

I CIELI SUL REICH



I CONTENUTI

Capitolo 1: Introduzione Capitolo 2: Campagne Piazzamento delle Campagne Piazzamento della Missione Determinazione della Situazione Disposizione del Tavolo di Gioco Capitolo 3: Missioni Mappa della Formazione Spazi & Caselle Elementi Mappa 1 Movimento Ritorno Scorta: Arriva/Esce Posizioni Azioni Movimenti Sganciamento Combattimento Aereo Danni Colpi Passata Collisione Inseguire No Munizioni & Inceppamento	Recupero Esplosioni Flak Verifica della Coesione Avvicinamento Modalità Manovra Collisione Vantaggio in Attacco Procedura di Attacco Carte Attacco Risultati dell'Attacco Continuare il Fuoco Testo dell'Evento Rompere il Contatto Destino Punti Inseguimento (VP, EP, OP) Bonus degli Staffel Etichette e Crediti Logorio dello Staffel Experten, e Piloti Inesperti
---	---

PARTE PRIMA

Introduzione

I Ciel sul Reich è un gioco in solitario che riproduce i combattimenti di uno squadrone di Bf109 della Luftwaffe (detto *staffel*) che tenta di contrastare e distruggere i continui raid diurni sulla Germania nella seconda guerra mondiale. Il singolo aereo del giocatore, rappresentato da un blocco con adesivo, deve confrontarsi con le potenti formazioni "a scatola" dell'Aviazione degli Stati Uniti, composte dalle potenti Fortezze Volanti B-17. Il gioco è una illustrazione a grandi linee che rappresenta l'intera disperata guerra aerea. Iniziando nel 1942 e terminando nel 1945, il gioco segue la narrativa in una serie di Missioni collegate assieme per creare una Campagna. Ciascuna Missione durerà mezz'ora o più di gioco, mentre una Campagna può durare da 6 a 60 Missioni.

Due Giocatori? Potete anche giocare come gioco (non)cooperativo. I giocatori comandano ciascuno uno *staffel* di caccia ed attaccano simultaneamente la stessa formazione di bombardieri.

Campagne

I Ciel sul Reich si gioca come Campagna. Una Campagna Breve è una sola "Stagione" di Missioni, mentre una Campagna Intera può comprendere tutte e sette le Stagioni. Dovete far uscire i bombardieri dalla formazione, o distruggerli, per poter ridurre l'assalto nemico dal cielo. Dovete anche mantenere in vita i vostri piloti. I tipi di Campagna sono indicati nel Manuale (seconda parte delle regole) che comprende la Tabella per il calcolo della Vittoria.

Gioco Base e Gioco Avanzato

Il Gioco Base è la sfida per rompere la formazione di bombardieri. Il vostro scopo è di far uscire i bombardieri dalla formazione, o di distruggerli. Il Gioco Avanzato aggiunge un altro aspetto detto "inseguimento" dove inviate i caccia ad intercettare i bombardieri che sono usciti dalla formazione. Questo rende il Gioco Avanzato più difficile.

Missioni

Il gioco procede per Missioni. Usate la Tabella di Piazzamento delle Missioni ed il Menu Operazionale per creare le condizioni della Missione, ed usate poi il Manuale per piazzare la mappa della formazione. Il piazzamento completo impiega cinque minuti, a meno che non riardiate le vostre decisioni (ovviamente ci vorrà di più la prima volta). Con il crescere dell'esperienza del vostro *staffel*, misurata in Punti Esperienza (EP), avrete la possibilità di influenzare queste condizioni iniziali, prendendo decisioni che prolungheranno il tempo di piazzamento. Il piazzamento non qualcosa che accade prima dell'inizio del gioco. Se state piazzando, la missione è iniziata.

In una Missione attaccherete la formazione americana mentre sta arrivando dirigendosi verso il bersaglio, o si sta allontanando per tornare alle basi in Inghilterra o Italia. Avrete vari Turni di Missione per inviare i vostri caccia in ed attraverso la formazione nel tentativo di disperderla danneggiando singoli B-17, sino a raggiungere il limite dell'autonomia che pone fine alla Missione. La formazione nemica può avere i suoi "piccoli amici" che la accompagnano, la Scorta di pericolosi caccia che renderà il vostro compito molto più gravoso.

Formazioni

Le quattro mappe incluse nel gioco riproducono bombardieri pesanti B-17, le temute Fortezze Volanti, organizzate in una formazione di combattimento detta "scatola" [box]. Sviluppata nel 1942 dopo molti tentativi ed errori, questa formazione intendeva rendere più letale il pesante armamento dei singoli bombardieri consentendo il supporto reciproco mediante il fuoco di copertura. I piloti della Luftwaffe che erano divenuti esperti combattendo contro caccia e bombardieri leggeri e medi francesi, inglesi e russi, scoprirono che la "scatola" era una sfida da incubo.

Nel suo complesso, le mappe rappresentano una sequenza cronologica di sviluppo tecnologico ed organizzativo. La Mappa 1 rappresenta due esempi di formazione sperimentale prima dello sviluppo della "scatola". I B-17 combatterono in Europa sin dal 1941 – gli inglesi ne usarono pochi, eliminando molti dei suoi difetti in battaglia contro la Luftwaffe.

La Stagione del 1942 può essere considerata genericamente per riprodurre queste azioni iniziali ed i primi tentativi degli Stati Uniti di formulare i rudimenti della "scatola". I bombardieri di queste formazioni possono essere considerati essere B-17E e B-17F, con armamento più leggero rispetto agli standard del 1943.

Rispetto alla Mappa 1, la Mappa 2 dimostra l'efficacia della formazione a "scatola". I bombardieri sono organizzati in "elementi" di tre B-17 organizzati a triangolo o "vee", ogni elemento del quale posizionato ad altitudini scaglionate. I mitraglieri a bordo comandavano lo spazio aereo entro il proprio elemento e tra elementi.

La Mappa 3 espande la "scatola" per riprodurre la crescita della USAAF nel 1943. Il "terreno" della formazione di bombardieri diviene più pericoloso con ogni mappa in quanto il B-17 venne armato con più mitragliatrici (anche i piloti della scorta preferivano tenersi a distanza di sicurezza). Gli equipaggi dei bombardieri, specialmente i piloti, migliorarono nel tenere la formazione, contribuendo così alla maggiore efficacia della "scatola".

Per quanto sia pericolosa la Mappa 3, la Mappa 4 è un terreno del tutto letale. Il B-17G era armato con una terza torretta montata sotto il muso, una "torretta nel mento" che intendeva affrontare gli attacchi testa a testa. La formazione per il 1944 era diventata un calderone di proiettili traccianti. Si noti però che la mappa riproduce solo una parte di un gruppo più grande di "scatole".

Per il 1944 una "formazione" poteva essere composta da 1.000 B-17, ciascuno in grado di sganciare il suo carico bellico nelle città sottostanti.

Bf 109

Il gioco vi presenta uno staffel sopra organico di caccia Messerschmitt Bf109. La sfida nella Campagna Intera è di tenere il vostro staffel ad un livello di efficienza accettabile, usandolo per causare seri danni alle formazioni di bombardieri. Siete il tetto sopra la Fortezza Europa.

Progettato e sviluppato negli anni '30, il Bf109 iniziò la seconda guerra mondiale come re dei caccia. Pari o superiore a qualsiasi modello francese o inglese iniziale, pilotato da alcuni dei più addestrati ed abili piloti in Europa, aiutò le rapide vittorie della Wehrmacht all'inizio del conflitto.

Equipaggiato con armamento soddisfacente all'inizio del conflitto, si dimostrò inadeguato contro i B-17. I modelli successivi avrebbero incrementato l'armamento includendo cannoni di calibro superiore, ma confrontati con le mortali "scatole" del 1943, il Bf109 fu migliorato ancora in tutti i modi. Anche i suoi piloti svilupparono tattiche inusuali.

Sganciarono bombe a tempo sulle "scatole" per tentare di ottenere un colpo diretto su un B-17, o in difetto, di disperdere la formazione. Furono installati razzi sotto le ali o fusoliera: sparati a distanza di sicurezza, esplodevano con una tale forza che anche se i singoli bombardieri non venivano danneggiati, lo spostamento d'aria obbligava i piloti a variare rotta, peggiorando la coesione della formazione. Per rispondere alla maggiore letalità delle mitragliatrici .50, il Bf109 venne rafforzato in alcune zone ponendo piastre di corazzatura.

Tutte queste modifiche resero il caccia adatto a combattere i bombardieri pesanti, ma lo resero impotente contro i caccia di scorta americani.

Caccia Ausiliari

Sebbene il Bf109 fosse il modello più numeroso nell'arsenale aereo tedesco, la Luftwaffe affrontò le formazioni di bombardieri con vari altri tipi di bombardieri (detti "ausiliari" nel gioco). Come il vostro Bf109, anch'essi possono essere armati con cannoni, bombe e razzi incrementando la vostra forza di attacco.

E' disponibile il Bf110, un caccia pesante bimotore, ed il suo successore, il Bf410. Progettato inizialmente come caccia a lungo raggio, il Bf110 si rivelò inadeguato contro gli Spitfire ed Hurricane inglesi: Adolf Galland ne parlò come l'unico caccia che aveva bisogno di una scorta. Il Ju88 era un bombardiere medio ma che venne usato come caccia notturno contro i raid notturni inglesi, e ne venne forzato l'impiego diurno contro le formazioni americane. Si rivelarono particolarmente vulnerabili alla scorta, quindi usateli con cautela. Il Fw109 appare come ausiliario, un significativo miglioramento del Bf109, specialmente a 15.000 piedi o meno. Alle altitudini elevate percorse dalle formazioni di B-17, però, le preposizioni del Fw190 peggioravano. Sebbene fosse un'arma migliore contro le scorte nemiche, non era migliore di un Bf109 contro le "scatole".

Se fosse entrato in produzione prima, il Me262 avrebbe potuto cambiare la guerra aerea. Dotato di motori a jet, era più veloce di qualsiasi altro aereo. Anch'esso è a vostra disposizione a guerra avanzata, ma lo troverete più utile contro le scorte che contro i bombardieri.

COMPONENTI

Mappe: una grande ed una piccola entrambe stampate sui due lati

Mappe per Inseguimento: due entrambe stampate sui due lati

Fogli di Registrazione

Etichette

Blocchi: 50 neri, 12 blu

Carte: 24 Muso, 24 Coda, 16 Oblique, 32 Fuoco Continuato

Pedine: due fogli

Un Pannello fuori mappa

3 schede di aiuto al gioco

Fascicolo con le regole

Fascicolo con le regole avanzate

Manuale della Situazione

Due dadi (a dieci facce, uno rosso ed uno nero)

PARTE SECONDA

Campagna

Il criterio per vincere (o perdere) una Campagna viene spiegato nel Manuale della Situazione. La Tabella della Vittoria è compresa tra le tabelle.

Glossario...

CAMPAGNA

Una sequenza di Missioni giocate l'una dopo l'altra.

Campagna Breve = una Stagione *vincete, o perdetevi, o qualche risultato intermedio.*

Campagna Media = almeno una Stagione ma potrebbe durare più Stagioni *continue sino a quando vincete o perdetevi, non vi sono vie di mezzo.*

Campagna Intera = più Stagioni *sino a quando non ne vincete quattro, o ne perdete solo una.*

STAGIONE

Una sequenza di Missioni giocate una dopo l'altra, che riproducono un periodo della guerra (ad esempio, "inizio 1943"). Una Stagione va da 6 a 10 Missioni.

MISSIONE

Avviene sulla mappa della formazione, dura 1-12 Turni di Missione, sino a raggiungere il "limite del combattimento". Durante una Missione usate i vostri caccia per distruggere i bombardieri riprodotti sulla mappa.

CACCIA

Un Bf109 o qualche altro aereo elencato nel Menu delle Operazioni. Ciascun Bf109 è un pilota del vostro staffel; gli altri aerei sono anch'essi "caccia" per queste regole.

Sebbene uno staffel effettuava centinaia di "missioni" in qualsiasi Stagione riprodotta nel gioco, volando per più di una volta al giorno quando la situazione era disperata, nel gioco questa azione viene condensata per dare un'impressione di questa situazione storica. Riduciamo la vita (e probabilmente la morte) di uno staffel nella scatola del gioco.

Presentiamo solo una parte di quella "vita". Uno staffel effettuava una varietà di missioni, non solo la caccia ai bombardieri come riprodotto qui. Le missioni di intercettazione della scorta o di protezione dei vostri bombardieri in attacco contro bersagli di terra non sono state ricomprese. Per coloro i quali desidererebbero riprodurre gli effetti di attrito che queste ultime missioni hanno sullo staffel, si può usare la Tabella di Logorio dello Staffel. Il suo intento è di essere usata dopo i punti inseguimento, al termine di ciascuna Missione, ma se scegliete di usarla nella vostra campagna, fate attenzione: la renderà più difficile. La Luftwaffe perse la guerra, il soffitto sopra il Reich venne scoperchiato, e nel corso di una campagna prolungata i risultati della Tabella di Logorio dello Staffel rendono palese tale fatto.

Il gioco non vi chiede di preoccuparvi di questi altri piloti, sono semplicemente delle risorse disponibili temporaneamente per la Missione. Vi sono comunque conseguenze ai Punti Operazione ed ai Punti Esperienza dello Staffel per perdere questi altri aerei.

Piazzamento della Campagna

Scegliere una Stagione

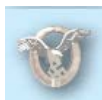
La Campagna Intera deve iniziare con la Stagione 1942, ma una Campagna Breve o Media può iniziare in qualsiasi stagione. Usate la colonna più a sinistra della Tabella di Piazzamento della Missione come menu per scegliere una Stagione iniziale.

Elenco dei Piloti

Iniziate un nuovo Elenco dei Piloti prendendo un foglio dal blocco. La Tabella di Piazzamento della Missione indica con quanti piloti esperti (assi) ed inesperti iniziate (il resto sono veterani).



Esperte: Se uno o più piloti iniziano esperte, assegnateli ai nomi sull'Elenco dei Piloti, annotando le abilità di ciascun pilota nella colonna abilità esperte. Le abilità possono essere scelte da voi o se preferite, sceglietele casualmente. L'effetto di ciascuna abilità è annotato sull'elenco e spiegato anche nelle regole.



Inesperto: Se uno o più piloti iniziano inesperti, assegnateli sull'Elenco dei Piloti, annotando la penalità di ciascun pilota nella colonna Penalità Inesperto dell'elenco. Le penalità possono essere scelte da voi o se preferite, sceglietele casualmente.

Elenco dello Staffel

Iniziate un nuovo Elenco dello Staffel per la Campagna.

Piazzamento della Missione

Usate la Tabella di Piazzamento della Missione per stabilire le condizioni iniziali della Missione. Agite da sinistra a destra leggendo la tabella, tirando un dado se necessario per determinare la mappa da usare, il tipo di missione, il numero di Punti Operazioni (OP) che dovete spendere, e la presenza o assenza di Scorta e la sua composizione e tempistica.

Determinate quanto segue nell'ordine esposto:

a. Mappa

Tirate un dado per determinare la mappa della formazione che dovete usare per questa Missione (Mappa 1, 2, 3 o 4).

b. Tipo di Missione

Tirate un dado per determinare il tipo di missione: Verso il Bersaglio, Vicino al Bersaglio, o Ritorno.

Il tipo di missione determina la riga che dovete usare per determinare il numero di OP che avete da spendere e la presenza della Scorta.

c. Punti Operazioni (OP)?

Tirate un dado e considerate il numero ottenuto sulla colonna OP della tabella. Il risultato è il numero di Punti Operazioni (OP) che potete spendere nella Missione. Non li potete conservare per Missioni successive.

Spesa dei Punti Operazioni

Prima di determinare la Scorta (punto **d** sotto), spendete OP usando il Menu Operazioni. Questo indica ciascun caccia (Bf109 e/o ausiliari) ed assegnazioni disponibili durante la Stagione presente, nonché il loro costo in OP. Si possono usare nella Missione solo i caccia ed assegnazioni che acquistate ora, anche se avete usato questi caccia/assegnazioni in una Missione precedente.

Bf109: Questi caccia rappresentano i piloti del vostro Elenco dei Piloti, e sono disponibili in ogni Stagione. Costano 1 OP ciascuno. Nella partita a due giocatori, ciascun giocatore riceve 2 Bf109 gratuitamente per ogni Missione.

Caccia Ausiliari: Questi rappresentano i caccia e bombardieri leggeri che possono incrementare il vostro staffel. Il loro costo varia. I Bf110, Me410, e Ju88 sono "requisiti" individualmente o in gruppi di tre o quattro (cioè, spendete 1 OP per ottenerne 3 o 4 di questi, come indicato nel Menu Operazioni). Non tutti i tipi sono disponibili in ogni Stagione.

Assegnazioni: Questi rappresentano equipaggiamento che migliora i vostri caccia. Costano 1 OP ciascuno o 1 o 2 OP per un gruppo, come indicato nel Menu Operazioni. Può essere assegnato più di un tipo. Ad esempio, un caccia può avere corazzatura e razzi nello stesso momento. Vi sono limiti a cosa può essere assegnato ad un singolo caccia, comunque, e questi limiti sono indicati sul Menu Operazioni. Sono forniti segnalini di assegnazione, e li potete porre sui vostri blocchi dei caccia o accanto ad essi. Solitamente, è facile ricordare quali caccia hanno assegnazioni, e vi sono vari modi per usare i segnalini in aiuto alla memoria: ad esempio, li potete porre nel vostro Elenco dei Piloti, o annotarlo nella Scheda dello Staffel o Elenco dei Piloti.

d. Scorta

Infine, usate la parte più a destra della Tabella di Piazzamento della Missione e tirate un dado per determinare la presenza della Scorta a difesa della formazione di bombardieri. "Nessuna" significa nessuna Scorta. Applicate tutti i risultati, decifrate come segue:

- H Scorta Pesante:** la formazione viene scortata da un grosso gruppo di caccia nemici. Usate tutti e sette i segnalini di Scorta.
- L Scorta Leggera:** la formazione viene scortata da un limitato gruppo di caccia nemici. Usate solo cinque segnalini di Scorta, scelti a caso. Non guardate il lato numerico dei segnalini di Scorta quando li scegliete.
- # Turno di Arrivo/Uscita:** Il numero indica il Turno di Missione nella quale la Scorta arriva o esce. Se si tratta di Missione Verso il Bersaglio o Vicino al Bersaglio, il numero rappresenta il turno in cui la Scorta esce (la Scorta non è presente nei Turni di Missione prima dell'arrivo). Se non vi è alcun numero, la Scorta è già arrivata e non uscirà (eccetto quale risultato del combattimento aereo, ma questo influisce un solo segnalino di Scorta).
- m M-51 Mustang:** La Scorta è composta da P-51 Mustang. Usate solo questi segnalini di Scorta. *Questa è la Scorta più letale per i vostri caccia.*
- p P-47 Thunderbolt:** La Scorta è composta da P-47 Thunderbolt. Usate solo questi segnalini di Scorta.
- s Spitfire:** La scorta è composta da Spitfire. Usate solo questi segnalini di Scorta.
- t P-38 Lightning:** La scorta è composta da P-38 Lightning. Usate solo questi segnalini di Scorta.

Comando Staffel: 7 EP

Quando si determina quanto sopra (punti da **a** a **d**) invece di accettare il risultato del tiro di dado, potete spendere 7 Punti Esperienza Staffel (EP) per scegliere il risultato. Annotate la spesa.

Nota: Iniziate la Campagna con zero EP.

Piazzamento della Scorta

Ponete i segnalini di Scorta nelle loro posizioni sul Display della Scorta (fatelo ora o quando arriva, a scelta del giocatore). Determinate in quale posizione tirando un dado e consultando la Tabella di Piazzamento della Scorta.

Determinazione della Situazione

Manuale della Situazione

Dopo aver effettuato le fasi del Piazzamento della Missione (mappa, tipo di missione, OP disponibili e Scorta), usate il Manuale della Situazione per configurare la mappa della formazione. Cercate la mappa ed il tipo di missione corretti. A differenza della Tabella di Piazzamento della Missione, l'ordine nel quale usate il manuale non è importante. Dovete determinare le informazioni che seguono, tirando un dado per ciascuna di esse.



Danno Preesistente

Tirate un dado per determinare se alcuni dei bombardieri nella formazione sono già danneggiati. Il numero ottenuto determina il tipo di danno da usare. Posate segnalini Danno come indicato dal tipo di danno, ponendoli sui bombardieri appropriati. Verificate immediatamente per l'**Effetto Catastrofico** e rimpiazzatelo con un segnalino di Caduto o Distrutto se necessario (non ottenete EP o VP). In alcuni casi, nessuno dei bombardieri sarà danneggiato.



Stato Ancorato

Tirate un dado per determinare se la formazione fa parte di una più grande formazione di bombardieri che volano appena fuori il bordo della mappa della formazione. Ponete un segnalino Ancorato in ciascuna posizione della formazione indicata.

Uno spazio con segnalini Ancorato è intransitabile per i caccia (cioè, un caccia non muovere in o attraverso di esso). Le Scorte possono entrare o muovere fuori da una casella ancorata. Una volta che viene posto nella casella un segnalino

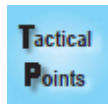
Ancorata, rimane lì per l'intera Missione, e la sua presenza può incrementare il Livello Letale di alcuni spazi sulla mappa della formazione (come annotato sulla mappa stessa).



Posizione del Sole

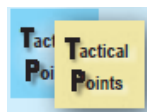
Tirate un dado per determinare la posizione del sole. Ponete il segnalino grande di Sole nella casella nella posizione indicata. Se "nessuno", non ponetelo. *Per gli effetti del sole, vedere più avanti (Controssole).*

Scie di Condensazione (Mappe 3 & 4 solamente): se è presente il sole, tirate un dado per determinare se sono presenti anche le scie di condensazione. Se vi sono, potete far entrare i vostri caccia nella casella Coda/Livello (invece che in quella Bassa), E saltare la prima Fase di Scorta della Missione. Potete saltare la Prima Fase di Scorta solo se TUTTI i caccia entrano in Coda/Livello (il farlo costa 1 TP).



Punti Tattici (TP)

Tirate un dado per determinare il numero di Punti Tattici (TP) con i quali iniziate la Missione. Ponete il segnalino TP sulla Tabella dei Turni, ed usatelo per ricordare quanti TP avete (io usate carta e penna). A meno che non stiate giocando con le Regole Avanzate, non otterrete altri TP durante la Missione (Raggruppamento, Regola Avanzata).



Due Giocatori

Se due giocatori, ciascuno inizia con l'ammontare di TP indicati (come sopra). Non dividete l'ammontare tra i giocatori. Ciascun giocatore riceve il proprio segnalino TP.



Limite di Volo

Tirate un dado per determinare l'ultimo turno della Missione (finisce alla conclusione del Turno Limite di Volo). Ponete il segnalino Limite di Volo nello spazio appropriato della Tabella dei Turni per ricordarlo. La Missione terminerà prima del Turno Limite di Volo se non rimane alcun caccia in gioco prima di allora. In gioco significa sulla mappa della formazione.

Comando Staffel: 7 EP

Invece di accettare il risultato di un tiro di dado (quando si usa il Manuale della Situazione), potete spendere 7 Punti Esperienza (EP) dello Staffel per rivedere il risultato. Annotate la spesa sul Log dello Staffel.

