono in fiamme, questi ultimi prendono due segnalini Fiamme ciascuno.

## REGOLE OPZIONALI SULLA QUOTA

I giocatori possono decidere di utilizzare tutte o alcune delle seguenti regole opzionali, se la Quota è in uso.

### PICCHIATA

La Discesa è una Manovra Sperimentata, ma un aereo può pianificarne una subito dopo uno Stallo, purché la Manovra seguente sia un Dritto. Questa sequenza si chiama *Picchiata*.

Al momento di eseguire la Discesa, l'aereo perde un livello di Quota e scarta tutti i segnalini Salita che ha. Alla fine del Dritto successivo, perde un ulteriore livello di Quota.

Una Picchiata può essere usata anche per passare da Quota 2 a Quota 0: in questo caso, l'aereo conserva un segnalino Salita. Aerei a Quota 1 o 0 non possono fare Picchiate: se ne pianificano una per errore, precipitano al suolo e sono eliminati.

Gli aerei il cui Mazza Manovra non prevede la Virata di Immelmann non possono fare Picchiate (non sono abbastanza manovrabili).

### VOLARE PIÙ IN ALTO

Se questa regola opzionale è in uso, ciascuna partita inizia con uno specifico *livello minimo*, che rappresenta la Quota minima a cui gli aerei possono volare. Se non ci si accorda diversamente, il livello minimo è 0. Il *livello massimo* è 3 livelli di Quota più in alto: 3 se il minimo è 0, 4 se il minimo è 1 e così via.

Ciascun aereo inizia il gioco a una data Quota, concordata tra i giocatori o indicata dallo scenario. Deve essere almeno 1, non inferiore al minimo né superiore al massimo. Mettete un supporto tra il modellino e la Base Aereo, più uno per ciascun livello di Quota sopra il minimo che avete concordato.

Ciascun modello di aereo ha una sua Quota massima raggiungibile (vedi tabella a pagina 11). Nessun aereo può salire oltre la sua Quota massima, né sopra il massimo concordato dello scenario (il limite di 4 delle normali regole è sostituito dal limite massimo). Nessun aereo può scendere sotto il minimo dello scenario. Se questo accade accidentalmente, l'aereo è eliminato, come se fosse uscito dal campo di gioco.

Prima di pianificare un turno, qualunque giocatore può proporre di cambiare il minimo e il massimo dello scenario. Si può scegliere qualunque nuovo minimo, se tutti i singoli giocatori sono d'accordo: se anche uno solo non acconsente, il cambiamento non è possibile. La scelta di un nuovo minimo deve essere fatta in modo che tutti gli aerei ancora in gioco siano a una Quota compresa tra il minimo e il massimo.

### ESEMPIO

*Un Sopwith Camel a Quota 5 e un Fokker Dr.I a Quota 6 stanno giocando uno scenario il cui minimo è 4. Se entrambi i giocatori lo concordano prima di pianificare il nuovo turno, il minimo può essere portato immediatamente a 3 o a 5: non inferiore a 3 o il Fokker si ritroverebbe più in alto del nuovo massimo; non superiore a 5 o il Camel sarebbe più in basso del nuovo minimo.*

### COPERTURA DELLE NUVOLE

I giocatori possono stabilire la presenza di una copertura nuvolosa sopra il massimo iniziale di quello scenario: per esempio a Quota 4, se il massimo è 3. In tal caso, è consentito salire oltre il massimo e raggiungere la copertura delle nuvole.

Quando un aereo raggiunge la Quota delle nuvole, smette di muoversi sul campo di gioco. Il pilota continuerà a pianificare Manovre come al solito, ma la Base resta nella stessa posizione raggiunta dopo la Salita. Rappresenta solo un promemoria: l'aereo non può fare fuoco, né essere colpito né collidere con altri.

L'aereo non può salire ulteriormente, né con una normale Salita né con una Virata di Immelmann. Le sue Manovre sono tenute una sull'altra (o scritte su un foglio), finché non eseguirà una Discesa o uno Split-S. In quella fase, il pilota prende l'intera pila delle Manovre pianificate dopo la Salita e le esegue immediatamente, nell'ordine in cui le ha pianificate, rimettendo il modellino in gioco. Se l'aereo finisce fuori dal campo di gioco alla fine di una qualunque Manovra, è eliminato. Altrimenti, appena esegue la Discesa o lo Split-S, torna al di sotto delle nuvole e può nuovamente sparare, essere colpito e collidere normalmente.

Anche se si sposta il livello massimo di quota della partita, la copertura delle nuvole resta allo stesso livello.

UN GIOCO DI **ANDREA ANGIOLINO** E **PIER GIORGIO PAGLIA**

# Wings of War<sup>™</sup> Miniatures

IDEAZIONE E SVILUPPO **ANDREA ANGIOLINO** E **PIER GIORGIO PAGLIA**

DISEGNO AEREI E COPERTINA **VINCENZO AULETTA**

CONTRIBUTI GRAFICI ADDIZIONALI **DARIO CALÌ** - FOTO **CHRISTOPH CIANCI**

GRAFICA **FABIO MAIORANA**

EDITING E SUPERVISIONE **ROBERTO DI MEGLIO** E **FABRIZIO ROLLA**

CONSULENZA STORICA **GREGORY ALEGI** E **PAOLO VARRIALE**

PLAYTESTING **DAVID ANDERSON, DANIEL CLAMOT, MATHILDE CLAMOT, NICOLAS CLAMOT, PIERRE DESEUF, KEVIN LEE DUKE, IAN DUNCAN,**  
**CHRISTOPHER L. HEINZMANN, MORSAC, FULVIO "CAPOMUTA" PEGOLO, JAMES D. PINK, JAMES J. PINK**

RINGRAZIAMENTI A **DAN-SAN ABBOTT, IULIAN IAMANDI, ANTONIO IOZZI, ROBERT G. OHLSEN, MIROSLAV POKORNY, ETIENNE REUNIS, MIKE WESTROP**  
E A TUTTI GLI AMICI DI **WWW.THEAERODROME.COM** E **WWW.BOARDGAMEGEEK.COM**

UN GIOCO CREATO, PRODOTTO E DISTRIBUITO NEL MONDO DA **NEXUS EDITRICE SRL**



VIA DEI METALMECCANICI 16, 55040 CAPEZZANO PIANORE (LU)  
[WWW.NEXUSGAMES.COM](http://WWW.NEXUSGAMES.COM)

EDIZIONE ITALIANA DISTRIBUITA DA **GIOCHI UNITI SRL**

**Giochi Uniti**

VIA DEI METALMECCANICI 16, 55040 CAPEZZANO PIANORE (LU)  
[WWW.GIOCHIUNITI.IT](http://WWW.GIOCHIUNITI.IT)

© 2004, 2007 NEXUS EDITRICE SRL. WINGS OF WAR<sup>™</sup> AND WINGS OF WAR - MINIATURES<sup>™</sup> ARE TRADEMARKS OF NEXUS EDITRICE SRL.  
ALL RIGHTS RESERVED. MADE IN CHINA.

**WOW@NEXUSGAMES.COM - WWW.WINGSOFWAR.IT**