Esempio di Determinazione della Situazione

Mapa 3, Ritorno

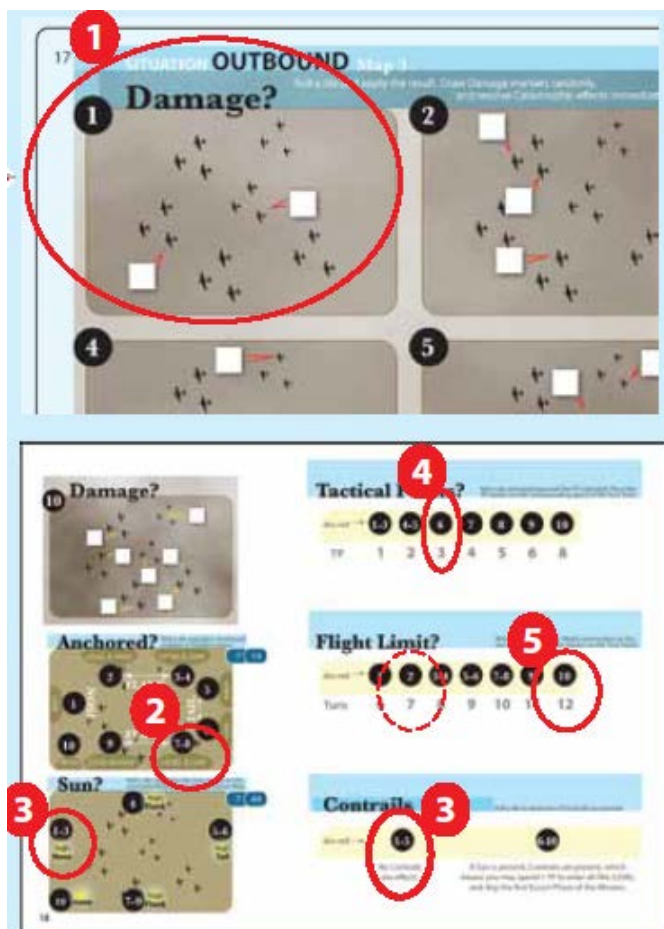
(1) **Danno Preesistente:** si è tirato un 1. Posti due segnalini di Danno, come istruito.

(2) **Stato Ancorato:** si è tirato un 7. Ponete un segnalino Ancorato nelle caselle Livello e Basso nella Posizione di Fianco.

(3) **Sole:** si è tirato un 2. Ponete un segnalino di Sole nella casella Alto della Posizione Muso. Verificate poi per la presenza delle scie di condensazione, si ottiene un altro 2, quindi no scie.

(4) **Punti Tattici:** si è tirato un 6. Tre TP. Se due giocatori, ciascuno ottiene tre TP.

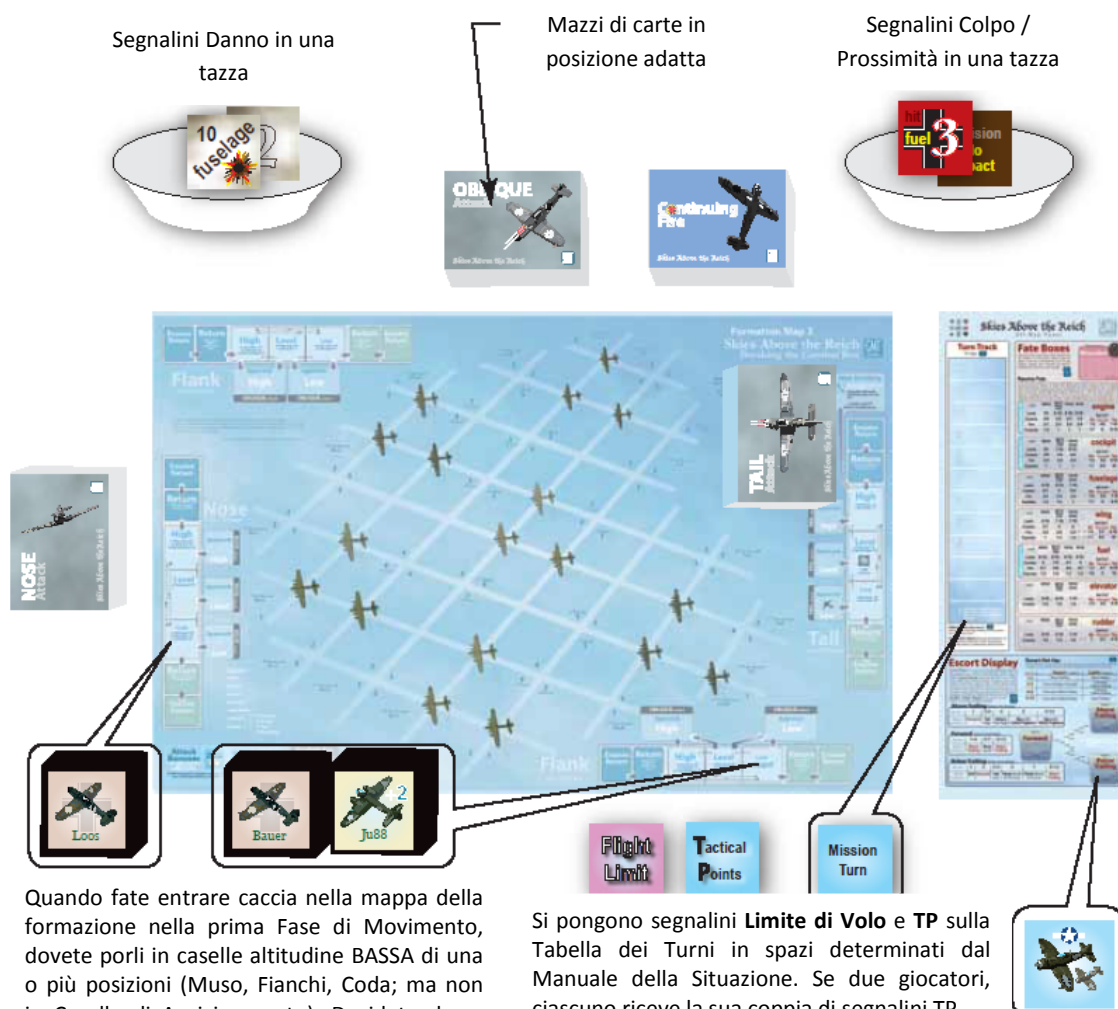
(5) **Limite di Volo:** si è tirato un 2. Si usa un Comando Staffel per superare quel risultato sconveniente, costo 7 EP Staffel. Si sceglie un Limite di Volo di 12 (equivalente ad un 10 col dado).





Disposizione del Tavolo di Gioco

Quando siete pronti per iniziare una Missione, il vostro tavolo di gioco dovrebbe essere come questo:



Quando fate entrare caccia nella mappa della formazione nella prima Fase di Movimento, dovete porli in caselle altitudine BASSA di una o più posizioni (Muso, Fianchi, Coda; ma non in Caselle di Avvicinamento). Decidete dove. Sulle Mappe 3 e 4, se sono presenti scie di condensazione, potete pagare 1 TP per entrare invece con TUTTI i caccia in Coda/Livello.

Si pongono segnalini **Limite di Volo** e **TP** sulla Tabella dei Turni in spazi determinati dal Manuale della Situazione. Se due giocatori, ciascuno riceve la sua coppia di segnalini TP.

I segnalini di Scorta (se vi è) sono posti in posizioni sul Display della Scorta, come determinato dalla Tabella di Piazzamento della Scorta stampata sul Display.

PARTE TERZA

Missione

Iniziare una Missione

Le Missioni avvengono sulla mappa della formazione, e la mappa che dovete usare viene determinata durante il Piazzamento della Missione. Le Missioni coinvolgono decisioni su come i vostri caccia attaccheranno la formazione di bombardieri.

Una Missione inizia nel Turno 1 usando i caccia ed assegnazioni che avete "acquistato" durante il piazzamento. Entreranno durante la prima Fase di Movimento. Possono "entrare" in qualsiasi posizione della mappa della formazione (Muso, Fianco, Coda) ma solo in caselle di altitudine Bassa, ma non Caselle di Avvicinamento o Ritorno o Ritorno Evasivo. Vi è un'eccezione a questo per le scie di condensazione nelle mappe 3 e 4. Entrare è l'unica azione che i caccia possono effettuare durante la prima Fase di Movimento.

Il tempo nel quale gli aeroplani cabrano, comunicano con le posizioni controllo radar, evadono la ricerca delle scorte nemiche, non viene riprodotto nel gioco. Passiamo "avanti veloce" nel momento dell'intercettazione con la formazione di bombardieri. Se iniziate con basso Limite di Volo o con solo uno o due Punti Tattici, è perché i vostri caccia hanno avuto difficoltà lungo il tragitto alla formazione di bombardieri, o hanno ricevuto poco preavviso prima di decollare su allarme.

Ritardo nella Missione?

Potete ritardare l'entrata pagando 1 TP per turno di ritardo, vedere più avanti. *La finalità di ritardare l'entrata è di evitare la Scorta che presto uscirà.*

Esposizione della Sequenza di Gioco della Missione

Movimento	I caccia entrano, escono o muovono da una casella alla periferia della formazione ad un'altra.
Ritorno	I caccia si spostano dalla Casella Ritorno ad ima Casella Posizione Alta/Bassa, o da una di Ritorno Evasivo ad una di Ritorno.
Scorta	Saltate questa fase a meno che non siano presenti segnalini di Scorta, o se arrivano in questo turno.
Recupero	Verificate ciascun caccia colpito per determinare se il colpo è superficiale o grave.
Esplosioni & Flak	Sparate i razzi, lanciate le bombe e gli Ju88/Me410 possono sparare con i cannoni; poi, se Vicini al Bersaglio, verificate per la Flak.
Coesione	Verificate ogni elemento per la coesione.
Attacco	Saltate questa fase a meno uno o più caccia non siano nella Casella Approccio. Vi sono vari punti in questa fase. <i>Iniziate un nuovo turno.</i>

Annullamento della Missione?

Potete annullare il gioco di una Missione prima del Turno di Missione 1. Annotate la Missione sul Log dello Staffel scrivendo "annullo" e passando alla Missione successiva ripartendo dal piazzamento.

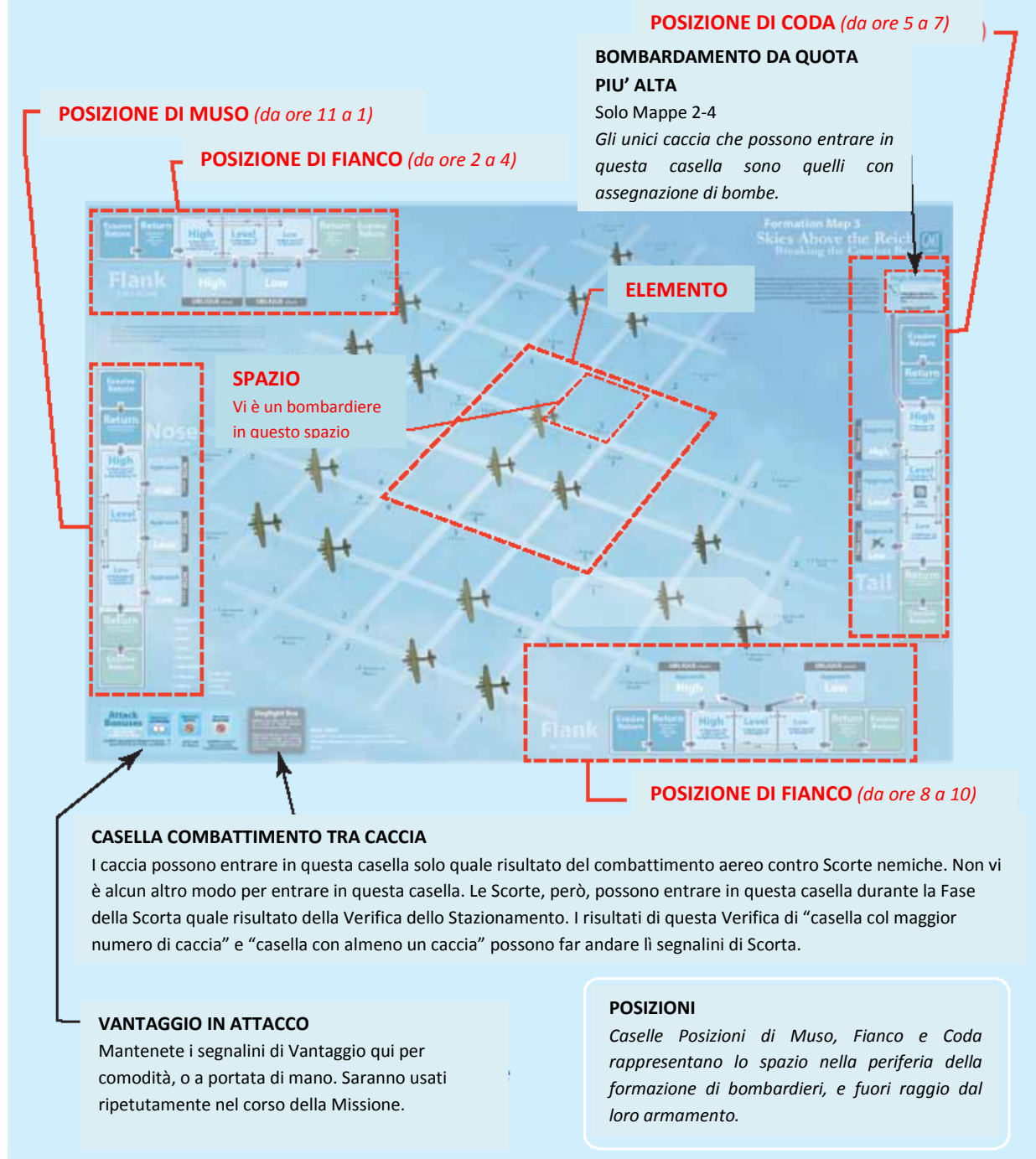
In altre parole, la Missione annullata conta (ottenete zero VP ed EP, ma almeno non perdetevi alcun caccia). Una volta che inizia il Turno 1, non potete annullare, ma potete terminare la Missione facendo uscire tutti i vostri Caccia.

Fine della Missione?

La Missione termina quando il segnalino di Turno della Missione raggiunge il segnalino di Limite di Volo sulla Tabella dei Turni (termina alla FINE del turno). Può anche terminare prima, quando non avete più alcun caccia (Bf109 o ausiliari) sulla mappa della formazione. Se questa condizione si avvera nel mezzo di un turno, NON terminate il turno. In ogni caso, i TP inutilizzati sono persi (non possono essere conservati per la Missione successiva). Se un caccia ha ancora un segnalino di Colpo quando termina la Missione, effettuate il Recupero. Una volta che la Missione termina, risolvete il destino dei caccia nelle Caselle Destino, poi registrate i VP ed EP, se non lo avete già fatto.

MAPPA DELLA FORMAZIONE

Posizioni ed elementi



SPAZI & CASELLE

Anatomia della mappa della formazione

Uno **SPAZIO** è entro la formazione dei bombardieri. I bombardieri erano armati con sino a 12 mitragliatrici calibro .50 (12,7 mm) rivolte in molte direzioni. Gli Spazi sono quindi pericolosi, e ciascuno è catalogato per il suo "Livello di Letalità". Se uno spazio non ha un Livello di Letalità stampato sulla mappa, non è uno spazio (i caccia possono trovarsi solo in spazi o caselle). Un caccia può arrivare in uno spazio solo da una Casella di Approccio, e solo durante la Fase di Attacco.

Una **CASELLA** si trova fuori dalla formazione dei bombardieri. Le Caselle sono al sicuro dai bombardieri, ma non dalle Scorte nemiche. Le Caselle sono collegate l'una all'altra da frecce o note, ed i caccia possono muovere attraverso i collegamenti ad altre caselle. I segnalini di Scorta possono muovere da una casella ad una casella adiacente, ma solo se vi è un caccia nella casella adiacente.

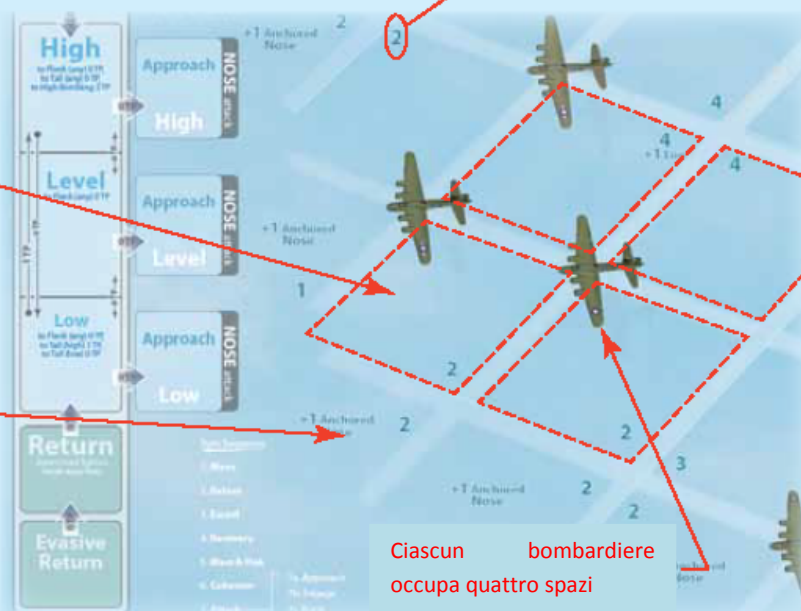
Uno spazio è catalogato per il suo **LIVELLO DI LETALITA'**. Esempio: 2.

SPAZIO

Vi sono due bombardieri in questo spazio, ed il suo Livello di Letalità è 2.

SPAZIO SUL BORDO

Questo spazio non contiene un bombardiere. Il suo Livello di Letalità è normalmente 2, ma se vi è un segnalino Ancorato nella Posizione di Muso, incrementa a 3.



Ciascun bombardiere occupa quattro spazi

CASELLA RITORNO

I caccia possono disimpegnarsi qui quando CABRANO se in modo Determinato.

CASELLE APPROCCIO

CASELLA RITORNO

I caccia possono disimpegnarsi qui quando PICCHIANO se in modo Determinato.

RITORNO EVASIVO

I caccia possono disimpegnarsi qui quando CABRANO se in modo Evasivo.

CASELLE POSIZIONE

Altitudine relativamente ai bombardieri.

RITORNO EVASIVO

I caccia possono disimpegnarsi qui quando PICCHIANO se in modo Evasivo.

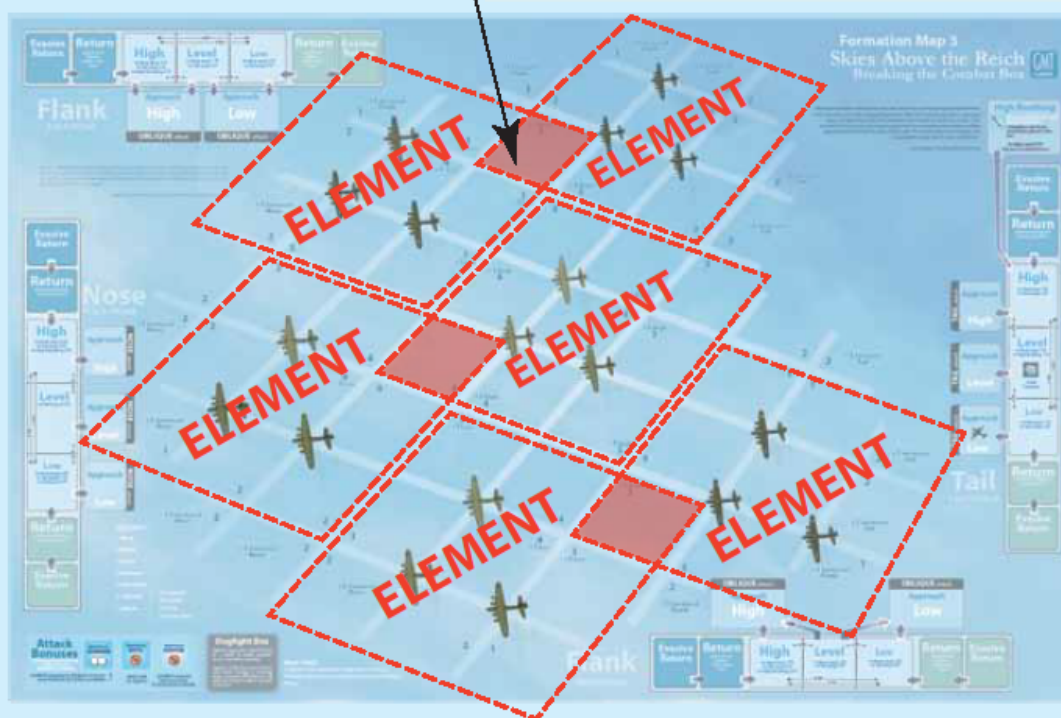
ELEMENTI

ELEMENTI

Vi sono sei elementi sulla Mappa 3 (mostrati qui), e ciascuno ha 9 spazi e 3 bombardieri. Sulla Mappa 4 vi sono 7 elementi ed alcuni di loro hanno 4 bombardieri.

SPAZIO SOVRAPPOSTO

Sulle Mappe 3 e 4, alcuni elementi si sovrappongono. Lo spazio di sovrapposizione è considerato essere in ENTRAMBI gli elementi. Quindi, quando vi è un caccia in quello spazio, dovete decidere quali vantaggi in Attacco dell'elemento e deduzioni al Livello di Letalità per la coesione dell'elemento degradato applicare a quello spazio. Un segnalino di Detonazione in quello spazio influenza uno o l'altro elemento (a vostra scelta) durante le fasi di Scoppio e Disimpegno della Fase di Attacco.



LIVELLO DI LETALITA'

Durante le fasi di Scoppio e Disimpegno della Fase di Attacco

Numeri Blu

2

Questo numero è la misurazione della pericolosità dello spazio per i vostri caccia. Maggiore il numero, più letale è lo spazio.

LIVELLO DI LETALITA' 4

LIVELLO DI LETALITA' 3
(ma se il caccia è ad altitudine alta, il Livello di Letalità è 4)

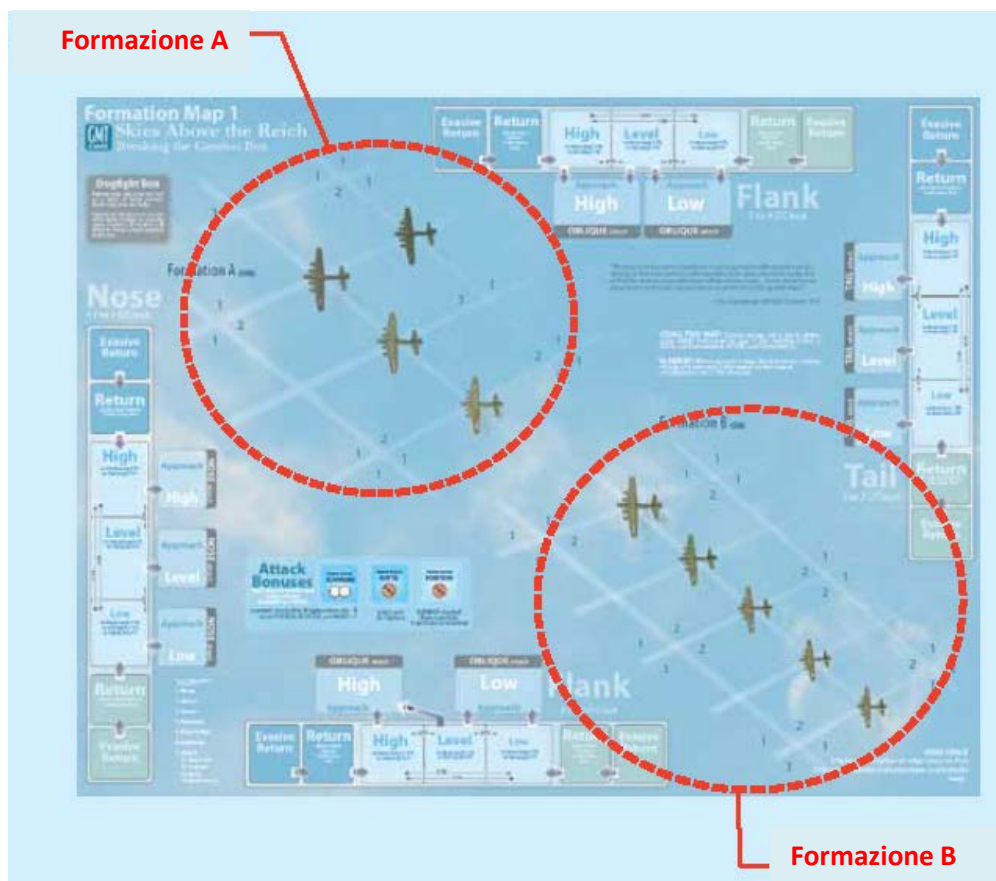


Mappa 1

Un caso eccezionale

Due Formazioni

A differenza delle altre mappe delle formazioni, la Mappa 1 riproduce due formazioni di bombardieri (**A** e **B**). Quando si gioca su questa mappa usatene una sola di esse. Per determinare quale formazione usare, tirate un dado. Se il numero ottenuto è PARI, usate la Formazione A, altrimenti al Formazione B. Ignorate l'altra formazione durante questa Missione.



Un Elemento

Le due formazioni sulla Mappa 1 sono ciascuna composta da un singolo elemento di forma irregolare. Tutti gli spazi rappresentati nella formazione appartengono a quell'elemento, e nessuno spazio è fuori dall'elemento.

Caselle di Posizione

Indipendentemente da quale formazione usate, tutti e quattro i gruppi di caselle di posizione sono in gioco (Muso, Coda ed entrambi i Fianchi).

Razzi & Bombe

I razzi e bombe non possono essere usati quando si gioca una Missione sulla Mappa 1. Queste armi erano utili nel destabilizzare grosse formazioni di bombardieri, ma le mini-formazioni riprodotte su questa mappa sono troppo piccole per l'uso efficace di queste armi.

Movimento

Durante la Fase di Movimento

Quali Mosse?

Ciascun caccia in una posizione Alta, a Livello o Bassa può muovere, così come i caccia nella Casella Bombardamento da Quota più Alta. Nessun altro caccia può muovere durante questa fase del turno.

I Caccia in queste caselle possono muovere



Eccezione Me262

L'UNICA Casella di Avvicinamento dove un Me262 può entrare è Coda/Basso.

Eccezione ANCORATO

Le caselle con simboli Ancorato NON sono accessibili né attraversabili dai caccia.



Caccia colpiti?

I Caccia con segnalini di Colpo **NON** muovono. Non possono uscire.

Caselle Ritorno?

I Caccia in Caselle Ritorno o Ritorno Evasiva **NON** muovono.

Da una Casella all'altra

I caccia possono muovere da una casella all'altra, seguendo una freccia o le istruzioni della nota stampata nella casella dei caccia. Alcuni movimenti costano **Punti Tattici** (TP) come indicato dalla freccia sulla nota.

Costi in TP e Gruppi

Il movimento è gratuito, a meno che non sia annotato sulla mappa. Pagate il costo in Punti Tattici (TP) per il movimento immediatamente. Pagate per ciascun **GRUPPO** di caccia che muove, non per ciascun caccia individualmente. Un gruppo è un qualsiasi numero di caccia che iniziano la Fase di Movimento nella stessa casella e che muovono assieme nella stessa destinazione. Se un gruppo contiene un solo caccia, allora quel singolo caccia è considerato un gruppo. Se un gruppo si divide per muovere in due o più destinazioni, trattate ciascuno come un gruppo separato, uno per destinazione.

Entrare

I caccia entrano nel Turno di Missione 1. Entrare costa zero TP. Organizzatevi in uno o più gruppi e poneteli in una o più caselle Bassa in una o più posizioni. Non possono essere posti in una Casella Avvicinamento nel loro turno di entrata.

Scie di Condensazione: Nelle Mappe 3 e 4 solamente, se sono presenti le scie di condensazione, potete spendere 1 TP per far entrare tutti i caccia nella Casella Posizione Coda/Livello. Il farlo vi consente di saltare la prima Fase della Scorta della Missione.

Ritardo nell'Entrata?

A vostra discrezione, potete ritardare l'entrata di alcuni o tutti i vostri caccia. Per farlo, spendete 1 TP per turno di ritardo (indipendentemente dal numero di caccia che ritardano). Se ritardate l'entrata di TUTTI i caccia, spostate il segnalino di Turno in avanti sulla Tabella dei Turni e iniziate la Missione nel turno di entrata.



I caccia che entrano possono essere posti nella casella Basso, ma in alcuna altra casella nella Posizione di Fianco.

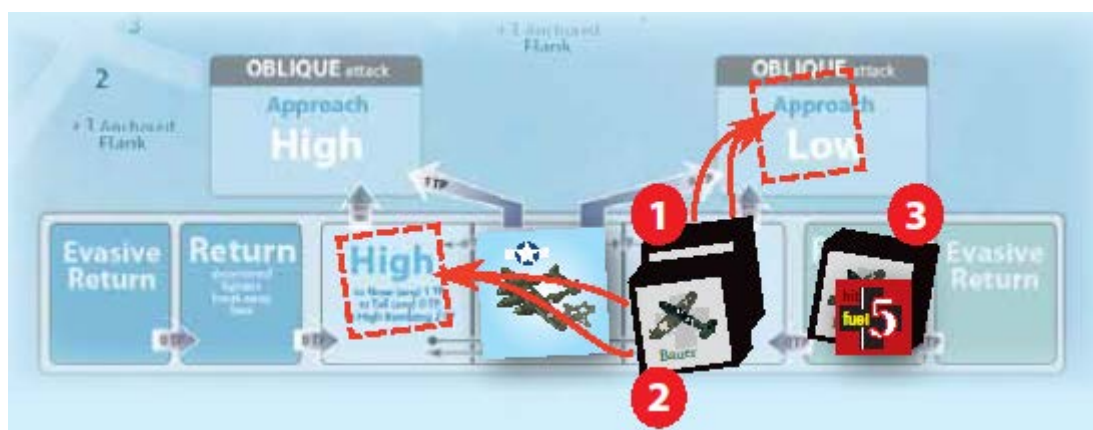
Uscita

Un caccia può usare il suo movimento per uscire dalla mappa. Non costa nulla farlo, semplicemente rimuovete il caccia dal gioco. I caccia che escono non possono tornare in gioco in un momento successivo della Missione. Uscire è considerato movimento.

Esempio di Movimento 1

Durante la Fase di Movimento

- 1 Il caccia nella Casella di Fianco/Basso muove nella Casella Avvicinamento Bassa. *Elude la Scorta nemica ed attaccherà la formazione in questo turno.*
- 2 Bauer spende 1 TP per muovere dalla Casella di Posizione Fianco/Basso a Fianco/Alto. Muovere attraverso la Scorta nemica è consentito. *Questo dà a Bauer il vantaggio di altitudine quando si scontrerà inevitabilmente con i P-38 durante la Fase della Scorta.*
- 3 Il caccia è nella Casella Ritorno, quindi non può muovere. *Ha anche un segnalino di Colpo, quindi anche se fosse nella Casella di Posizione Fianco/Basso con Bauer, quel segnalino ne impedirebbe il movimento (ma non impedirebbe a Bauer di muovere, in quanto il segnalino di Colpo non è assegnato a Bauer).*



Esempio di Movimento 2

Durante la Fase di Movimento



- 1 Il caccia nella Casella di Posizione Fianco/Livello rimane dove si trova. Non deve muovere.
- 2 Bauer muove dalla Casella di Posizione Fianco/Livello alla Casella di Posizione Muso/Livello. Questo costa 1 TP, che il giocatore paga immediatamente. Se entrambi i caccia avessero mosso qui, il costo sarebbe stato comunque di 1 TP (il costo è per gruppo, non per singolo caccia).

Ritorno

Durante la Fase di Ritorno

Cosa Ritorna?

Ciascun caccia in una Casella Ritorno o Ritorno Evasivo DEVE tornare o uscire. l'unica eccezione sono i Caccia Colpiti (cioè con segnalini di Colpo).



Caccia Colpiti?

I Caccia con segnalini di Colpo **NON** ritornano. Rimangono dove sono durante la Fase di Ritorno. Non possono uscire. *Durante la Fase di Recupero, il caccia muove nella Casella Destino (ed il suo segnalino di Colpo torna nella tazza), oppure perde il segnalino di Colpo e rimane in gioco, e può tornare e muovere normalmente.*

Ritornare Dove?

Ciascun caccia che ritorna si sposta in una casella adiacente, seguendo la direzione della freccia che collega le due caselle.



Il Caccia si sposta nella casella Bassa



Il Caccia si sposta nella casella Ritorno

Modalità?

La modalità di un Caccia non ha rilevanza durante questa fase.

Ancorato?

Se la casella dove un Caccia si sposterebbe è ancorata (cioè ha un segnalino Ancorata in essa), il caccia deve uscire.

Uscire?

Invece di ritornare, un caccia può uscire. rimuovetelo dal gioco (non può tornare in gioco durante la Missione).

Scorta

Un segnalino di Scorta non ha rilevanza durante questa fase. Se un caccia ritorna (cioè si sposta) in una casella con segnalino di Scorta, lo fa. *Ovviamente, durante la Fase della Scorta, quella Scorta attaccherà il caccia. Forse uscire durante la Fase di Ritorno è una scelta migliore?*

Inseguimento?

Regola Avanzata: Un caccia in una Casella Ritorno o Ritorno Evasivo NON può inseguire.

Il "Ritorno" simula la traiettoria del caccia che torna nello spazio aereo rappresentato dalle posizioni circostanti la formazione di bombardieri. Un pilota che ritorna sta effettuando un'altra passata sui bombardieri, ma questi non sono fermi. Anch'essi muovono. Se colpito, il ritorno di un caccia viene ritardato mentre il pilota verifica le condizioni del suo aereo, al meglio, o recupera dallo shock di essere stato colpito, disorientato momentaneamente. Il Ritorno Evasivo significa che il pilota ha tenuto la distanza tra il suo aereo e la formazione. Prendere una traiettoria circolare per tornare in posizione prende più tempo.

Scorta

Durante la Fase della Scorta

Quando sono presenti le Scorte, i segnalini di Scorta iniziano sul Display della Scorta (sul Pannello Fuori Mappa). Tali segnalini inizieranno in una o più posizioni di Scorta (In Alto In Scia, Avanti, In Basso in Scia). In ciascuna Fase della Scorta, verificate ogni posizione occupata da un segnalino di Scorta tirando un dado ed implementando il risultato nella Tabella di Verifica della Posizione appropriata. È così che i segnalini di Scorta muovono da una posizione alla successiva, ed a caselle sulla mappa della formazione. **I caccia non possono stare sul Display della Scorta.**

Escort Display

Escort Phase: First, an Escort on the formation map in a box adjacent to a Fighter, automatically moves into the Fighter's box. Then, if one or more Escorts are in a Station, make an **Escort Check** (roll a die and refer to the station check table). One check per Station, maximum, but only for Stations with Escort present. Then, resolve Aerial Combat where Escort(s) and Fighter(s) share the same box on the formation map. Finally, if 2 or more Escort markers on the formation map share the same box, and there is no fighter adjacent to that box, one Escort marker peels off.

ESCORT CHECK RESULT: One Escort marker moves to the Station or Box indicated.

Escort Set-Up: During Mission Set-Up, roll one die and place Escort markers in the Stations indicated. If you prefer, you may do this at the start of the first Escort Phase.

die roll	Heavy 7 markers	Light 5 markers
1-2	Above Trailing	Above Trailing
3-5	4 Above Trailing, 3 Forward	3 Forward 2 Below Trailing
6-8	3 Forward, 4 Below Trailing	2 Forward 3 Below Trailing
9-10	4 Forward, 3 Below Trailing	Below Trailing

Above Trailing Station Check Table

die roll...	1	2-3	4	5	6-10
Escort moves to...	Forward station	Tail High	Return Tail High	Box with LEAST Fighters	Box with MOST Fighters

Forward Station Check Table

die roll...	1-4	5-7	8-10
Escort moves to...	Above Trailing station	Nose Level	Below Trailing station

Below Trailing Station Check Table

die roll...	1	2	3-5	6	7	8-10
Escort moves to...	Exit station	Forward station	Tail Low	Flank level 8-10 o'clock	Flank level 2-4 o'clock	Above Trailing station

Annotations:

- Tabella di Verifica della Posizione (points to Forward Station Check Table)
- Tabella di Piazzamento della Scorta (points to Escort Set-Up table)
- Posizione della Scorta (points to Escort markers on the formation map)

Durante una Missione, potete aspettarvi che i segnalini di Scorta muovano tra le tre Posizioni di Scorta, e da quelle posizioni alle varie caselle sulla mappa della formazione. La posizione più pericolosa è In Alto In Scia, un vantaggio dal quale i piloti nemici possono vedere tutta la "scatola" dei bombardieri. Ma ricordate che il gioco vi consente di vedere una sola frazione dell'intera battaglia aerea. Vi sono altri bombardieri vicini ed altri caccia nemici, quindi se sembra che il segnalino di Scorta sia solo fermo lì a fare nulla, può essere perché la sua attenzione è rivolta altrove. Potrebbe anche significare che abbiano poche munizioni, poco carburante o stiano seguendo ordini, o i piloti semplicemente non avvistino il vostro aereo. È una grossa e caotica battaglia aerea...

La Scorta Arriva o Esce

Durante la Fase della Scorta



Arriva?

Durante una Missione Verso il Bersaglio, le Scorte possono "arrivare" (il che significa che i segnalini di Scorta sono posti in posizioni di Scorta sul Display della Scorta nel turno di arrivo). L'arrivo della Scorta è stata determinata durante il Piazzamento della Missione. Se le Scorte arrivano in questo turno, lo fanno proprio all'inizio della Fase della Scorta. **Effettuate le Verifiche della Posizione della Scorta nel turno di arrivo.**



Esce?

Durante una Missione Verso il Bersaglio o Vicino al Bersaglio, le Scorte possono "uscire". L'uscita della Scorta è stata determinata durante il Piazzamento della Missione. Se le Scorte escono in questo turno, rimuovete tutti i segnalini di Scorta dal gioco all'inizio della Fase della Scorta (anche quelle nella Casella Combattimento tra Caccia, i caccia in quella casella escono anch'essi). *Un singolo segnalino di Scorta potrebbe anche uscire per un risultato del combattimento aereo (nel qual caso rimuovete solo quel segnalino di Scorta dal gioco). Il combattimento aereo è spiegato più avanti.*

Posizioni della Scorta

Durante la Fase della Scorta

Posizioni

Le tre posizioni della Scorta (In Alto In Scia, Davanti e In Basso In Scia) rappresentano lo spazio appena oltre il perimetro della formazione, ma nelle vicinanze delle quattro posizioni (Muso, Fianchi, Coda). **I caccia non possono mai entrare in una Posizione della Scorta.**

Verifica della Posizione della Scorta

Durante la Fase della Scorta, verificate ogni posizione che ha almeno un segnalino di Scorta. Fatelo dopo aver mosso i segnalini di Scorta in caselle adiacenti sulla mappa della formazione. Nessun segnalino di Scorta dovrebbe muovere più di una volta durante una Fase della Scorta.

PROCEDURA: Per verificare la posizione, tirate un dado. Ogni posizione ha una tabella stampata accanto. Il numero ottenuto determina l'azione che **un segnalino di Scorta** intraprende in quella posizione. Verificate una posizione una sola volta per Fase della Scorta, indipendentemente da quanti segnalini di Scorta vi sono in quella posizione.

Esempio di Verifica della Scorta: tirate un 5, quindi un segnalino di Scorta muove nella mappa della formazione (viene posto nella Casella Posizione Muso/Livello). Se aveste ottenuto un 8, il segnalino si sarebbe mosso nella Posizione In Basso In Scia.

Ancorato?

A differenza dei caccia, i segnalini di Scorta possono muovere in una casella con un segnalino Ancorato.

Casella col Maggior Numero o Minor Numero di Caccia?

La Posizione In Alto In Scia ha due risultati potenzialmente ambigui, che richiedono lo spostamento del segnalino di Scorta nella "casella col maggior numero di caccia", o "minor numero di caccia". Cosa accade se due o più caselle hanno pari "maggior" o "minor" numero di caccia? In questi casi, siete liberi di scegliere in quali di queste caselle in parità muoverà la Scorta. Nel caso di "minor numero" vi deve essere almeno un caccia nella casella. *Notate che la Casella Combattimento tra Caccia può qualificarsi per "maggior" o "minor", il che significa che il segnalino di Scorta potrebbe muovere in quella casella ed unirsi ad un altro segnalino di Scorta lì presente, rinforzandolo.*

Azioni della Scorta

Durante la Fase della Scorta

Sequenza di Azione

Durante la Fase della Scorta, ciascun segnalino di Scorta sulla mappa della formazione rimane sul posto o muove in una casella adiacente (ad esempio, da Muso/Livello alla Casella Avvicinamento Muso). Il loro movimento è obbligatorio quando viene innescato (vedere "Movimento della Scorta"). Poi, verificate ogni posizione della Scorta che contiene un segnalino di Scorta.

Un segnalino di Scorta in una posizione di Scorta muoverà solo se indicato dalla Tabella della Verifica della Posizione della Scorta, ed un solo segnalino in ciascuna posizione muoverà in ogni Fase della Scorta (gli altri segnalini di Scorta nella posizione, se vi sono, rimangono dove sono sino alla successiva Fase della Scorta). Al termine della Fase della Scorta, un segnalino di Scorta in una casella con un caccia, attacca quel caccia. Dopo aver risolto il combattimento aereo, i segnalini di Scorta sulla mappa della formazione possono sganciarsi.

Segnalini di Scorta



La Scorta Leggera viene rappresentata da cinque segnalini di Scorta e quella Pesante da sette. Sino a quando un segnalino di Scorta non viene coinvolto nel combattimento aereo, dovrebbe rimanere a faccia in su (cioè il disegno dell'aereo dovrebbe essere visibile). Il fatto di tenerlo in questo modo è di nascondere il lato numerico sull'altro lato della pedina, che rappresenta il numero reale di aerei nemici rappresentati dal segnalino. Una volta che il segnalino viene girato, rimane così.

Casella con Caccia?

Un segnalino di Scorta che inizia la Fase della Scorta in una casella con uno o più caccia DEVE rimanere in quella casella. Risolvete il combattimento aereo al termine della Fase della Scorta per ciascuna casella condivisa dalle Scorte ed i caccia. Anche se una casella adiacente contiene caccia, la Scorta rimane nella sua casella fintanto che è occupata da almeno un caccia. Comunque, se due segnalini di Scorta sono nella stessa casella con un caccia, uno DEVE muovere in una casella adiacente se anch'essa è occupata da uno o più caccia.



Il segnalino di Scorta rimane

Un segnalino di Scorta rimane e l'altro muove



Adiacente a Caccia?

Un segnalino di Scorta che inizia la Fase della Scorta in una casella adiacente ad un caccia (cioè, adiacente ad una casella occupata da un caccia), muove automaticamente nella casella del caccia ed inizia il combattimento aereo (a meno che la casella della Scorta stessa sia occupata da un caccia – vedere sopra). Il combattimento aereo viene risolto al termine della Fase della Scorta. Se vi è più di un segnalino di Scorta nella casella, uno solo muove nella casella del caccia (l'altro rimane dove si trova, indipendentemente dal numero di caccia nella casella adiacente).

Se due caselle, ciascuna con un caccia, sono adiacenti ad un segnalino di Scorta, scegliete dove quest'ultimo muove a scelta del giocatore. Se vi è un secondo segnalino di Scorta nella casella, muove nell'altra casella occupata da caccia. Inizia anch'esso il combattimento aereo.



Scegliete in quale casella muove la Scorta ogni segnalino di Scorta muove la Scorta muove nella casella del caccia

Sganciamento della Scorta

Durante la Fase della Scorta

La Scorta Ritorna nella Posizione

Dopo aver risolto il combattimento aereo, una casella con due o più segnalini di Scorta perde uno di questi segnalini nella Posizione di Scorta **In Basso In Scia**. Ponete **uno** dei segnalini di Scorta dalla casella sovrappollata ad In Basso In Scia sul Display della Scorta.

Comunque, se la casella in sovrappollamento è adiacente ad una casella con uno o più caccia, o è nella stessa casella con uno o più altri caccia, il segnalino di Scorta rimane dove si trova (NON si sgancia nella Posizione In Basso In Scia).

Combattimento Aereo

Durante la Fase della Scorta

La Scorta Attacca

Il combattimento aereo avviene solo durante la Fase della Scorta, e solo al termine di quella fase, dopo che i segnalini di Scorta hanno avuto la possibilità di muovere. Risolvete il combattimento in ciascuna casella condivisa da caccia e segnalini di Scorta, una casella alla volta. Se vi è più di un segnalino di Scorta, o più di un caccia, nella casella, partecipano tutti al combattimento. *I risultati influenzano tutti i caccia coinvolti ma un solo segnalino di Scorta coinvolto.*

Tabella del Combattimento Aereo

Risolvete il combattimento aereo tirando un dado ed usando quel numero per trovare il risultato sulla Tabella del Combattimento Aereo. La tabella viene organizzata per tipo di caccia (ad esempio, Bf109) e tipo di Scorta (es. Spitfire). Usate il tipo di caccia corrispondente al caccia nella casella, ed il tipo di Scorta relativo al segnalino di Scorta.

Tipi di Caccia Misti?

Se vi è più di un tipo di caccia nella casella, scegliete un tipo. In generale, i caccia in alto sulla tabella sono migliori di quelli in basso, con l'eccezione del Me262 (è il migliore contro le Scorte).

Esempio: due Bf109 ed un Me262 condividono una casella con un segnalino di Scorta P-51; il giocatore può scegliere la riga Bf109 o Me262 sulla Tabella del Combattimento Aereo.

Vantaggio nel Combattimento Aereo

Durante la Fase della Scorta

Due Domande

Ogni riga sulla Tabella del Combattimento Aereo è suddivisa da risposte a due importanti domande. Rispondete a queste domande per trovare la riga esatta per determinare l'esito del combattimento.

ECCEZIONE del Me262: Se uno o più Me262 è coinvolto in un combattimento aereo e scegliete la Tabella Me262, ignorate le due domande. I modificatori per le assegnazioni si applicano ancora.

D1) Il Caccia è Più in Alto?

La prima domanda, o la più a sinistra, è se il vostro caccia ha un vantaggio di altitudine. Questo viene determinato da come il caccia o la Scorta hanno mosso nella casella, dall'alto o dal basso, per iniziare il combattimento. Se nessuna caccia né Scorta è più in alto, la risposta è "no", il caccia non è più in alto. Se anche un solo caccia non è più in alto, la risposta è "no".



Il Caccia è Più In Alto? Risposta: "no"

Le Caselle Ritorno Evasivo e Ritorno non hanno altitudine relativa, quindi il caccia non può essere considerato più in alto.

Casi: La risposta è "no" se il segnalino di Scorta ha mosso nella casella del caccia da altitudine superiore (ad esempio, ha mosso da una casella Livello alla casella Basso, o da una casella Ritorno ad una casella Basso), o se ha mosso dalla Posizione In Alto In Scia nella casella del caccia in questo turno.

Se il segnalino di Scorta ha iniziato il Turno di Missione nella casella con caccia, allora il caccia non è più in alto (la risposta è "no"). Nemmeno la Scorta non è più in alto, ma questo significa solo che il caccia non gode del vantaggio.



Il Caccia è Più In Alto? Risposta: "no"

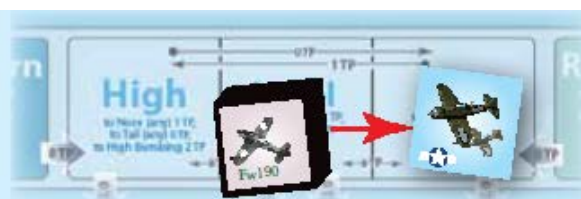
Nessuno ha mosso

Se i caccia hanno mosso nella casella col segnalino di Scorta durante la Fase di Movimento del Turno di Missione corrente, da una casella di altitudine superiore, allora il caccia è effettivamente più in alto delle Scorte (la risposta è "sì"). Similmente se il segnalino di Scorta ha mosso nella casella dei caccia da una casella di altitudine inferiore (da Basso a Livello, o da Livello ad Alto), allora la risposta è "sì".



Il Caccia è Più In Alto? Risposta: "no"

Un caccia e la scorta hanno iniziato il Turno di Missione nella casella assieme; un caccia ha mosso dentro da altitudine superiore (durante la Fase di Movimento) ed un segnalino di Scorta ha mosso dentro da altitudine inferiore (durante la Fase della Scorta). Non tutti i caccia sono più in alto delle scorte, quindi i caccia non godono del vantaggio.



Il Caccia è Più In Alto? Risposta: "si"

Il caccia ha mosso da Livello a Basso.

D2) Più Caccia che Scorte?

L'altra domanda ha a che fare con la superiorità numerica. Vi sono più caccia nella casella che Scorte? Contate il numero di caccia nella casella e confrontatelo con il numero stampato sul retro della pedina della Scorta. Se vi è più di una pedina di Scorta, sommate i valori. A meno che il numero di caccia non ecceda quello delle Scorte, la risposta è "no".

Il vantaggio in altitudine dà maggiori benefici rispetto al vantaggio numerico.



Più caccia che Scorte? Risposta "no"



Più caccia che Scorte? Risposta "si"

Risoluzione del Combattimento Aereo

Durante la Fase della Scorta

Modificatori

Come indicato sulla Tabella del Combattimento Aereo, il tiro di dado usato per risolvere il combattimento aereo può essere modificato negativamente. Se qualsiasi caccia ha queste assegnazioni o segnalini, sottraete uno dal tiro di dado (per ciascuno). I modificatori sono cumulativi, quindi se un caccia ha assegnato Cannoni ed un segnalino di Colpo, sottraete due dal tiro di dado. Se tre caccia hanno una assegnazione Bombe, sottraete tre dal tiro di dado. Non importa quante sottrazioni vi possono essere, il numero che si ottiene non può mai scendere a meno di 1.

Modificatori sottrarli dal tiro di dado; questi sono cumulativi:

-1 ciascuno:



Qualsiasi

Qualsiasi



Ciascuna penalità verde conta anche come modificatore negativo

Risultati del Combattimento Aereo

Durante la Fase della Scorta

Risultati

Dopo aver tirato il dado e sottratto i modificatori (se vi sono), consultate il risultato nella riga appropriata della Tabella del Combattimento Aereo. Il risultato è esposto con una o due lettere, che possono essere decifrate dalla legenda stampata sotto la tabella. Sono spiegate qui in ordine alfabetico:

Esempio: Due Bf109 sono in combattimento con un segnalino di Spitfire con il numero 4 (quattro Spitfire). Uno dei caccia ha una assegnazione Razzi (modificatore negativo di uno). I vostri caccia non sono più in alto e non hanno superiorità numerica. Tirate un 1, modificato a zero (un risultato modificato di zero o meno viene considerato 1). Il risultato è "Dx," leggetelo come una "D" ed una "x."

B – Interrompere

Tutti i caccia coinvolti nel combattimento escono, ed un segnalino di Scorta esce (gli altri rimangono nella casella, A MENO CHE non sia la Casella Combattimento Aereo nel qual caso escono tutti). *Per il momento in cui i caccia emergono dalla breve battaglia contro le Scorte, la formazione di bombardieri è lontana...*

D – Combattimento Aereo

Porre i caccia e la Scorta nella Casella Combattimento Aereo, e teneteli assieme in gruppo. Rimangono in quella casella sino alla Fase della Scorta seguente, quando viene risolto ancora il combattimento aereo (i caccia non sono più in alto in quel successivo combattimento). **Se vi è più di un segnalino di Scorta, ponetene solo uno nella Casella Combattimento Aereo (sceglierne uno).** I caccia in combattimento aereo non fanno nulla sino alla Fase della Scorta successiva (se questo è l'ultimo Turno di Missione, risolvete il combattimento aereo prima della Fase di Inseguimento). ECCEZIONE SUPERIORITA' NUMERICA: Se il numero di caccia eccede il numero della Scorta usato per risolvere il combattimento, i caccia eccedenti possono rimanere nella casella dove è stato risolto il combattimento aereo.

Esempio: Tre caccia si trovano in una casella con un segnalino di Scorta con numero Scorta "2". Solo due dei caccia devono essere trasferiti nella Casella Combattimento Aereo (sebbene tutti e tre possano essere trasferiti se il giocatore lo desidera).

Gruppi Multipli: Se un altro combattimento pone un altro gruppo nella Casella Combattimento Aereo, tenete i gruppi in detta casella separati, risolvendo il combattimento nel turno successivo per ogni gruppo separatamente.

USCITA DELLA SCORTA: Se le Scorte devono uscire all'inizio della Fase della Scorta successiva, non effettuate il combattimento aereo. Invece, anche i caccia escono.

e – Il caccia ottiene un abbattimento

Una delle Scorte viene abbattuta dai vostri caccia. Assegnate un Punto Esperienza (1 EP) ad un pilota nella casella dove si è avuto il combattimento aereo (se ve ne è più di uno nella casella, assegnate il EP a caso). Lo staffel non ottiene EP.

R – Ritorno

I caccia hanno avuto la meglio sulla Scorta. Il segnalino di Scorta esce (se più di uno è coinvolto nel combattimento, uno solo esce, gli altri rimangono nella casella). I vostri caccia si sganciano nella Casella Ritorno Evasivo (Coda/Basso).

S – Disperso

I caccia sono dispersi dalle Scorte, ed escono (rimuovete dal gioco i caccia). Ponete il segnalino di Scorta sul Display della Scorta nella Posizione In Basso In Scia (se più di uno, un solo segnalino di Scorta viene posto lì, il resto rimane nella casella dove si è avuto il combattimento aereo; se è avvenuto nella Casella del Combattimento Aereo, il resto esce).

x – Caccia Distrutto

Un caccia viene abbattuto dalle Scorte. Scegliete il caccia a caso. Nota: questo risultato non è un “colpo”, è “distrutto”, e non può essere annullato dall'abilità esperte Fortuna (o altro). Tirate un dado per determinare il destino del pilota (ma fatelo solo se è un Bf109, non per un ausiliario). Aggiungete +2 se il caccia ha l'assegnazione Corazzatura. Verificate il risultato sulla tabella sotto la Tabella del Combattimento Aereo. Se salta, il pilota ottiene 1 EP. Se ferito, ponete il caccia nella Casella Ferito del Pannello Fuori Mappa (ottiene anche 1 EP). Se un ausiliario, sottraete 1 OP nel piazzamento per la Missione successiva.

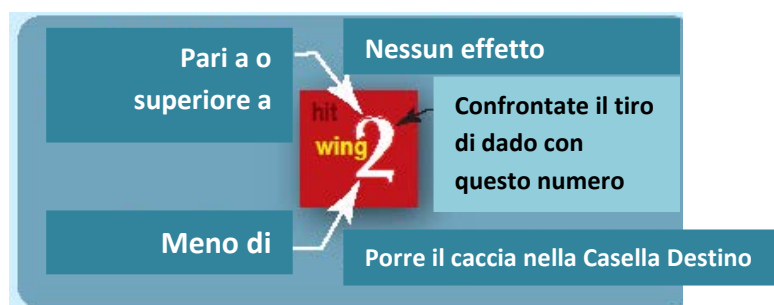
Caccia da Solo? Se questo risultato distrugge l'unico caccia nel combattimento, convertite l'altro risultato ad **S**. Ad esempio, convertite un **Dx** ad un **Sx**.

Recupero

Durante la Fase di Recupero

Verifica dei Caccia Colpiti

Ciascun caccia con segnalino di Colpo deve essere verificato durante la Fase di Recupero. Per fare la verifica, scegliete un caccia ed il suo segnalino di Colpo, e tirate un dado. Se il caccia ha più di un segnalino di Colpo, sceglietene uno qualsiasi e risolvete la verifica prima di controllare il suo segnalino di Colpo successivo.



Meno di?

Confrontate il numero ottenuto col dado col numero stampato sul segnalino di Colpo. Se inferiore al numero stampato, il colpo è **serio**. Se pari o superiore al numero stampato, il colpo è **superficiale**.

Superficiale

Se il colpo è superficiale, riponete il segnalino nella tazza. Non vi sono altri effetti. Se il caccia ha un altro segnalino di Colpo, verificatelo ripetendo la procedura.

Serio

Se il colpo è Serio, ponete il caccia nella Casella Destino corrispondente al tipo di colpo. Il caccia deve rimanere in quella casella sino a che la Missione non viene completata, a quel punto determinate il suo destino. Il segnalino di Colpo (e qualsiasi altri ancora sul caccia) devono essere riposti immediatamente nella tazza.

Tipo di Colpo & Caselle Destino

Il Pannello Fuori Mappa ha un numero di Caselle Destino, ciascuna corrispondente ad un tipo di colpo. Ciascun segnalino di Colpo ha un nome corrispondente al suo tipo: Abitacolo [Cockpit], Alettoni [Elevator], Motore [Engine], Carburante [Fuel], Fusoliera [Fuselage], Timone di Coda [Rudder], ed Ali [Wing].

Tipo di Colpo: fusoliera



Un segnalino di Colpo annulla la capacità del caccia di Ritornare e Muovere, e questo include uscire o inseguire (l'Inseguimento è una regola del Gioco Avanzato), ma un segnalino di Colpo non limita né influenza le azioni che potete intraprendere con un caccia nella Casella Avvicinamento o in uno spazio sulla mappa della formazione. Il motivo per questo effetto ritardato è la rapidità dell'attacco di un caccia. Il gioco rallenta l'azione per essere giocabile, ma dal punto

di vista di un pilota, non vi è rallentamento, e tutti i punti della Fase di Attacco sono compresi un momento prolungato e terrificante.

Esempio di Recupero

Durante la Fase di Recupero



Il giocatore decide di verificare prima il segnalino Fusoliera, tira un 6 che è superiore al "3" stampato sul segnalino, quindi il Colpo è superficiale. Ripone il segnalino di Colpo nella tazza. Verifica poi il segnalino di Carburante. Tira un 7, che è superiore al "5" stampato sul segnalino, quindi il Colpo è superficiale, e torna nella tazza.

Ma supponiamo che il primo dado fosse 2: in questo caso il colpo sarebbe stato grave, il che significa che il caccia sarebbe stato immediatamente posto nella casella Fusoliera sul Pannello Fuori Mappa (la sua Casella Destino). I due segnalini di Colpo sarebbero poi riposti nella tazza.

Scoppio

Durante la Fase di Scoppio & Flak



Per un breve periodo la Luftwaffe sperimentò lo sgancio di bombe sulle formazioni di B-17.

Le bombe possono essere sganciate solo da un caccia nella casella Bombardamento Alto sulla mappa (possibile solo sulle Mappe 2, 3 e 4). Solo un caccia con assegnazione Bombe può farlo. Una volta sganciate, rimuovete il segnalino di Bombe.



Vennero usati dalla Luftwaffe vari tipi di razzi, ma il gioco li riproduce genericamente.

A differenza dei segnalini di Bombe, una volta sparati, girate il segnalino di Razzi dalla parte "Sparato" [Fired] (continua a produrre un modificatore negativo nel combattimento aereo contro la Scorta). I Razzi possono essere sparati solo nella Casella Posizione Coda/Livello, e solo da un caccia con assegnazione Razzi.

Sgancio delle Bombe / Sparo dei Razzi

Le bombe e razzi possono essere sganciate/sparati solo durante la Fase dello Scoppio & Flak: le bombe dalla Casella Bombardamento Alto, i razzi dalla Casella Posizione Coda/Livello (**non** dalla Casella Avvicinamento).

Punto 1a. Mira

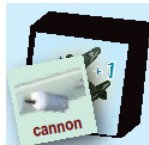
Quando si sganciano bombe o si sparano razzi, mirate un elemento e non uno specifico bombardiere o spazio. Ponete il segnalino di Bersaglio nell'elemento. Fatelo per ciascun segnalino di Bomba e/o Razzo prima di definire la locazione dello scoppio. Se mirate con una bomba, dovete inoltre effettuare una Verifica dello Sgancio Bomba, per l'inaffidabilità delle bombe. *Non lo fate per i razzi.*



Punto 1b. Verifica dello Sgancio Bomba: Dopo aver posto tutti i segnalini di Bersaglio, effettuate una Verifica dello Sgancio Bomba per ogni bomba sganciata. Seguite le indicazioni delle tabelle [si trovano alla fine della traduzione], per ogni caccia che sgancia bombe. Se il risultato è "Mancato", rimuovete il segnalino di Bersaglio.

Punto 2. Locazione dello Scoppio: Per ogni segnalino di Bersaglio, tirate due dadi (uno rosso ed uno nero). Annotate quale dado ha ottenuto il risultato maggiore e localizzate il corrispondente spazio sul diagramma di Locazione dello Scoppio (i "dadi doppi" mancano automaticamente). Spostate il segnalino di Bersaglio in quello spazio sulla mappa della formazione, giratelo in modo che il lato Detonazione sia visibile, e passate immediatamente al Punto 3 (Effetti dello Scoppio) prima di localizzare il successivo segnalino di Bersaglio. È possibile che un segnalino di Bersaglio cada "fuori mappa" per il risultato del diagramma, o che scoppi in un elemento adiacente. Se viene spostato in uno spazio fuori da tutti gli elementi, rimuovete il segnalino.

Punto 3. Effetti dello Scoppio: Usate il dado che ha dato il risultato inferiore nel Punto 2 per determinare il risultato della Tabella dello Scoppio. Dopo aver implementato il risultato, se vi è, lasciate il segnalino di Detonazione sulla mappa e risolvete ancora il Punto 2 per il segnalino di Bersaglio successivo. I segnalini di Detonazione rimangono sulla mappa sino alla fine della Fase della Coesione (riducono la coesione dell'elemento).



CANNONE del Ju88/Me410 (Raggio Lungo)

Durante la Fase dello Scoppio & Flak, se nella Casella Posizione Coda/Livello, ciascun Ju88 e Me410 con assegnazione Cannone può effettuare un attacco a lungo raggio. Deve attaccare il bombardiere più in coda dell'elemento più arretrato (non può sparare razzi nella stessa fase). Il più arretrato significa il più

vicino alla Posizione Coda, e se più di un bombardiere può essere bersaglio, il Ju88 o Me410 sceglie quale attaccare.

Procedura di Attacco: Scegliete un caccia e tirate due dadi. Se il dado **rosso** è superiore a quello **nero**, il bombardiere subisce un risultato di Danno (pescate due segnalini di Danno e sceglierne uno). Se il dado **rosso** è pari o non è superiore, manca. Se uno dei dadi dà "1", o se il tiro dei due dadi è uguale (cioè, "dadi doppi"), il Ju88 o Me410 **Termina le Munizioni**.

NOTA: Danno e No Munizioni sono gli unici risultati possibili in un attacco a lungo raggio.

Effetti dello Scoppio

Durante la Fase di Scoppio & Flak

Tabella dello Scoppio

Annotate il numero ottenuto col dado inferiore, e localizzate l'effetto immediato sulla Tabella dello Scoppio (lasciate il segnalino di Detonazione sul posto sino al termine della Fase della Coesione; ridurrà la coesione in quella fase). Gli effetti immediati dello scoppio si applicano solo al bombardiere nello spazio del segnalino di Detonazione. Se non vi è alcun bombardiere nello spazio, non vi sono effetti immediati dello scoppio (cioè nessun danno o distruzione di bombardieri, non pescate segnalini di Danno).

EP & VP: Se un bombardiere è Caduto o Distrutto per l'effetto dello scoppio, lo Staffel ottiene EP e VP, ma i singoli piloti NON ottengono EP. Per gli EP, vedere la Scheda del Pilota, per i VP vedere le tabelle.

TABELLA DELLO SCOPPIO					
dado	1-4	5-7	7	8	9
Effetto immediato	Nessun danno				
Risultati:	1 Bombardiere distrutto ed 1 altro subisce 1 segnalino di Danno				
	Da 1 a 3 segnalini di Danno (posti su un bombardiere)				

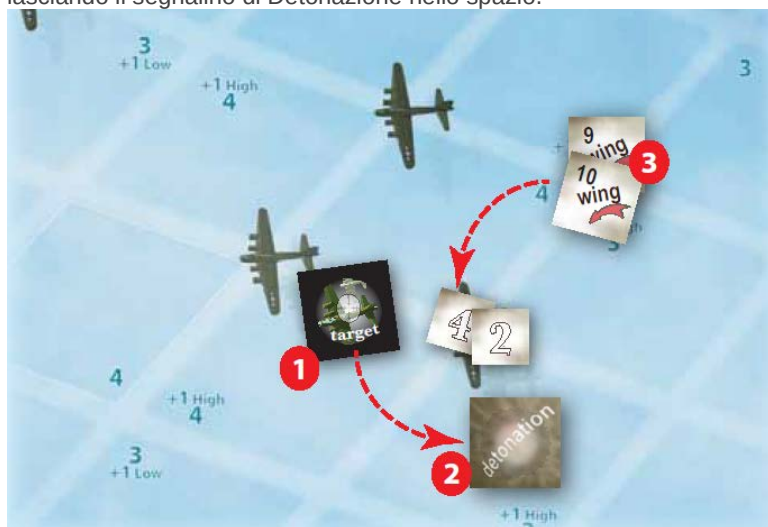
Esempio di Scoppio

Durante la Fase di Scoppio & Flak

❶ Il giocatore pone un segnalino di Bersaglio/Detonazione nell'elemento, lato Bersaglio visibile. *Sta sparando un caccia con assegnazione Razzi.*

❷ Tirano due dadi (uno rosso, l'altro nero), un rosso 8 e nero 7. Il dado rosso è superiore quindi si gira il segnalino sul lato Detonazione, spostandolo nello spazio Esplosione.

❸ Il "dado minore" era quello nero, ed era 7. Il giocatore usa questo numero per determinare l'Effetto dello Scoppio immediatamente, che indica che il bombardiere nello spazio dello Scoppio subisce 2 segnalini di Danno. Pesca immediatamente i segnalini di Danno immediatamente dalla tazza, risolvendo i loro effetti catastrofici (non viene innescato alcun effetto), e girandoli a mostrare i loro segnalini di Danno. Il giocatore completa l'attacco con razzi lasciando il segnalino di Detonazione nello spazio.



Flak

Durante la Fase di Scoppio & Flak

Vicino al Bersaglio

La Flak si ha solamente durante una Missione Vicino al Bersaglio, e solo al termine della Fase di Scoppio & Flak.

“Flak” a riferimento ai cannoni che fanno fuoco da terra, in questo caso, da personale della Luftwaffe che cerca di abbattere i bombardieri. La Flak può danneggiare i bombardieri, ma può anche colpire i caccia nelle Caselle di Avvicinamento.

Regole Avanzate: La Flak non si ha nella mappa inseguimento.

Risoluzione della Flak

Al termine di ogni Fase di Scoppio & Flak, risolvete la Flak determinando dove si ha l'attacco della Flak nella formazione (cioè, dove esplode). Poi, assegnate il Danno ai bombardieri (se vi è), ed i Colpi ai caccia (se vi sono).

Localizzazione della Flak

Consultate la pagina nel Manuale della Situazione [fa parte della traduzione, più avanti].

Poi, tirate un dado (fatelo in ogni Turno di Missione, alla fine della Fase di Scoppio & Flak). Usate il numero ottenuto per trovare la “finestra”, una casella numerata, nel Manuale della Situazione. *In questo esempio, se tirate un 7, trovate la finestra con numero 7.*



Risultato della Flak

Localizzate visivamente i bombardieri danneggiati dall'attacco annotando la locazione dell'icona di Danno. Pescate un segnalino di Danno per ciascun bombardiere danneggiato dall'attacco, e risolvete il suoi effetti catastrofici immediatamente (se vi è).

Se vi è una icona di Colpo  in un Avvicinamento, ed un caccia si trova in una delle Caselle Avvicinamento corrispondenti a quella posizione, viene colpito dall'attacco della Flak (pescate un segnalino di Colpo). Un solo caccia può essere colpito in ciascuna posizione che ha l'icona. Se può essere colpito più di un caccia, essendovene più d'uno in una o più Caselle di Avvicinamento in quella posizione, scegliete un caccia che subisce il colpo (o scegliete a caso).

Bombardieri Distrutti?

Se un attacco Flak risulta in un bombardiere caduto o distrutto (cioè, viene posto sulla mappa, in seguito all'attacco, un segnalino Caduto o Distrutto), ottenete 1 Punto Vittoria (a meno che non giochiate nel Gioco Avanzato, nel qual caso ottenete 1 VP solo se Distrutto). Non si ottengono EP per la Flak.



Panico da Inesperto

Se colpito dalla Flak, un pilota con questa penalità di inesperto deve immediatamente uscire (verificate immediatamente per il Recupero).



Fortuna da Esperte

Un pilota con un'abilità esperte di Fortuna la può usare per annullare il Colpo della Flak.

Esempio di Flak

Durante la Fase di Scoppio & Flak

Mappa 2, Vicino al Bersaglio

Tiro di dado della Flak: 8

1 Bombardieri: Due bombardieri sono danneggiati. Il giocatore pesca un segnalino di Danno per ciascuno.

2 Caccia: Vi sono tre caccia nelle Caselle Avvicinamento nella Posizione in Coda. Il giocatore sceglie uno di essi da colpire. Pesca un segnalino di Colpo e lo pone sul Me410. *Non vi sono effetti immediati, il colpo potrebbe risultare superficiale. Per ora, il Me410 può ancora attaccare un bombardiere durante la Fase di Attacco.*



1 fuselage

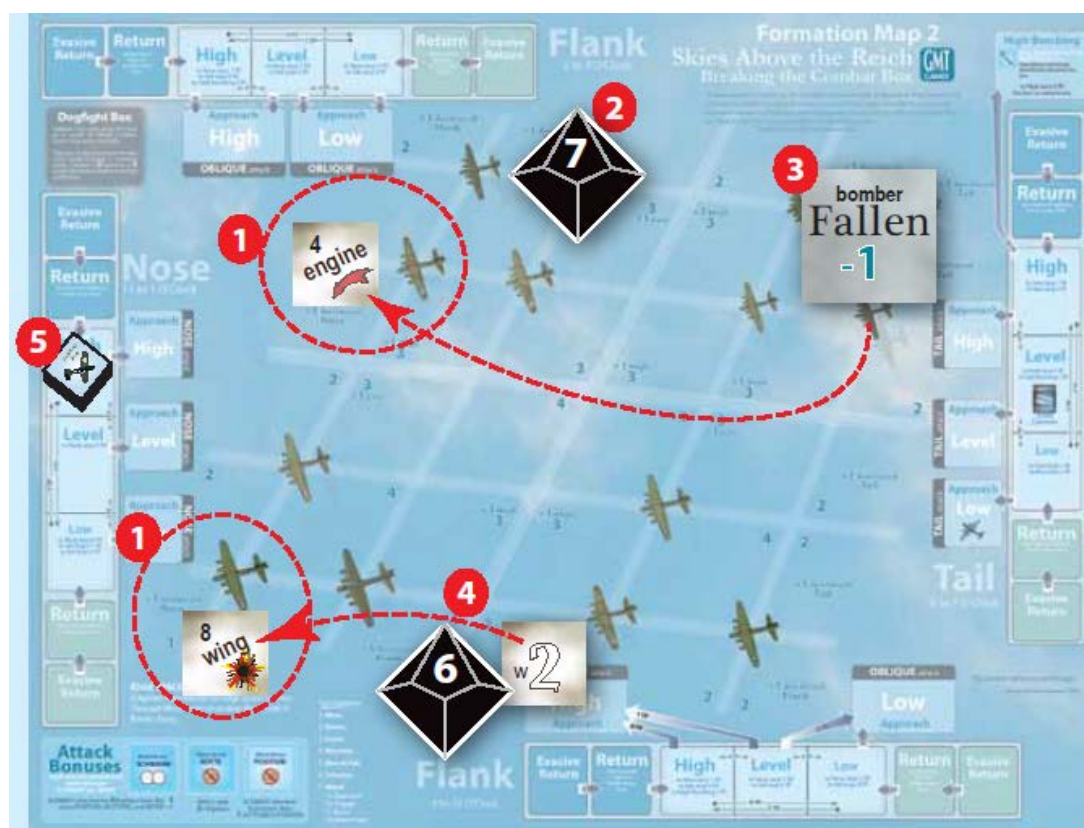
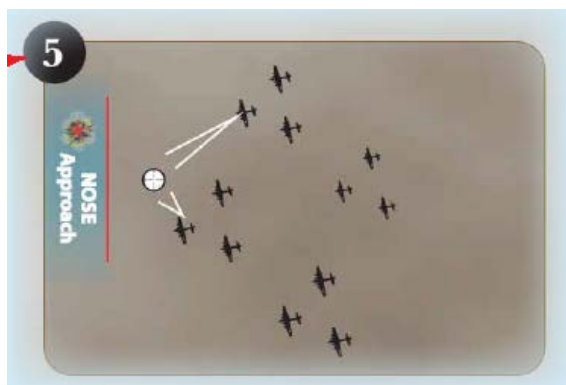
2 hit fuel 5

3 9 fuselage

Il giocatore tira un dado per un segnalino di Danno che ha appena posto, per determinare se viene innescato il suo effetto catastrofico. Se ottiene un 9 o 10, viene innescato, ed il bombardiere uscirà dalla formazione.

Esempio di Flak 2

Durante la Fase di Scoppio & Flak



- 1 Bombardieri:** Due bombardieri sono danneggiati dalla Flak. Il giocatore pesca un segnalino di Danno per ciascuno e lo pone sul bombardiere corrispondente.
- 2** Per verificare se viene innescato il suo effetto catastrofico tira un altro dado per ogni segnalino, a partire dal danno Motore. Tira un 7, il bombardiere esce di formazione. roll a 7, so the bomber falls out of formation.
- 3** Il giocatore ripone il segnalino di Danno nella tazza e pone un segnalino Caduto sul bombardiere. Se si gioca il Gioco Avanzato, si pone il segnalino di Danno sullo spazio corrente della Tabella dei Turni invece di riportarlo nella tazza.
- 4** Ora il giocatore verifica il danno alle Ali. Se ottiene un 8 o più il bombardiere esplode, ma tira un 6, quindi gira il segnalino di Danno ponendo fine all'attacco della Flak per questo turno.
- 5** Il caccia non viene colpito non essendo nella Casella Avvicinamento.

Verifica della Coesione

Durante la Fase della Coesione

Coesione

I bombardieri non erano facili da condurre, specialmente in formazione, e specialmente quando attaccati dalla Flak e dai caccia. La Coesione è la misurazione dell'integrità della formazione, e l'unità di misura è l'elemento.

Segnalini?

Verificate la coesione di ciascun elemento che ha uno o più segnalini.

Che tipi di segnalini?

Contate ogni segnalino eccetto i segnalini di Manovra e Vantaggio in Attacco (non dovrebbero comunque essere sulla mappa durante la Fase della Coesione)

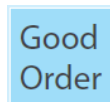


Meno di?

Tirate un dado e confrontate il numero ottenuto col numero di segnalini nell'elemento. Se il numero ottenuto è **inferiore** al numero di segnalini, la coesione **peggiora**. Se pari o superiore al numero di segnalini, la coesione rimane la stessa o **migliora**. Se l'elemento ha solo un singolo segnalino, non si deve tirare (il risultato è "migliora").

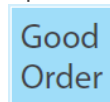
Peggiora?

Un elemento deve essere in uno di questi tre stati: buon ordine, aperto (male), o kaputt (molto male). Quando è kaputt, vi è la possibilità che uno dei bombardieri cadrà fuori dalla formazione. L'effetto di un risultato di peggioramento dipende dallo stato in cui l'elemento si trova nel momento del controllo, come segue:

	Se l'elemento non è né aperto né kaputt, diventa aperto; ponete un segnalino di Coesione dalla parte Aperto [Loose] (non vi è segnalino "buon ordine", essendo lo stato di default dell'elemento).
	Se già aperto, l'elemento diviene kaputt. Girate il segnalino sul lato Kaputt.
	Se già Kaputt, un bombardiere esce di formazione (scegliete il bombardiere col maggior numero di segnalini di Danno e ponete un segnalino Caduto su di esso; se due o più hanno lo stesso numero di segnalini di Danno, o nessuno ne ha, scegliete a caso; riponete i segnalini di Danno nella tazza). Poi, girate il segnalino Kaputt (lo stato dell'elemento migliora ad Aperto). Se un bombardiere cade, lo Staffel ottiene 1 EP, e 2 VP se una Missione Verso il Bersaglio (o 1 VP se non lo è).

Migliora (o rimane la stessa)?

Se il Controllo della Coesione non risulta in "peggioramento", allora la coesione rimane la stessa o migliora. Il risultato dipende dallo stato in cui l'elemento si trova nel momento del controllo, come segue:

	Se in buon ordine, non vi è effetto. L'elemento rimane in buon ordine (non vi è segnalino "buon ordine", essendo lo stato di default dell'elemento).
	Se l'elemento è aperto, non vi sono effetti, rimane aperto (non migliora a buon ordine). Una volta aperto, un elemento non torna mai in buon ordine.
	Se l'elemento è Kaputt, la coesione migliora ad aperto. Girate il segnalino Kaputt sul lato Aperto.



Detonazioni: la Coesione Peggiora Automaticamente

Dopo aver completato il Controllo della Coesione, ciascun segnalino di Detonazione in un elemento ha un effetto aggiuntivo (i segnalini di Detonazione sono generati dai razzi e/o bombe). Ciascun segnalino di Detonazione peggiora la coesione dell'elemento di un livello. Se già kaputt, un bombardiere esce di formazione (cade) – girate il segnalino di Coesione sul lato Aperto, poi scegliete il bombardiere col maggior numero di segnalini di Danno e ponete un segnalino Caduto su di esso; riponete i segnalini di Danno nella tazza.



Rimuovere i Segnalini?

Al completamento di tutti i Controlli di Coesione, rimuovete i segnalini di Prossimità e Detonazione (ponete i segnalini di Prossimità nella tazza).

Nessun Bombardiere?

Se non vi sono bombardieri in un elemento (essendo tutti caduti o distrutti), l'elemento è automaticamente e permanentemente kaputt.

La mappa della formazione è un elemento statico bidimensionale che rappresenta uno spazio tridimensionale potenzialmente dinamico. Se non compensati interamente, i varchi nella formazione possono almeno essere ridotti con manovre dei piloti per avvicinarsi ad altri elementi per essere più protetti. Quindi, anche quando tutti i bombardieri in un elemento sono stati abbattuti, possono essere ancora letali per i vostri caccia in quanto altri bombardieri sono vicini in elementi adiacenti.



Spostamento per il Leader (Regola Opzionale)

Durante la Fase della Coesione, quando il bombardiere più avanzato di un elemento è caduto o distrutto, uno dei rimanenti bombardieri nell'elemento prende il suo posto. Scegliete il bombardiere con il minor numero di segnalini di Danno e spostatelo nel bombardiere caduto/distrutto, e spostate il segnalino Caduto/Distrutto sul bombardiere scelto.

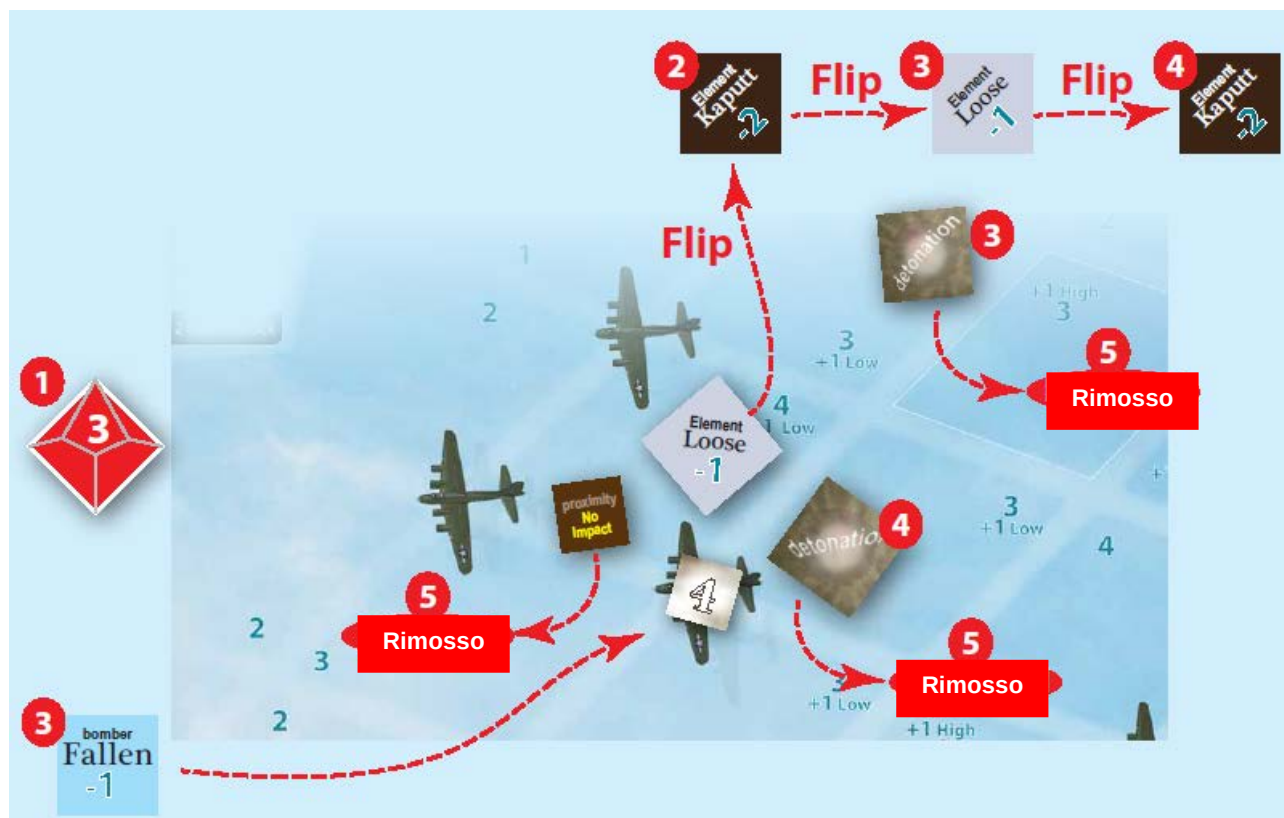
Esempio di Controllo della Coesione

Durante la Fase della Coesione

Segnalini: 5 (Aperto, Danno, Prossimità, 2 segnalini Detonazione)

Stato: Aperto

- ❶ L'elemento ha cinque segnalini ed il giocatore tira 3, quindi la coesione peggiora.
- ❷ L'elemento è già Aperto, quindi deve peggiorare a kaputt. Il giocatore gira il segnalino a mostrare Kaputt.
- ❸ Vi sono 2 segnalini di Detonazione nell'elemento. Uno di essi degrada la coesione dell'elemento ed essendo già kaputt, un bombardiere cade. Il segnalino Kaputt viene girato a mostrare il lato Aperto. Il giocatore riceve 1 EP Staffel ed 1 VP (è una Missione di Ritorno).
- ❹ Il secondo segnalino di Detonazione peggiora ancora l'elemento. Il segnalino Aperto viene girato dalla parte Kaputt (ancora) e la coesione dell'elemento è ora Kaputt.
- ❺ I due segnalini di Detonazione ed il segnalino Prossimità sono rimossi (il segnalino Prossimità viene rimesso nella tazza mentre i segnalini di Detonazione sono messi da parte per l'uso futuro).



Avvicinamento

Durante il punto Avvicinamento della Fase di Attacco

I caccia in Caselle di Avvicinamento devono essere posti in spazi sulla mappa della formazione.

Quanti alla Volta?

Sino a 6 caccia possono lasciare una Casella (o Caselle) Avvicinamento nello stesso momento (questa è detta "ondata"). Se avete più di sei caccia in una Casella (o Caselle) Avvicinamento, spostatele nella formazione in ondate (massimo sei caccia per ondata, il resto attende l'ondata successiva). I caccia che compongono un'ondata possono provenire da Caselle Avvicinamento diverse.



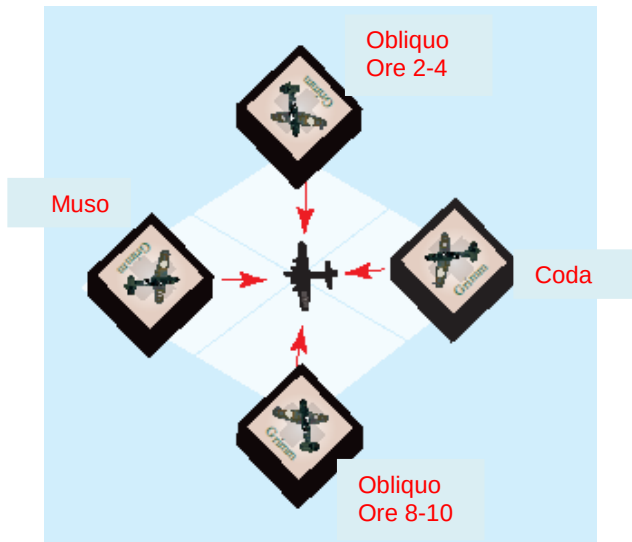
6 per ondata massimo



Porre Dove?

Porre ogni caccia in avvicinamento in qualsiasi spazio con un bombardiere, in modo che sia orientato per attaccare il bombardiere. Più di un caccia può essere posto nello stesso spazio. Anche quando emergono dalla stessa Casella Avvicinamento, i caccia possono non essere posti nello stesso spazio o elemento. L'orientamento dipende dalla Casella di Avvicinamento del caccia, come segue:

- Un caccia che si avvicina dal Muso deve essere posto in uno spazio **davanti al** bombardiere. Attaccherà quel bombardiere.
- Un caccia che si avvicina dalla Coda deve essere posto in uno spazio **dietro al** bombardiere. Attaccherà quel bombardiere.
- Un caccia che si avvicina da Obliquo deve essere posto in uno spazio **a lato del** bombardiere. Attaccherà quel bombardiere.



Controsolo?

Se un caccia lascia una Casella di Avvicinamento collegata al segnalino di Sole, ottiene il vantaggio Controsolo.

Altitudine?

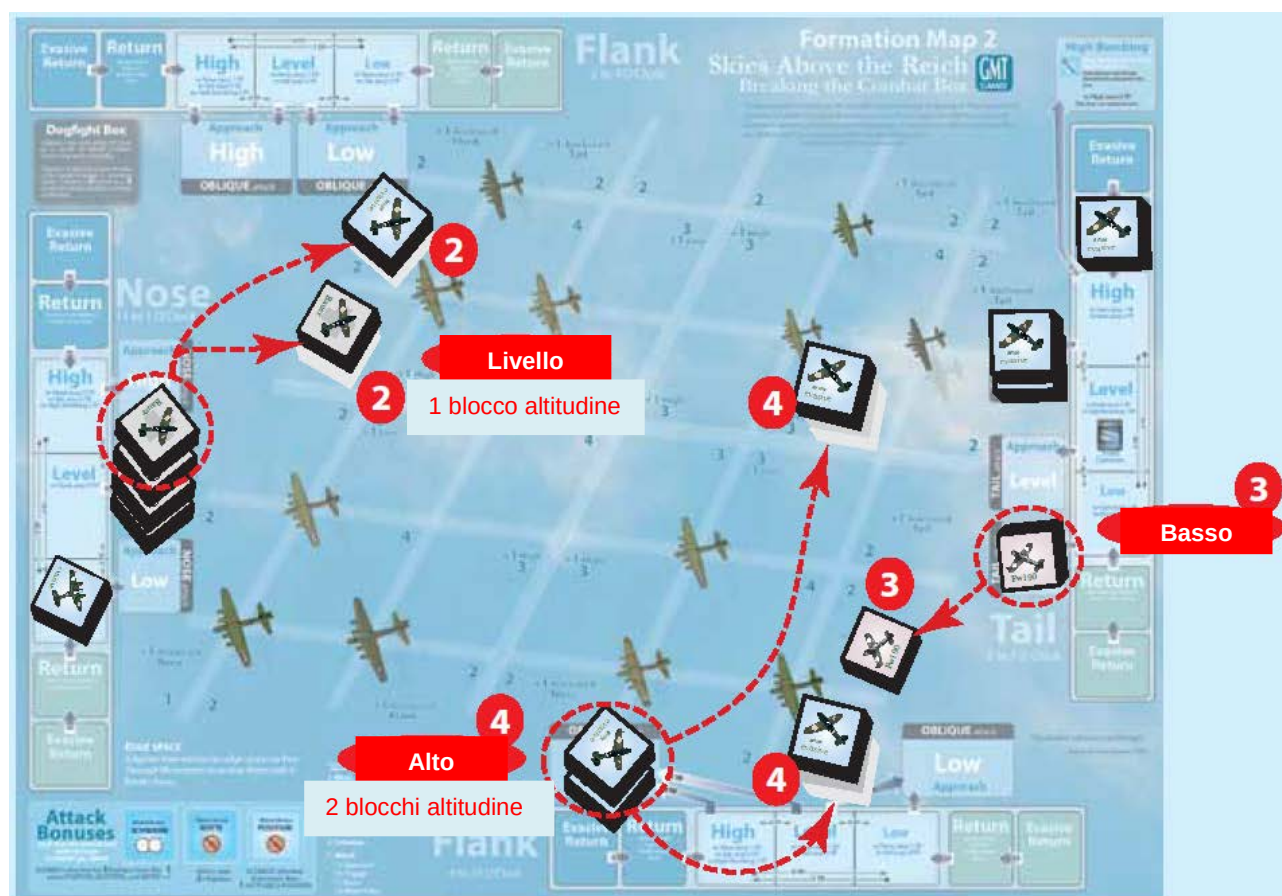
L'altitudine di un caccia è relativa al bombardiere che sta attaccando, e viene determinata dalla Casella di Avvicinamento da cui proviene: Alta, Livello o Basso. Ad esempio, se il caccia ha mosso dalla Casella Avvicinamento Alto, l'altitudine del caccia è "alta" rispetto al bombardiere. Se è difficile ricordare l'altitudine di un caccia, ponete blocchi sotto il caccia, come segue:



Esempio di Avvicinamento

Durante il punto Avvicinamento della Fase di Attacco

- ❶ Il giocatore sceglie cinque caccia per la prima ondata (quattro Bf109 ed un caccia ausiliario)
- ❷ Due caccia emergono dalla Casella di Avvicinamento Muso/Livello. Sono posti davanti ai due bombardieri.
- ❸ Il caccia ausiliario (Fw190) emerge dalla Casella di Avvicinamento Coda/Basso. Viene posto dietro un bombardiere.
- ❹ Due caccia vengono spostati dalla Casella di Avvicinamento Obliquo/Alto e posti in spazi diversi, ciascuno sul lato di un bombardiere.
- ❺ Un sesto caccia potrebbe attaccare, ma il giocatore sceglie di trattenerlo per l'ondata successiva. Vi sono nove caccia in Caselle di Avvicinamento. Solo sei possono essere inclusi in una singola ondata.



Modalità

Durante il punto Ingaggio della Fase di Attacco

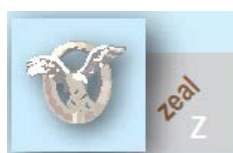
Scelta della Modalità

Il blocco di un caccia ha due lati, ciascuno rappresenta la sua modalità di attacco: Determinata ed Evasiva. Il lato che scegliete di porre visibile è la modalità del caccia. *La modalità può essere intesa come vari aspetti, ma il principale è quanto vicino al bersaglio il pilota intende arrivare quando tira il grilletto.*

Cambio di Modalità

La modalità di un caccia viene scelta all'inizio del punto Ingaggio della Fase di Attacco, e non può essere cambiata in un punto successivo. L'unica eccezione è quando il Testo dell'Evento di una Carta Attacco vi obbliga a cambiare la modalità del caccia.

La modalità ha rilevanza solamente durante la Fase di Attacco, Punti da 7B a 7C (Ingaggio, Raffica e Disimpegno). È irrilevante nel resto del Turno della Missione.



Zelo

Un caccia il cui pilota ha questa penalità da inesperto deve essere in modalità Determinata.

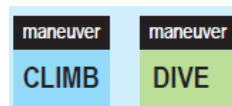


Manovra

Durante il punto Ingaggio della Fase di Attacco

Scelta della Manovra

Ciascun caccia in uno spazio sulla mappa della formazione deve scegliere una manovra. Usate il segnalino manovra per ricordare la scelta, o ricordatela semplicemente. La manovra scelta influenzerà ciò che accade durante il punto Disimpegno della Fase di Attacco.

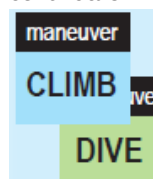


Cabra o Picchia?

Una manovra deve essere una cabrata [*climb*] o picchiata [*dive*]. Cabrare significa che il caccia si allontana prendendo quota dopo la sua raffica, mentre picchiare significa che si allontana perdendo quota. Quindi, cabrare significa disimpegnarsi verso la casella Alto mentre picchiare significa disimpegnarsi verso la casella Basso.

Rollata?

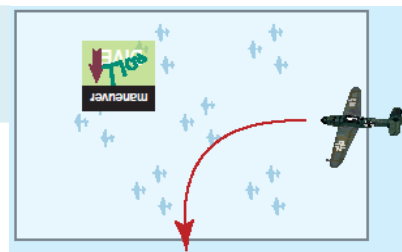
A parte cabrare o picchiare, un caccia può anche rollare. Questo gli consente di virare quando si disimpegna invece di continuare in linea retta.



Cabrata o Picchiata

Se non rolla, il caccia si disimpegnerà nella posizione opposta al suo avvicinamento. Ad esempio, se si avvicina dalla Casella Avvicinamento Muso, si disimpegnerà nella casella Coda.

In questo esempio, il caccia che si avvicina dalla Coda picchia con rollata al Fianco



Direzione?

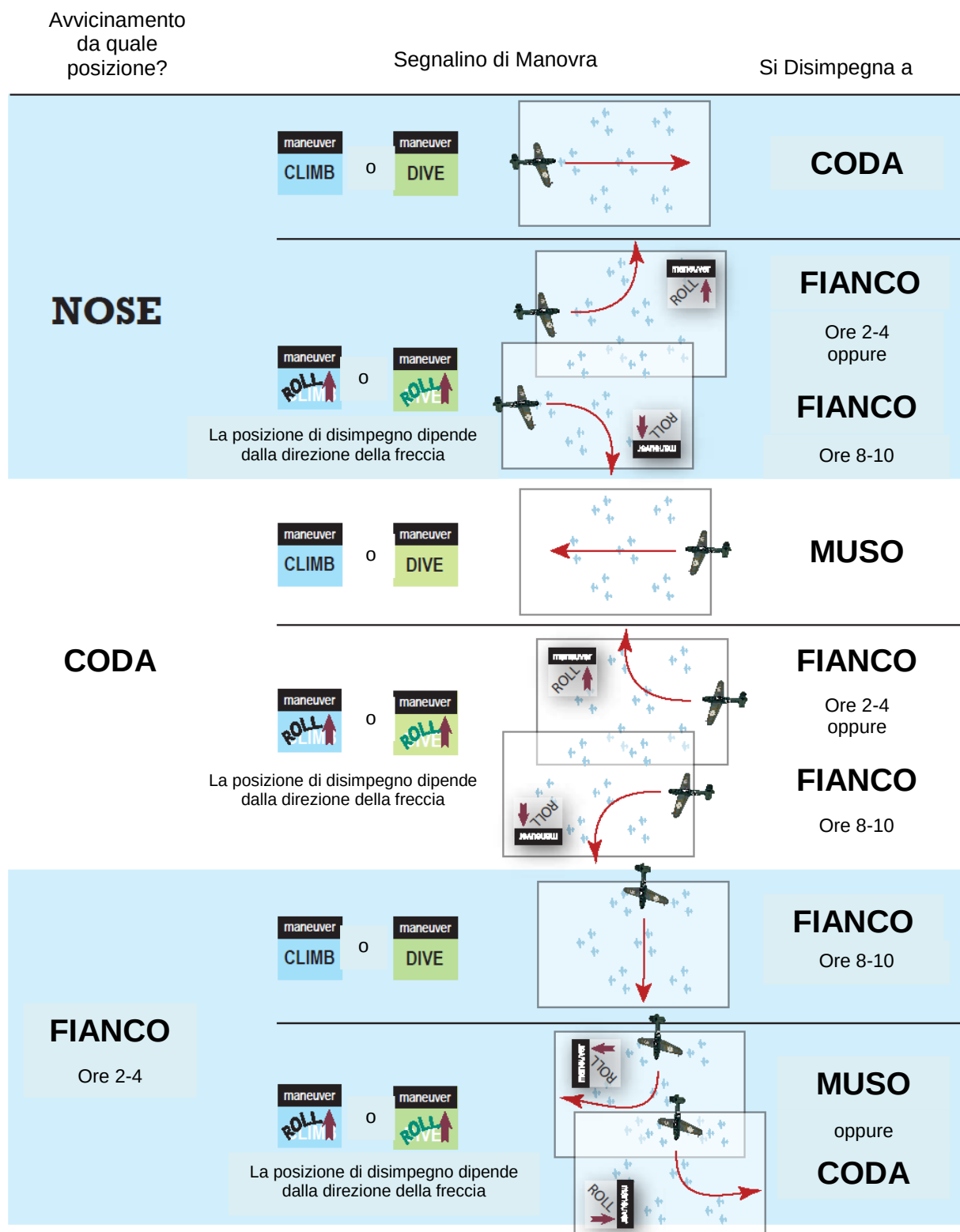
La manovra determina la destinazione del caccia quando si Disimpegna: Muso, Fianco, o Coda. Il Disimpegno si ha durante il punto Disimpegno della Fase di Attacco.



Rollata

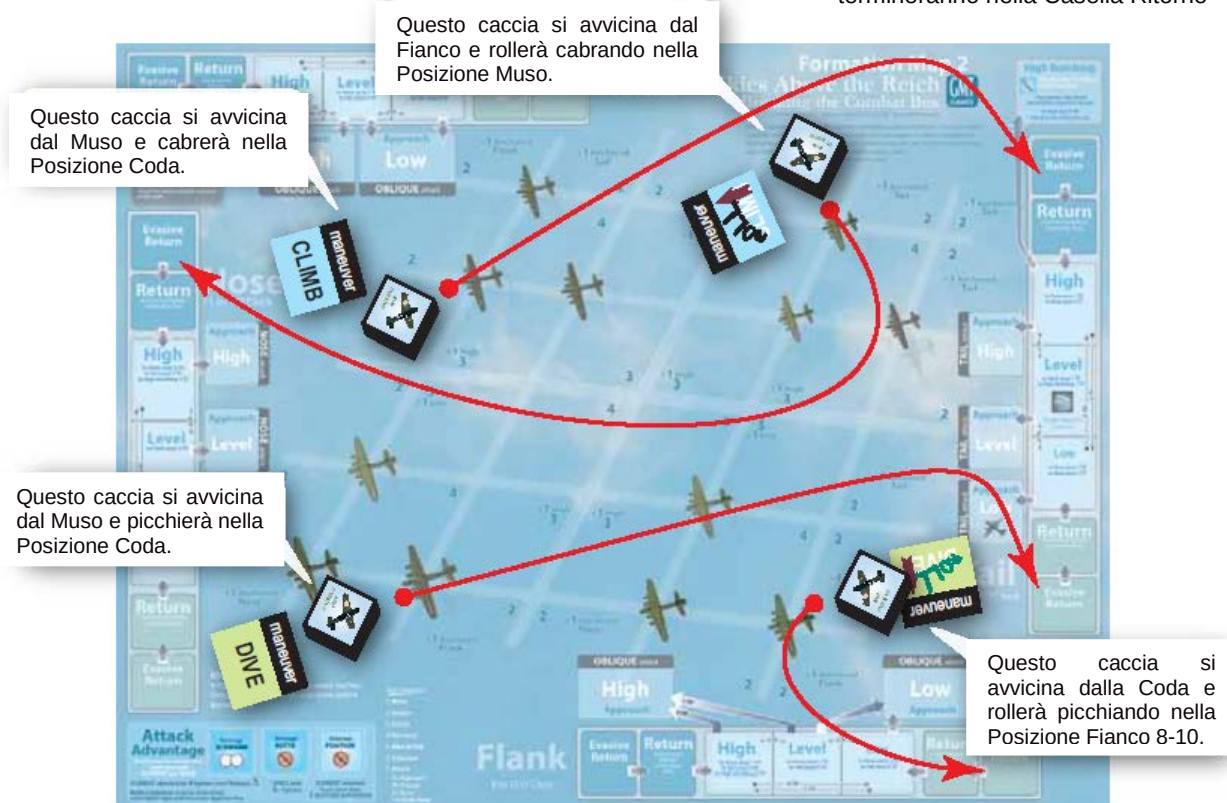
Se rolla, il caccia si disimpegna nella posizione alla sinistra o destra del suo avvicinamento, a seconda verso quale direzione rolla. Ad esempio, se si avvicina da una Casella Avvicinamento Muso e rollando a destra, andrà alla posizione Fianco ore 8-10. Usate la freccia sul segnalino per indicare la direzione della rollata.

Direzione della Manovra



Esempi di Direzione della Manovra

In questo esempio, tutti i caccia sono in modalità Evasiva e quindi termineranno nella Casella Ritorno



Collisione

Durante i punti Ingaggio e Raffica della Fase di Attacco; non si applica alla mappa inseguimento

Collisione?

Durante il punto Ingaggio, dopo aver scelto la modalità, effettuate un Controllo per la Collisione per ogni spazio che contiene due o più caccia. Per effettuarlo, pescate un segnalino di Prossimità e ponetelo su uno dei caccia nello spazio. Implementate il risultato. Durante il punto Raffica, alcune carte di Attacco possono imporre un Controllo per la Collisione, nel qual caso pescare un segnalino di Prossimità da porre sul caccia. **La Collisione è possibile solo in uno SPAZIO, non in una CASELLA.**



Viene causato il controllo per la Collisione: pescate un segnalino di Prossimità e ponetelo su uno dei caccia.

Altitudine?

Ignorate le differenze in altitudine. Cioè, viene causato un Controllo per la Collisione dai caccia che condividono lo stesso SPAZIO anche quando sono ad altitudini diverse.

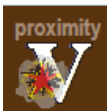
Risultati del Controllo per la Collisione



Nessuna Collisione: Non vi sono effetti aggiuntivi. Se il caccia è in modalità Evasiva, ponete il segnalino di Prossimità nella tazza. Se Determinato, lasciate il segnalino nell'elemento (influenzerà il Controllo per la Coesione durante la Fase di Coesione).



Fuga: Avete una scelta: pagare il costo in TP annotato sul segnalino di Prossimità, o non pagarlo. Se lo pagate, il caccia si disimpegna immediatamente nella Posizione di Coda (ponetelo nella Casella Ritorno). Se non pagate, il caccia invece esce. In ogni caso, se il caccia è in modalità Evasiva, riponete il segnalino di Prossimità nella tazza. Se è in modalità Determinata, lasciate il segnalino nell'elemento (influenzerà il Controllo per la Coesione durante la Fase di Coesione).



Virata: Se il caccia è in modalità Evasiva, trattatelo come No Collisione (riponete il segnalino di Prossimità nella tazza). Se Determinata, tirate un dado. Se il risultato è **inferiore** al numero di caccia nell'**ELEMENTO**, trattatelo come un risultato Colpo (girare il segnalino di Prossimità e consideratelo come segnalino di Colpo, potete immediatamente usare l'abilità del pilota esperto Fortuna, vantaggio Attacco Controsole, se li avete, per rimuovere il segnalino). Se **pari o superiore**, TUTTI i caccia nello **SPAZIO** del segnalino di Prossimità si disimpegnano nella Posizione di Coda (poneteli nella Casella Ritorno; non devono andare tutti nella stessa casella obbligatoriamente). Poi, lasciate il segnalino di Prossimità ovunque nell'elemento; influenzerà il Controllo per la Coesione durante la Fase di Coesione.



Colpo: Se il caccia è in modalità Evasiva, trattatelo come No Collisione (riponete il segnalino di Prossimità nella tazza). Se Determinata, girate il segnalino di Prossimità ed assegnatelo al caccia come segnalino di Colpo: potete immediatamente usare l'abilità del pilota esperto Fortuna, vantaggio Attacco Controsole, se li avete, per rimuovere il segnalino (riponete il segnalino di Colpo nella tazza).



Impatto? Se il caccia è in modalità Evasiva, trattatelo come No Collisione (riponete il segnalino di Prossimità nella tazza). Se Determinata, tirate un dado. Se il risultato è **inferiore** al numero stampato nel segnalino Prossimità, si ha una collisione (vedere sotto). Una collisione non può essere annullata dall'abilità del pilota esperto o altro. Se **pari o superiore**, la collisione è evitata. Indipendentemente dal tiro di dado, lasciate il segnalino di Prossimità ovunque nell'elemento; influenzerà il Controllo per la Coesione durante la Fase di Coesione.

Collisione! Se si ha una collisione, tirate un altro dado. Il risultato dipende dal numero che risulta, pari o dispari:

- **PARI** Se il numero ottenuto è PARI, il caccia si scontra col bombardiere. Il caccia viene distrutto (no sopravvivenza). Pescate quattro segnalini di Danno e poneteli sul bombardiere (verificate gli effetti catastrofici).
- **DISPARI** Se il numero ottenuto è DISPARI, il caccia si scontra con un altro caccia (entrambi sono distrutti, no sopravvivenza). Se non vi è alcun altro caccia nell'elemento, si scontra col bombardiere (trattatelo come il risultato PARI). Se non vi è alcun bombardiere nell'elemento, il caccia viene colpito da detriti e viene distrutto (no sopravvivenza).

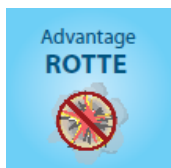
Nessun Bombardiere? Se non vi è alcun bombardiere nello spazio dove si è innescato il Controllo per la Collisione, scegliete un bombardiere nell'elemento. Se lo spazio è al di fuori di un elemento, o se non vi sono bombardieri nell'elemento (sono tutti caduti o distrutti), trattatelo come un risultato automatico DISPARI.

Vantaggio in Attacco

Verificate il vantaggio durante il punto Ingaggio della Fase di Attacco; usate i Vantaggi durante i punti Raffica o Disimpegno; il vantaggio in Attacco si applica anche all'Inseguimento (Regole Avanzate)

Verifica del Vantaggio in Attacco

Alla **fine** del punto Ingaggio (dopo i Controlli per la Collisione), verificate se i vostri caccia ottengono un vantaggio in Attacco. Verificate ciascun elemento dove sono presenti caccia. Un vantaggio è particolare per l'elemento, il che significa che un vantaggio in Attacco può essere usato solo nell'elemento dove si è ottenuto. Un caccia non riceve un vantaggio se lascia l'elemento durante il punto Raffica della Fase di Attacco (passando attraverso), ma un caccia che entra nell'elemento può usare i vantaggi nell'elemento dove entra (se non li ha già usati). Per ogni vantaggio ottenuto, ponete il correlato segnalino di Vantaggio nell'elemento per ricordarlo, e rimuovetelo quando viene usato. Rimuovete tutti i segnalini di Vantaggio inutilizzati alla fine del Turno della Missione.



Vantaggio Rotte

Ottenete questo vantaggio se almeno uno spazio nell'elemento è occupato da due o più caccia. I caccia devono essere nello stesso spazio, alla stessa altitudine, e devono provenire dalla stessa Casella di Avvicinamento. Inoltre, i caccia devono essere in modalità Determinata, e devono essere dello stesso tipo (es. entrambi Bf109 o entrambi Bf110).

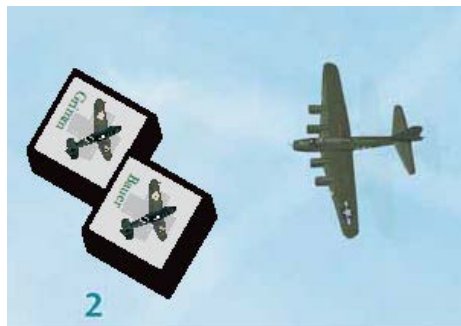
Effetto: Questo vantaggio vi consente di annullare un **Colpo** durante il punto Raffica o Fuoco Continuato nel punto Disimpegno. Può non essere usato sui due (o più) caccia che hanno ottenuto questo vantaggio; può essere usato per annullare un Colpo assegnato ad un altro caccia nell'elemento. Rimuovete il segnalino di Vantaggio una volta che viene usato.



Vantaggio di Posizione

Ottenete questo vantaggio se almeno due caccia attaccano l'elemento da posizioni diverse e altitudini diverse. I caccia possono non essere nello stesso spazio, né devono attaccare lo stesso bombardiere.

Effetto: Questo vantaggio vi consente di annullare un **Colpo** durante il punto Raffica o Fuoco Continuato nel punto Disimpegno. Può non essere usato sui due (o più) caccia che hanno ottenuto questo vantaggio; può essere usato per annullare un Colpo assegnato ad un altro caccia nell'elemento. Rimuovete il segnalino di Vantaggio una volta che viene usato.



Due o più posizioni ed altitudini; si ottiene il vantaggio di Posizione



Due o più posizioni ed altitudini; si ottiene il vantaggio di Posizione



Due altitudini ma una sola posizione; NON si ottiene il vantaggio di Altitudine



Due posizioni ma una sola altitudine; NON si ottiene il vantaggio di Altitudine



Due caccia in modalità Determinata dalla stessa Casella Avvicinamento nello stesso spazio; si ottiene il vantaggio Rotte



Vantaggio Schwarm

Ottenete questo vantaggio se quattro o più caccia attaccano l'elemento. I quattro devono essere alla stessa altitudine, e devono provenire dalla stessa Casella di Avvicinamento Muso o Coda (non da Obliquo). Inoltre, i caccia devono essere in modalità Determinata, nessuno dei quattro può essere a No Munizioni, e tutti e quattro devono essere dello stesso tipo (cioè tutti e quattro Bf109 o tutti e quattro Bf110; quindi, se due sono Bf110 e due Ju88, NON si ottiene il vantaggio Schwarm).

Effetto: Questo vantaggio vi consente di causare automaticamente due risultati di Danno quando risolvete l'attacco durante il punto Raffica della Fase di Attacco. Entrambi i risultati di Danno possono essere usati simultaneamente dallo stesso caccia, o uno alla volta (dallo stesso caccia o da caccia diversi, anche da uno che non ha aiutato ad ottenere il vantaggio). Se si usano i risultati di Danno uno alla volta, girate il segnalino di Vantaggio per ricordare che è stato usato un risultato di danno. Quando viene usato il secondo, rimuovete il segnalino.

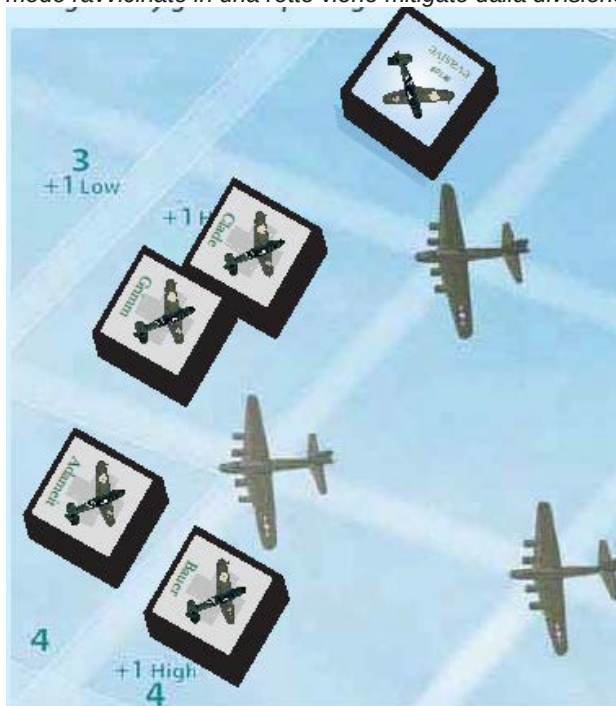
Fuoco Continuato: Questo vantaggio può anche essere usato durante il Fuoco Continuato nel punto Disimpegno, da un caccia che ha un bombardiere nel suo spazio (può non essere davanti al caccia). Il risultato di Danno viene applicato simultaneamente con il Fuoco Continuato, dopo aver applicato l'effetto del Testo dell'Evento (se vi è).

SCHWARM: Sviluppato durante la Guerra Civile Spagnola, lo "swarm" fu una formazione di quattro caccia che si dimostrò flessibile e letale.

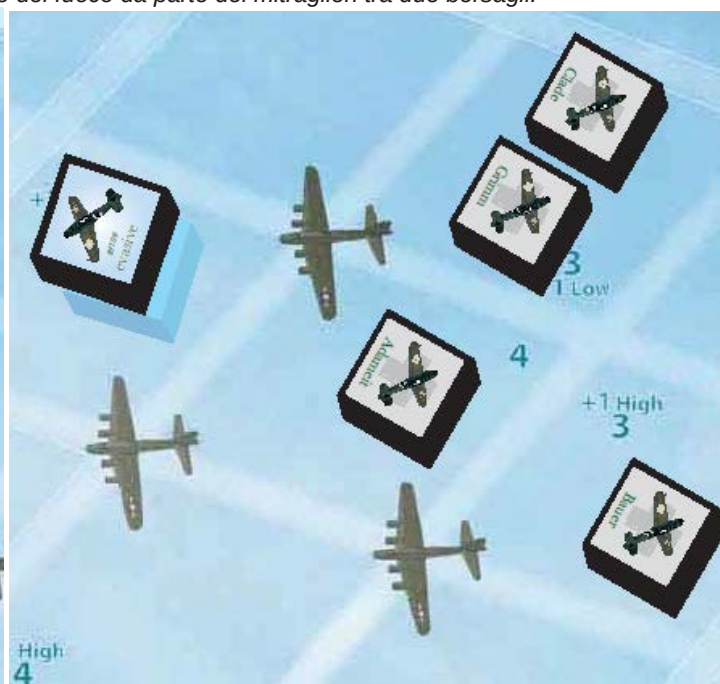
Adolf Galland disse che ebbe così tanto successo contro i caccia inglesi all'inizio della seconda guerra mondiale che l'aviazione inglese la copiò, come fecero gli americani. La sua utilità contro i caccia era che quattro caccia che si avvicinavano affiancati creavano un breve ma uniforme muro di traccianti che era difficile da evitare per il bombardiere. Anche se riusciva ad evitare un caccia, poteva ricadere nella traiettoria di un altro.

Lo Schwarm venne inventato come tattica contro i caccia nemici, in quanto consentiva di avere maggiore flessibilità di manovra per ciascuna coppia entro lo schwarm (la coppia era detta "rotte"). Quella manovrabilità era irrilevante contro i bombardieri pesanti. Ciononostante, l'ampiezza dell'attacco viene simulata da questo vantaggio.

VANTAGGI DELLA ROTTE & POSIZIONE: Questi vantaggi derivano dall'idea che il fuoco difensivo del bombardiere possa essere diviso, erratico e confuso quando affronta bersagli provenienti da varie direzioni. Il rischio di attaccare in modo ravvicinato in una rotte viene mitigato dalla divisione del fuoco da parte dei mitraglieri tra due bersagli.



Quattro caccia attaccano dalla Casella di Avvicinamento Muso Basso in modalità Determinata. Possono avere il vantaggio dello Schwarm, e quello della Rotte. Un altro caccia attacca da Obliquo Livello, ottenendo posizione di Vantaggio.



In questo esempio il punto Raffica è stato completato ed i caccia sono passati. Uno dei due risultati di Danno del vantaggio Schwarm sono stati usati, quindi ne rimane un altro. Qualsiasi tra i caccia dell'elemento può usare quel rimanente risultato di Danno durante il Fuoco Continuato, in quanto condividono tutti uno spazio con un bombardiere (due condividono uno spazio con più di un bombardiere, e possono applicare il risultato di Danno a qualsiasi bombardiere nel loro spazio).

Vantaggio Multiplo?

I caccia che attaccano in un elemento possono ottenere tutti e tre i vantaggi, ma ciascun tipo può essere ottenuto una sola volta per elemento. Quindi, il Rotte può essere ottenuto una sola volta in un elemento, anche se due spazi si qualificano per ottenere il vantaggio.

Procedura di Attacco: Livello di Letalità

Durante i punti Raffica e Disimpegno della Fase di Attacco

Risolvete gli attacchi dei vostri caccia, un caccia alla volta. Ciascun caccia in uno spazio sulla mappa della formazione DEVE attaccare. I caccia nelle caselle non possono attaccare nei punti Raffica e Disimpegno.

Un caccia deve attaccare il bombardiere di fronte a sé. Se non vi sono bombardieri (perché un altro caccia l'ha fatto uscire dalla formazione o l'ha distrutto), procedete comunque con l'attacco ed implementate tutti i risultati tranne i Danni.

Livello di Letalità?

Ciascuno spazio sulla mappa della formazione ha un valore di letalità per i caccia. Trovate il numero in blu nello spazio; questo è il Livello di Letalità dello spazio.

La formazione di bombardieri era pensata per creare un campo di tiro di copertura di 360°, ed il Livello di Letalità è una stima approssimativa del pericolo generato da quella zona per un caccia. Ciascun B-17 era armato con fino a dodici mitragliatrici .50 rivolte in varie direzioni, incluse due o più torrette girevoli.

Quando i bombardieri venivano danneggiati, uscivano di formazione, o erano distrutti, la capacità di mutuo supporto si indeboliva. Terminologia del gioco: Caduto e Distrutto fanno riferimento ad un bombardiere specifico nell'elemento, mentre Aperto e Kaputt fa riferimento all'elemento entro una formazione.



Modifica al Livello di Letalità?

Il Livello di Letalità di uno spazio viene modificato da molti fattori, ciascuna modificazione viene annotata come un numero preceduto da un segno più o meno. Un segno meno implica una riduzione del Livello di Letalità, mentre un segno più indica un incremento. Se il Livello di Letalità viene ridotto e meno di zero, trattatelo come zero, e se incrementa oltre cinque, trattatelo come cinque.

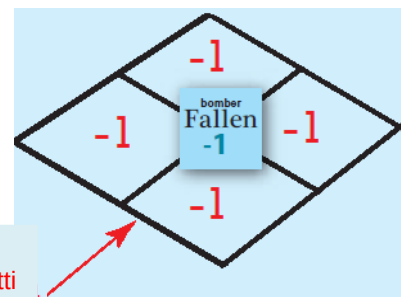
Bombardieri Mancanti

Un bombardiere occupa quattro spazi, e quando un bombardiere esce di formazione o viene distrutto, quei quattro spazi divengono meno letali. Il Livello di Letalità di quegli **spazi** viene ridotto di 1, come annotato sul segnalino.



Degrado della Coesione

Riduce il Livello di Letalità di 1
Il segnalino Caduto esercita la sua riduzione -1 a tutti e quattro gli spazi



Un segnalino Aperto o



Kaputt si applica ad ogni spazio del suo **elemento**, riducendo il Livello di Letalità di ciascuno spazio di 1 o 2, come indicato dal segnalino.

Riduce il Livello di Letalità di 2
Il segnalino Aperto esercita la sua riduzione -1 a tutti gli spazi del suo elemento



Aerei

Alcuni caccia ausiliari (Ju88, Bf110, Me262, Me410) modificano il Livello di Letalità del loro spazio, come indicato sull'adesivo del caccia, ma questa modifica si applica solamente a se stessi. Ad esempio, se uno Ju88 in modalità Determinata si trova in uno spazio, incrementa il Livello di Letalità di quello spazio di 2, ma questo incremento si applica solo allo Ju88, non ad un altro caccia presente nello spazio.

Cumulativo

Non vi sono limiti al numero di modifiche al Livello di Letalità. Ad esempio, uno spazio con un bombardiere Caduto (-1 Livello di Letalità) in un elemento Aperto (-1 Livello di Letalità) ha una riduzione cumulativa di -2

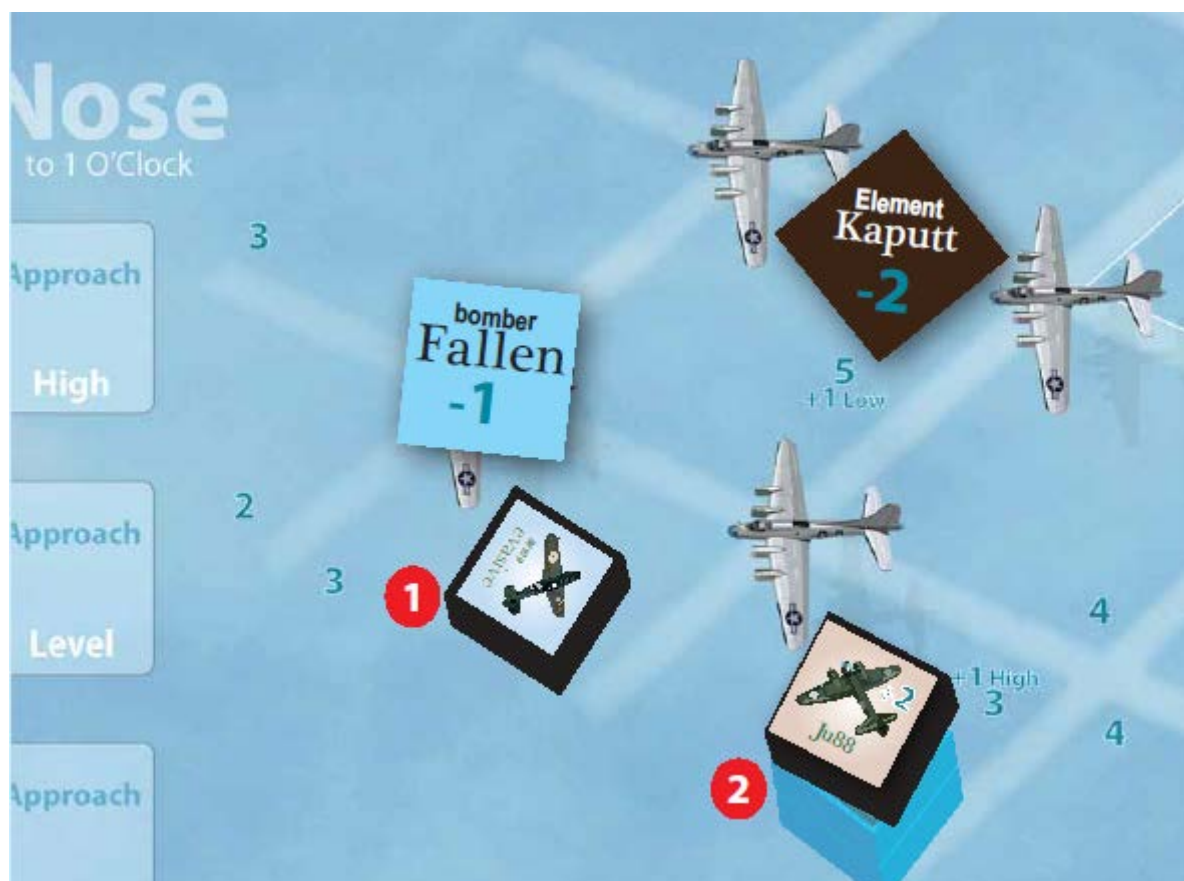
Esempio di Livello di Letalità

Durante il punto Raffica della Fase di Attacco

❶ Il Bf109 si avvicina dalla Posizione Muso e si trova in uno spazio con Livello di Letalità 3. Il segnalino Caduto riduce quel livello a 2, ed il segnalino Kaputt, che si applica ad ogni spazio nell'elemento, lo riduce di altri 2. Quindi, il Livello di Letalità per il Bf109 è zero.

❷ Il Ju88 si avvicina da Obliquo. Il suo spazio ha Livello di Letalità 3, ma se ad Altitudine Alta (cosa che è), quel livello incrementa a 4, come annotato sulla mappa della formazione. Essendo in modalità Determinata, il Ju88 incrementa il Livello di Letalità di 2, incrementandolo a 6. Ma il segnalino Kaputt lo riduce di 2. Quindi, il Livello di Letalità per l'attacco dello Ju88 è 4.

(?) Supponendo che il giocatore scelga di risolvere l'attacco del Bf109 per primo, che accade se l'attacco del Bf109 obbliga il suo bersaglio ad uscire dalla formazione? Lo Ju88 attacca ancora? Sì. Se i risultati del primo attacco richiedono di porre un segnalino Caduto o Distrutto sul bombardiere, il giocatore risolve comunque l'attacco dello Ju88. Il Livello di Letalità verrebbe ridotto di 1, per il nuovo segnalino, e verrebbe pescata una carta Attacco Obliquo. Si applicherebbero tutti i risultati, eccetto quelli di Danno, al bombardiere.



Carte Attacco

Durante il punto Raffica della Fase di Attacco

Una volta determinato il Livello di Letalità, pescate una carta Attacco ed applicate il risultato, se vi è.

Carta Attacco

Pescate una carta Attacco dal mazzo corrispondente alla posizione del caccia (Muso, Obliquo, Coda). Dopo aver implementato i risultati, scartate la carta.



Il modo più sicuro per danneggiare un bombardiere era sparargli dal retro, ma era anche il modo con cui più facilmente si subiva danno dai mitraglieri del bombardiere.

Nessun Bombardiere?

Se non vi è alcun bombardiere da attaccare (in quanto un altro caccia lo ha appena distrutto o fatto uscire dalla formazione), includete la riduzione del segnalino Caduto/Distrutto al Livello di Letalità e pescate una carta Attacco. Applicare tutti i risultati eccetto Danno.

Leggere la Carta di Attacco

5	4	3	2	1	0 Nose	
						High
						Level
						Low

Tipo di carta di Attacco (Muso, Coda, Obliqua)

Livello di Letalità (0-5)

Usate la colonna corrispondente al Livello di Letalità dello spazio del caccia, modificato dai fattori indicati in precedenza. Se i modificatori riducono il Livello di Letalità a meno di zero, usate la colonna zero, e se superiore a 5, usate la colonna 5.

Altitudine (Alta, Livello, Bassa)

Modalità Determinata (sezione alta di ogni riga)
Usate questa sezione se il caccia è Determinato.

Modalità Evasiva (sezione bassa di ogni riga)
Usate questa sezione se il caccia è Evasivo..

Altitudine

La carta di Attacco viene organizzata secondo l'altitudine relativamente al bombardiere (Alta, Livello, Bassa o nel caso di attacchi oblique, Alta e Bassa). Usate la riga corrispondente all'altitudine del caccia.

Modalità

Ciascuna riga di altitudine è divisa in due sezioni. Usate la sezione superiore se il caccia è in modalità Determinata, ed usate quella inferiore se il caccia è in modalità Evasiva.

Risultati

Incrociate riga e colonna per trovare il risultato dell'attacco (cioè, incrociate altitudine e modalità con il livello di letalità). Se la cella è vuota, l'attacco non ha effetto (non vi è risultato eccetto che l'attacco è stato risolto). In gran parte dei casi vi è un effetto per il caccia o bombardiere, o entrambi. Quando vi è indicato più di un risultato, implementatelo in qualsiasi ordine (a meno che non sia indicato diversamente). L'effetto di ciascun tipo di risultato viene spiegato più avanti.

Risultati dell'Attacco; Danno

Durante i punti Raffica e Disimpegno della Fase di Attacco, e durante la Fase di Scoppio & Flak

Icona:



Risultato: Danno

Per ogni risultato di Danno, pescate a caso un segnalino Danno dalla tazza. Ponete il segnalino su o accanto al bombardiere. Può avere un effetto immediato e catastrofico: tirate un dado e confrontate il risultato ottenuto con il **Numero Catastrofico** stampato sul segnalino. Se il risultato del dado è PARI O SUPERIORE a quel numero, viene innescato l'effetto catastrofico (distrutto o caduto, applicate il segnalino appropriato). Se inferiore a quel numero, non ha effetto (girare il segnalino Danno e lasciarlo sul bombardiere).



Effetto Catastrofico:



Se l'effetto è **Distrutto**, ponete un segnalino Distrutto sul bombardiere e riponete i segnalini di Danno nella tazza. Ottenete VP (vedere la Tabella dei VP).



Se l'effetto è **Caduto**, il bombardiere esce dalla formazione. Porre un segnalino Caduto sul bombardiere e riponete i segnalini di Danno nella tazza. Se si gioca il Gioco Avanzato, ponete i riponete i segnalini di Danno nello spazio corrente della Tabella dei Turni (il bombardiere può essere intercettato nell'Inseguimento).



Se l'effetto catastrofico NON viene innescato (questo è il risultato più comune), girate il segnalino di Danno e lasciatelo accanto al bombardiere.

questa lettera si usa solo nel Gioco Avanzato (si applica solo alla mappa inseguimento)



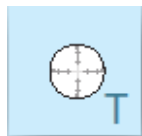
Cannone?

Se il caccia è armato con Cannone, pescate due segnalini di Danno invece di uno. Fatelo per **ciascun** risultato di Danno. Consultate entrambi i segnalini (fronte e retro) e scegliete quello da applicare (riponete l'altro nella tazza). Questo è un beneficio permanente del cannone e può essere usato in ogni attacco.

Esperte?



Mira: Pescate due segnalini di Danno invece di uno se il vostro pilota ha l'abilità expert Mira e scegliete di usarla (l'abilità può essere usata una sola volta per Missione). Implementate entrambi i segnalini di Danno (ciascuno conta come risultato di Danno separato).



Tempestività: Se il pilota ha l'abilità experte Tempestività, e scegliete di usarla, aggiungete un risultato Danno alla carta Attacco indicata. Questo pilota può usare questa abilità una sola volta per Missione, e **solo** se il caccia è in modalità Determinata.

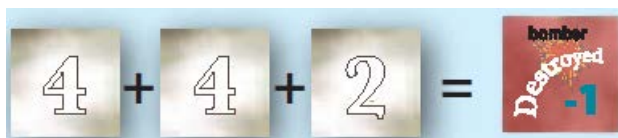


Vantaggio Schwarm?

Se avete ottenuto il vantaggio Attacco Schwarm, potete usarlo per aggiungere uno o due risultati di Danno alla carta Attacco indicata. Una volta usati entrambi, rimuovete il segnalino.

Accumulazione dei Danni

Nel momento in cui i numeri Danno su tutti i segnalini Danno di un bombardiere sommano **10** o più, il bombardiere viene distrutto (porre un segnalino Distrutto sul bombardiere e riponete i segnalini di Danno nella tazza). Si ottengono VP.



Nel Gioco Avanzato, questo si applica solamente alla mappa della formazione, non alla mappa inseguimento.

Risultato dell'Attacco: Colpo

Icona:



Durante i punti Raffica e Disimpegno della Fase di Attacco, e durante la Fase di Scoppio & Flak

Colpo

Per ogni risultato di Colpo contro un caccia, assegnate un segnalino di Colpo pescato a caso al caccia (ponete il segnalino sul blocco del caccia, o tenetelo accanto ad esso). Ciascun segnalino rappresenta danni al caccia.



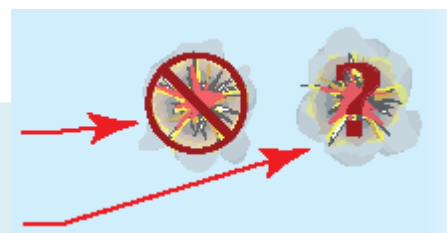
Non sapete subito se il colpo è superficiale o grave (lo saprete nella Fase di Recupero), ma il segnalino vi dice dove l'aereo viene colpito (abitacolo, ali, ecc.). Quando un segnalino di Colpo viene assegnato ad un caccia, non vi sono altri effetti immediati nel subire un colpo in uno spazio sulla mappa della formazione. Ma una volta che termina la Fase di Attacco, i caccia colpiti non possono muovere durante la Fase di Movimento, né possono tornare nella Fase di Ritorno. Né possono uscire. E peggio subiscono un modificatore sfavorevole durante il combattimento aereo contro le Scorte.

Colpo Annullato?

Vi sono vari modi per annullare un risultato di Colpo:

Annulla 1 Colpo

Annulla 1 Colpo se Evasivo; SE Determinato, tirate un numero PARI con un dado per annullare il Colpo



Controsolo

Non si applica alla Flak.



Se il caccia si è avvicinato da una Casella di Avvicinamento collegata ad una casella posizione che contiene il segnalino di Sole, beneficia del vantaggio Controsolo.

Questo vantaggio annulla un Colpo se il caccia p in modalità Evasiva; se in modalità Determinata, tirate un dado PARI con un dado per annullare il Colpo. Se tirate DISPARI, non annulla il Colpo ed il vantaggio non si usa. Rimuovete il segnalino di Vantaggio se il Colpo viene annullato. Dovete prendere la decisione di usare questo vantaggio prima di pescare il segnalino di Colpo.

Se il caccia non usa il suo vantaggio Controsolo per la fine del punto Disimpegno, rimuovete il segnalino Controsolo.



Il caccia si avvicina controsole; porre un segnalino Controsolo sul caccia.



Fortuna

Un pilota con l'abilità esperte Fortuna può annullare un risultato di Colpo. Si può usare una sola volta per Missione. Se scegliete di usarla, prendete la decisione prima di pescare il segnalino di Colpo.



Vantaggio in Attacco

Ciascuno di questi segnalini vi consente di annullare un Colpo, ma dovete prendere la decisione prima di pescare il segnalino di Colpo. Qualsiasi caccia nell'elemento lo può usare. Rimuovete il segnalino quando lo usate.

Risultato dell'Attacco: Passare Attraverso

Durante il punto Raffica della Fase di Attacco

Passare Attraverso

Il numero stampato sulla carta Attacco è il numero di spazi dei quali il caccia deve muovere. Se non vi sono numeri, trattatelo come zero (cioè, non vi è movimento Passare Attraverso, il caccia rimane nel suo spazio).

Quale Direzione?

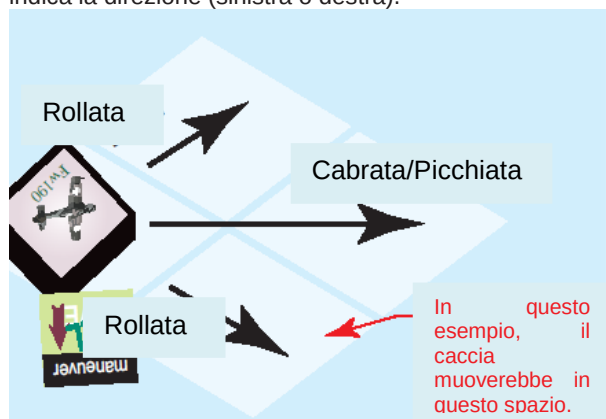
La direzione viene determinata dal segnalino di Manovra.

Cabrata o Picchiata

Se cabra o picchia, il movimento deve essere dritto in avanti.

Rollata Cabrando o Rollata Picchiando

Se rolla, la direzione deve essere quella indicata dal piazzamento del segnalino di Manovra. La freccia sul segnalino indica la direzione (sinistra o destra).



Un Me262 in modalità Determinata aggiunge automaticamente un **+1** al suo risultato Passare Attraverso. (Ad esempio, se il risultato del Passaggio Attraverso è zero, il Me262 muove di uno spazio).

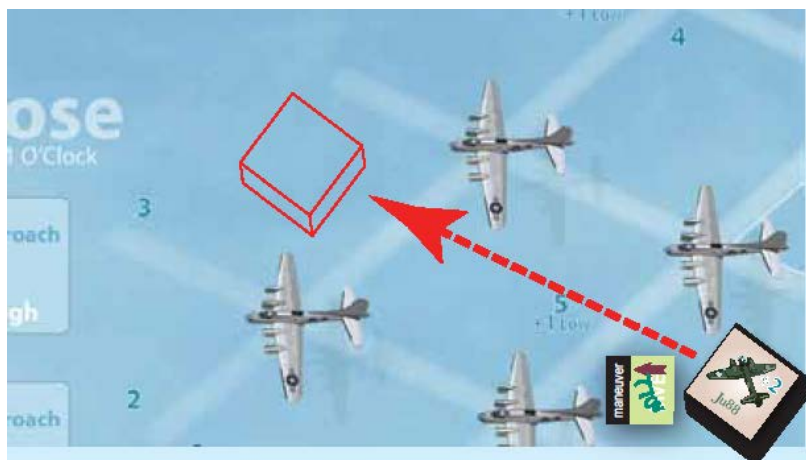
Fine del Mondo?

Un caccia non può uscire dalla mappa per il movimento di Passaggio Attraverso. Se raggiunge uno spazio sul bordo della formazione e dovrebbe ancora muovere di un altro spazio, rimane in quell'ultimo spazio.

Esempio di Passaggio Attraverso



Lo Ju88 ha attaccato da obliquo ed uno dei risultati dell'attacco impone che effettui un movimento Passaggio Attraverso di tre spazi. Sta Rollando in Picchiata verso il fronte della formazione (cioè, verso la Posizione Muso) e quindi deve muovere nella direzione indicata. Dopo aver mosso di due spazi, lo Ju88 si ferma, in quanto ha raggiunto il bordo della mappa e non può muovere di un terzo spazio.



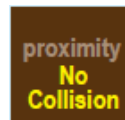
Altri Risultati dell'Attacco

Durante il punto Raffica della Fase di Attacco

C = Collisione

Effettuate un **Controllo della Collisione** (cioè pescate un segnalino di Prossimità e ponetelo sul caccia, implementando il risultato).

Fate questo controllo anche se il bombardiere viene distrutto da Danno o se si attacca un bombardiere che era già caduto o distrutto dall'attacco di un altro caccia. Perché? La collisione potrebbe accadere con i detriti e non solo un altro aereo intatto.



R = Inseguire in Coda

Dopo aver implementato tutti gli altri risultati dell'attacco, il caccia deve o attaccare ancora immediatamente, o scadere a Posizione di Coda.

Attaccare Ancora: Pescate un'altra carta di Attacco ed implementate i risultati. Se uno dei risultati è "Inseguire in Coda" il caccia può attaccare ancora o scadere in Posizione di Coda.

Scadere in Posizione di Coda: Porre il caccia nella Casella Livello della Posizione di Coda. Il farlo consente al caccia di saltare il Fuoco Continuato.

Nota: un caccia che scade NON viene posto nella Casella Avvicinamento, viene posto nella Casella Posizione Coda/Livello.

No Ammo = No Munizioni

Dopo aver implementato tutti gli altri risultati, ponete un segnalino No Munizioni sul caccia come assegnazione (o annotatelo sulla Scheda del Pilota, o semplicemente ricordatelo). Per il resto di questa Missione, il caccia non è in grado di produrre un risultato Danneggiato su un bombardiere, e subisce un modificatore -1 nel combattimento aereo contro le Scorte. Se un pilota con l'abilità esperte Tempestività è a No Munizioni, non può usare la sua abilità. *Nota: un caccia con assegnazione No Munizioni può attaccare. Qualsiasi risultato di Danno che ottiene viene annullato, ma si applicano tutti gli altri risultati.*



Nessun Bombardiere? Un caccia che risolve un attacco contro un bombardiere che è appena caduto o è stato distrutto per l'attacco di un altro caccia, viene influenzato da un risultato No Munizioni.

Vantaggio dello Schwarm? Non potete ottenere il vantaggio dello Schwarm se uno dei caccia che si qualifica per avere suddetto vantaggio è a No Munizioni.

Inceppamento? Un risultato di Inceppamento non ha effetto su un caccia a No Munizioni.

Jam = Inceppamento

Dopo aver implementato tutti gli altri risultati, ponete un segnalino Inceppamento sul caccia come assegnazione (o annotatelo sulla Scheda del Pilota, o semplicemente ricordatelo). Per il resto di questa Missione, quando il caccia ottiene un risultato di Danneggiamento su un bombardiere, tirate un dado: se si ottiene un numero PARI, implementate il risultato di Danno normalmente. Se DISPARI, il risultato di Danno viene annullato.



No Munizioni? Se un caccia con un segnalino Inceppamento ottiene un risultato No Munizioni, girate il segnalino. Il caccia è ora a No Munizioni.

Nessun Bombardiere? Un caccia che risolve un attacco contro un bombardiere che è appena caduto o è stato distrutto per l'attacco di un altro caccia, viene influenzato da un risultato Inceppamento.

Esempio di Attacco

Durante il punto Raffica della Fase di Attacco

❶ Il giocatore decide di risolvere l'attacco oblique di Maack's per primo. Il suo spazio ha Livello di Letalità 1 ma la coesione dell'elemento è Aperta, riducendolo a zero. Pesca una carta Attacco Obliquo e cerca il risultato sotto la colonna zero e la riga "Basso" (in quanto l'altitudine del Bf109 relativamente al bombardiere è Bassa). Trova il risultato nella parte alta della riga in quanto il caccia è in modalità Determinata.

❷ **Risultati:** Maack danneggia il bombardiere, quindi viene pescato un segnalino di Danno che viene posto sull'immagine del bombardiere sulla mappa della formazione. È un colpo al motore con Numero Catastrofico 5, quindi il giocatore tira immediatamente un dado. Ottiene un 7, che innesca l'effetto catastrofico ed il bombardiere esce di formazione. Viene posto un segnalino Caduto sul bombardiere. Maack poi muove di uno spazio in avanti (il caccia muove direttamente in avanti perché il segnalino Manovra è Cabrata).

	5	4	3	2	1	0
High	3	1	1	3	1	2
Level	2	2	2	2	2	2
Low	1	1	1	1	1	1

Maack ottiene 1 EP per far uscire il bombardiere dalla formazione, come pure lo Staffel. Ed ottiene anche VP.

❸ Il giocatore risolve ora l'attacco del caccia in modalità Evasiva che attacca dal Muso. Il Livello di Letalità del suo spazio è 2, e con la coesione aperta dell'elemento, viene ridotto ad 1. Pesca una carta Attacco dal Muso e trova il risultato sulla colonna 1 e la riga "Livello".

Risultati: Il caccia viene Colpito, ma invece di pescare un segnalino di Colpo, il giocatore sceglie di usare il vantaggio di Posizione per annullare il Colpo (rimuove il segnalino di Vantaggio). Se il caccia fosse stato in modalità Determinata, avrebbe potuto usare l'abilità esperte Tempestività per danneggiare il bombardiere. Il giocatore effettua immediatamente un Controllo per la Collisione per implementare il risultato "C". E' un segnalino "No Impatto", quindi non vi sono effetti. Dal momento che il caccia è in modalità Evasiva, il segnalino di Prossimità torna nella tazza. Se il caccia fosse stato in modalità Determinata, quel segnalino sarebbe rimasto con l'elemento.

❹ **Passare Attraverso:** Il caccia muove in Avanti di due spazi per implementare il risultato Passare Attraverso sulla carta di Attacco.

Fuoco Continuato

Durante il punto Disimpegno della Fase di Attacco; non si applica alla mappa inseguimento (Gioco Avanzato)

Scegliete un caccia in uno spazio sulla mappa della formazione, e pescate una carta Fuoco Continuato per esso. Girate la carta e leggete il Testo dell'Evento (fatelo prima, seguendo le sue indicazioni), poi verificate se il caccia viene Colpito trovando il risultato nella Tabella Fuoco Continuato stampata su quella carta. Dovete farlo per **ogni** caccia in uno spazio della mappa della formazione, uno alla volta (una carta per caccia).



Questa abilità esperte vi consente di Disimpegnarvi all'inizio del punto Disimpegno. Se la usate, non pescate una carta Fuoco Continuato.

Come Leggere la Carta Fuoco Continuato

Continuing Fire

5	4	3	2	1	0

Svanire
Se picchia: Cambiare a modalità Evasiva e saltate il Fuoco Continuato. Se già in modalità Evasiva, uscite invece.

maneuver
DIVE

Tabella del Fuoco Continuato

Livello di Letalità (0-5)
Usate la colonna corrispondente al Livello di Letalità corrispondente al Livello di Letalità dello spazio del caccia, modificato dai fattori indicati sopra. Se le modifiche riducono il Livello di Letalità a meno di zero, usate la colonna zero, e se superiore a 5 usate la colonna 5.

Modalità Determinata
Usate questa riga se il caccia è Determinato

Modalità Evasiva
Usate questa riga se il caccia è Evasivo.

Testo dell'Evento

Testo dell'Evento

Ogni carta di Fuoco Continuato ha un testo stampato sotto la Tabella del Fuoco Continuato. Seguite le indicazioni di quel testo. In gran parte dei casi, le indicazioni si applicano solo in specifiche circostanze (e quelle sono indicate nel Testo dell'Evento stesso). Se queste circostanze non si applicano, ignorate il testo. Se le indicazioni vi consentono di "saltare" il Fuoco Continuato, ignorate il risultato nella Tabella del Fuoco Continuato.

Me262

Un Me262 in modalità Evasiva salta il Fuoco Continuato ed invece si Disimpegna (non pescate una carta Fuoco Continuato).

Tabella del Fuoco Continuato

Dopo aver implementato il Testo dell'Evento, se il caccia è ancora in uno spazio sulla mappa della formazione (cioè, il Testo dell'Evento non gli ha consentito di Disimpegnarsi o uscire prima di risolvere il Fuoco Continuato), usate la tabella per determinare se il caccia viene Colpito quando vola fuori dalla formazione di bombardieri.

Per possibili se due risultati, o il caccia viene Colpito, o non viene Colpito (vi è in realtà una terza possibilità: il caccia può subire più di un Colpo). Localizzate il risultato nella colonna corrispondente al Livello di Letalità, e la riga corrispondente alla modalità del caccia. Se Determinata, usate la riga superiore, e se Evasiva usate quella inferiore. I Colpi possono essere annullati dall'abilità esperte Fortuna, vantaggio Attacco e/o Controsolo.

Questa carta indica che se la manovra del caccia è Cabrata o Cabrata Rollando, il Livello di Letalità incrementa (+1 se Cabrata Rollando, +2 se Cabrata)

Continuing Fire

5	4	3	2	1	0

Slow Climb
If climbing or climb rolling, Break Away to Tail position.

maneuver
ROLL ↑ **CLIMB**

+1 **+2**

Modifiche al Livello di Letalità

Il Livello di Letalità può essere modificato da tutti gli stessi fattori che lo modificano durante un attacco. Oltre a questi, la carta Fuoco Continuato di per sé può modificare il Livello di Letalità, se il segnalino di Manovra del caccia corrisponde a quello indicato sulla carta. Non tutte le carte modificano il Livello di Letalità.



Se avete vantaggi con queste icone, li potete usare per annullare un Colpo durante il Fuoco Continuato.

Esempio 1 Fuoco Continuato

Durante il punto Raffica della Fase di Attacco

❶ Il giocatore decide di risolvere il Fuoco Continuato contro Maack per primo. Pesca una carta Fuoco Continuato e nota che il Testo dell'Evento non si applica. Se avesse pescato questa carta per l'altro Bf109, che sta picchiando, l'avrebbe implementato (e poiché quel caccia è già in modalità Evasiva, sarebbe uscito, rimuovendolo dal gioco per il resto della Missione!)

❷ **Risultato:** Il Livello di Letalità nello spazio di Maack è 4, ma dal momento che Maack è in altitudine Bassa questo viene incrementato a 5. Ma il segnalino Caduto riduce quel livello di 1 e quello Aperto di un altro 1. Quindi il Livello di Letalità è 3, quindi il giocatore cerca il risultato nella riga in alto della colonna 3, trovando che Maack non viene colpito.

Continuing Fire

5	4	3	2	1	0
---	---	---	---	---	---

Fall Away
If diving: Change to Evasive mode and skip Continuing Fire.
If already in Evasive mode, exit instead.

maneuver
DIVE

❸ Il giocatore risolve ora il Fuoco Continuato contro l'altro caccia. Pesca una carta e poi tira un dado (lo deve fare per il Testo dell'Evento). Tira un 7, che è dispari, quindi il caccia viene colpito da detriti. Pesca un segnalino di Colpo dalla tazza, un colpo alle Ali, e lo pone sul caccia.

Continuing Fire

5	4	3	2	1	0
---	---	---	---	---	---

Debris
Roll a die: If EVEN, place a Damage marker on the nearest Bomber. If ODD, the Fighter is Hit (draw a Hit marker); may not be cancelled

❹ **Risultato:** Ora il giocatore determina il Livello di Letalità. Il caccia è ad altitudine Livello, quindi il Livello di Letalità per lo spazio è 3, e lo riduce di 1 in quanto l'elemento è Aperto. Trova quindi il risultato nella colonna 2 della tabella, e dal momento che il caccia è in modalità Evasiva, il risultato è un Colpo. Pesca un altro segnalino di Colpo dalla tazza (viene colpito il circuito del carburante)

Esempio 2 Fuoco Continuato

Durante il punto Raffica della Fase di Attacco

① Il giocatore pesca una carta Fuoco Continuato per Loos. Il Testo dell'Evento è "Cabrata Lenta" e si applica perché il caccia sta cabrando e rollando. Quindi il Livello di Letalità viene incrementato di 1. Risolvendo il Fuoco Continuato, il Livello di Letalità stampato nello spazio è 2, modificato a 3 per il Testo dell'Evento, quindi si usa la colonna 3. Non beneficia del segnalino Aperto in quanto Loos non è più in quell'elemento. Se vi fosse stato un segnalino di coesione nell'elemento in cui si trova ora, lo avrebbe usato.

Risultato: Loos subisce un colpo. Il giocatore non lo annulla usando il vantaggio Rotte, in quanto Loos non è più nell'elemento dove lo aveva ottenuto (è passato attraverso 3 spazi). Il giocatore pesca un segnalino di Colpo e lo pone su Loos, poi Loos si disimpegna nella Casella Ritorno Coda (Alto).

Continuing Fire

5	4	3	2	1	0
✿	✿	✿	✿		
✿	✿	✿			

Cabrata Lenta
Se cabra o cabra rollando, Disimpegna a posizione Coda.

maneuver **ROLL** **CLIMB**
+1 +2

② Turno di Maack. Il giocatore pesca una carta "Rollata Stretta". Il Testo dell'Evento si applica in quanto la manovra di Maack è picchiata rollando, quindi il caccia salta il Fuoco Continuato e si disimpegna nella Casella Ritorno Coda (Basso).

Rollata Stretta
Se picchia rollando, salta il Fuoco Continuato.

Continuing Fire

5	4	3	2	1	0
✿	✿	✿	✿	✿	
✿	✿	✿			

hit wing 5

maneuver **ROLL** **CLIMB**

Se Maack non avesse picchiato rollando: Il Livello di Letalità nello spazio è 2, modificato a 3 perché la posizione di Coda è ancorata (quella posizione non è mostrata, ma in questo esempio è ancorata). L'elemento è però aperto, quindi il Livello di Letalità si riduce di 1, tornando a 2. Questo avrebbe significato che Maack avrebbe subito un Colpo, eccetto che il vantaggio Rotte avrebbe annullato quel Colpo, se il giocatore avesse scelto di usarlo.

Testo dell'Evento

Durante il punto Disimpegno della Fase di Attacco

Speriamo che le direzioni stampate sulle carte di Fuoco Continuato siano chiare e si spieghino da sé, ma nel caso in cui vi dovesse essere confusione, abbiamo inserito questa più approfondita spiegazione.

Bounced [Sorpreso]

Questo Testo dell'Evento si applica dopo il Fuoco Continuato e solo se il segnalino di Manovra del caccia è Picchiata o Picchiata Rollando. Se vi è un segnalino di Scorta nella posizione Basso in Scia, attacca il caccia. Effettuate immediatamente il combattimento aereo. Se il risultato è Combattimento tra Caccia, ponete il caccia ed il segnalino di Scorta nella casella Combattimento tra Caccia (se il caccia viene distrutto, convertite il risultato **D** ad un risultato **S**). Se il caccia non esce per i risultati della Tabella del Combattimento Aereo, può uscire o disimpegnarsi nella Casella Ritorno Evasivo nella Posizione di Coda. Se il segnalino di Scorta non esce, rimettetelo nella posizione Basso in Scia.

Confused [Confuso]

Questo testo dell'Evento si applica solo se il pilota ha la penalità inesperto. Dopo la risoluzione del Fuoco Continuato, ed indipendentemente dal risultato del Fuoco Continuato, dovete spendere 1 Punto Tattico. Se non avete un TP da spendere (avendone ora zero), il caccia viene Colpito. Questo Colpo non può essere annullato da un vantaggio in Attacco, e non vi è modo di evitare di spendere 1 TP se ne avete almeno uno disponibile.

Notate la distribuzione dei Colpi nella Tabella del Fuoco Continuato. Il vostro pilota può non essere l'unico attore confuso in questo momento del volo.

Debris [Detriti]

Questo testo dell'Evento si applica automaticamente. Tirate un dado. Se il numero ottenuto è PARI, pescate un segnalino di Danno e ponetelo sul bombardiere più vicino. Se più di un bombardiere è più vicino, sceglietene uno. Verificate l'effetto catastrofico come al solito. Se il numero è DISPARI, ponete un segnalino di Danno sul caccia. Questo colpo non può essere annullato.

Se un bombardiere esce di formazione per i detriti, ottenete 1 EP staffel, ed 1 o 2 VP a seconda del Tipo di Missione (2 VP se Verso il Bersaglio) (zero VP se Gioco Avanzato). Se distrutto, ottenete 2 EP ed 1 o 2 VP. Se due giocatori, solo il giocatore che ha pescato la carta ottiene EP e VP.

Engine Sputter [Il Motore Perde Colpi]

Questo testo dell'Evento si applica solo se il segnalino di Manovra del caccia è Cabrata o Cabrata Rollando. Il caccia esce invece di disimpegnarsi (viene ancora attaccato dal Fuoco Continuato). Potete scegliere di far Disimpegnare il caccia normalmente, invece di uscire, spendendo 1 Punto Tattico.

Fall Away [Svanire]

Questo testo dell'Evento si applica solo se il segnalino di Manovra del caccia è Picchiata. Se in modalità Determinata, il caccia passa ad Evasiva (prima del Fuoco Continuato). Deve disimpegnarsi nella Casella Ritorno Evasivo. Se già in modalità Evasiva quando viene pescata questa carta, il caccia salta il Fuoco Continuato e si disimpegna immediatamente.

Friendly Fire [Fuoco Amico]

Questo testo dell'Evento si applica automaticamente. Tirate un dado. Se il numero ottenuto è PARI, pescate un segnalino di Danno e ponetelo sul bombardiere più vicino. Se più di un bombardiere è più vicino, sceglietene uno. Verificate l'effetto catastrofico come al solito. Se il numero è DISPARI, saltate il Fuoco Continuato (*il caccia si disimpegna nella confusione*).

Se un bombardiere esce di formazione per il fuoco amico, ottenete 1 EP staffel, ed 1 o 2 VP a seconda del Tipo di Missione (2 VP se Verso il Bersaglio) (zero VP se Gioco Avanzato). Se distrutto, ottenete 2 EP ed 1 o 2 VP. Se due giocatori, solo il giocatore che ha pescato la carta ottiene EP e VP.

Hard Roll [Rollata Stretta]

Questo vale solo se il segnalino di Manovra del caccia è Picchiata Rollando. Il caccia si disimpegna immediatamente e salta il Fuoco Continuato.

Into the Sun [Controsola]

Questo testo dell'Evento si applica solo se il segnalino di Manovra del caccia è Cabrata o Cabrata Rollando, ed il caccia sta per Disimpegnarsi nella posizione che contiene il segnalino di Sole. Se non vi è segnalino di Sole sulla mappa della formazione, questo Testo dell'Evento non si applica anche se il caccia sta cabrando o cabrando e rollando. Se si applica il Testo dell'Evento, il caccia salta il Fuoco Continuato.

Lucky Shot [Colpo Fortunato]

Questo si applica solo se il pilota ha uno o più abilità esperte. Anche se tutte le abilità esperte del pilota sono già stati usati in questa Missione, il Testo di questo Evento si applica. Se, nel momento in cui viene pescata questa carta, il

caccia si trova in uno spazio con un bombardiere, quel bombardiere viene Danneggiato dal caccia. Cioè, se il caccia si trova in uno dei quattro spazi occupati da un bombardiere, viene causato il Danno.

Il bombardiere non deve essere davanti al caccia. Pescate un segnalino di Danno e ponetelo sul bombardiere, e verificate l'effetto catastrofico. Trattatelo come un normale risultato di Danno, il che significa che quelle assegnazioni Cannone e l'abilità experte Mira possono essere applicate.

Pull Away [Allontanarsi]

Questo testo dell'Evento si applica solo se il segnalino di Manovra del caccia è Cabrata o Cabrata Rollando. Dopo aver implementato i risultati sulla Tabella del Fuoco Continuato, pescate un'altra carta. Ignorate il Testo dell'Evento di quella carta ma applicate qualsiasi risultato di Fuoco Continuato.

Slow Climb [Cabrata Lenta]

Questo testo dell'Evento si applica solo se il segnalino di Manovra del caccia è Cabrata o Cabrata Rollando. Il Livello di Letalità viene incrementato di 1 se Cabra Rollando, e di 2 se Cabra. Inoltre, il caccia deve disimpegnarsi nella Posizione di Coda (alta). La modalità si applica quando si determina dove il caccia si disimpegna: se in modalità Evasiva, il caccia deve essere posto nella Casella Ritorno Evasivo, o nella Casella Ritorno se in modalità Determinata.

Disimpegno

Durante il punto Disimpegno della Fase di Attacco

Uno per uno, dopo il Fuoco Continuato, ciascun caccia in uno spazio sulla mappa della formazione si disimpegna.



Disimpegnarsi Dove?

Un caccia si disimpegna nella posizione opposta al suo avvicinamento. Ad esempio, se un caccia si è avvicinato dal Muso, si disimpegna in Coda. Comunque, se il caccia ha rollato, allora va nella posizione verso cui ha rollato, come indicato dalla freccia sul suo segnalino di Manovra.



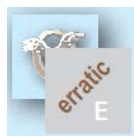
Cabrata o Picchiata?

Se il caccia ha cabrato, si disimpegna nella Casella Ritorno o Ritorno Evasivo collegata alla casella altitudine Alta della posizione. Se ha picchiato, va nella Casella Ritorno o Ritorno Evasivo collegata alla casella altitudine Bassa.



Determinato o Evasivo?

Se il caccia è in modalità Determinata, si disimpegna nella Casella Ritorno. Se in modalità Evasiva, si disimpegna nella Casella Ritorno Evasivo.



Penalità Inesperto?

Erratico: Un caccia con questa penalità da inesperto deve uscire invece di disimpegnarsi. Potete pagare 1 TP per annullare momentaneamente questa penalità e consentire al caccia di disimpegnarsi normalmente.

Un Me262 in modalità Evasiva ha automaticamente l'abilità experte *Disimpegno Ovunque*, e lo può usare ripetutamente nel corso di una Missione.

Abilità Experte?

Se il pilota ha l'abilità experte **Disimpegno Ovunque**, e scegliete di usarla, il caccia può disimpegnarsi in qualsiasi Casella di Ritorno o Ritorno Evasivo, indipendentemente dalla posizione, segnalino di manovra, o modalità. Un pilota può usare questo beneficio una sola volta per Missione. Può disimpegnarsi prima di risolvere il fuoco continuato (non pescate la carta Fuoco Continuato).

Registrazione delle Missioni

Quando una Missione termina, determinate cosa è accaduto ai caccia che sono stati poste nella Casella Destino.

Se la Missione è terminata con uno o più segnalini di Colpo ancora sui caccia, effettuate il Recupero.

Se termina ed un caccia si trova ancora nella Casella Combattimento Aereo con un segnalino di Scorta, risolvete il Combattimento Aereo.

Poi, calcolate il numero di Punti Vittoria (VP) ottenuti, Punti Esperienza (EP) ottenuti dal vostro Staffel e suoi piloti individuali (sulla vostra Scheda del Pilota), ed annotate qualsiasi Punto Operazioni (OP) che deve essere dedotto per la perdita di caccia ausiliari.

Due Giocatori: Ciascun giocatore registra i suoi punti separatamente, usando la sua Scheda del Pilota e Scheda dello Staffel.

Destino

Verificate ogni Caccia

Ciascun caccia in una Casella Destino deve essere verificato. Fatelo tirando un dado ed annotando il numero ottenuto sulla tabella della Casella Destino per ottenere il risultato.

Con l'eccezione di "Atterra", tutti i risultati richiedono un secondo tiro di dado. Se il pilota ottiene un EP, viene assegnato solo a lui, non allo Staffel.

Corazzatura: Se il caccia ha l'assegnazione Corazzatura, aggiungere +2 al numero ottenuto quando si verificano le Caselle Destino Abitacolo, Motore, o Carburante. Questo modificatore si applica anche ai controlli per Lanciarsi (lanciarsi dall'aereo quando precipita).

result	ME262	ME110 Bf410 JU88	FW190 Bf109	cockpit		
Lands	10+	7-10+	9-10+	Bail Out?		
Crashes	5-9	5-6	5-8	No	Wounded	Yes
Fire	2-4	2-4	2-4	1-4	5-8	9-10+
Explodes	1	1	1	1-7	8-9	10+



Esempio: Un Bf109 termina una Missione con un colpo all'Abitacolo serio ed è nella Casella Destino Abitacolo. Tirate un dado – un 9 – e quindi il pilota atterra salvo. Se aveste tirato 1, il caccia sarebbe esploso, ed avreste tirato un secondo dado – un 6 – il pilota muore. Non è riuscito a Lanciarsi in tempo per salvarsi. Se il caccia avesse avuto però l'assegnazione Corazzatura, il 1 sarebbe incrementato a 3, il che significa che l'aereo prende fuoco. Il secondo tiro sarebbe stato incrementato ad 8, il che significa che il pilota di Lancia e deve essere posto nella casella Ferito.

Atterra

Questo risultato dà al pilota 1 EP ed il pilota è disponibile per partecipare alla Missione successiva.

Lanciarsi? Schianto, Incendio, Esplode

Se si ha questo risultato con un caccia ausiliario, sottraete 1 EP dallo Staffel ed 1 OP dalla Missione successiva durante il Piazzamento della Missione. Se un Bf109 si schianta, prende fuoco o esplode, tirate un altro dado per determinare il destino del pilota (aggiungere +2 per le Caselle Destino Motore, Abitacolo o Carburante se il caccia ha l'assegnazione Corazzatura).

Lanciarsi: Si

Il pilota si lancia con successo. Ottiene 1 EP e può partecipare alla missione successiva.

Lanciarsi: No

Il pilota non si lancia. Muore. Cancellate il suo nome dalla Scheda del Pilota.

Ferito

Il pilota viene ferito. Ottiene 1 EP ma non è necessariamente disponibile per la Missione successiva. Ponete il caccia nella Casella Ferito (sulla mappa). All'inizio di ogni Missione, potete verificare il ritorno del pilota ("ritorna" significa che può uscire dalla casella). Verificatelo tirando un dado: se si ottiene 9 o 10, il pilota torna e può partecipare alla Missione (e ad ogni Missione successiva). Qualsiasi altro risultato significa che il pilota rimane ferito (e quindi indisponibile). Potete rimpiazzarlo, ma se lo fate non potete più tentare di farlo tornare. Un pilota rimane ferito e può controllare per il ritorno all'inizio di ogni Missione (e quindi può continuare a farlo indefinitamente per la partita).

Pilota di Rimpiazzo

Se un pilota muore o viene ferito, potete rimpiazzarlo (e nel caso di un pilota ferito, potete rinunciare all'opzione di farlo tornare). Cancellate il nome del pilota dalla Scheda dei Piloti. Inventate un nome per il rimpiazzo e scrivetelo nello spazio sottostante il nome del pilota morto o ferito. Determinate la penalità inesperto per il rimpiazzo (scegliete, o determinatela a caso).

Rimpiazzare un Rimpiazzo? Un pilota di rimpiazzo NON può essere rimpiazzato. *Per determinare i piloti disponibili, un "pilota disponibile" è un pilota che non è nella Casella Ferito né è stato cancellato dalla vostra scheda.*

Contare i Punti

Punti Tattici (TP)

I TP residui sono persi, non si conservano (ma nel Gioco Avanzato, sono persi dopo l'Inseguimento, quando la Missione è totalmente finita).

Sottrazione di Punti Operazioni (OP)

Per ogni caccia ausiliario distrutto durante la Missione (per Scorta o se non riesce ad atterrare), dovete dedurre 1 OP durante il Piazzamento della Missione quando giocate la Missione successiva.

Punti Esperienza (EP): Staffel

Annotate sulla vostra Scheda dello Staffel gli EP ottenuti per la Missione. Dovreste farlo durante la Missione stessa. Gli EP dello Staffel possono essere ottenuti durante qualsiasi fase, e si usano per pagare Comandi Staffel durante il piazzamento.

Ottenete 1 EP per ciascun bombardiere obbligato ad uscire dalla formazione (Caduto) e 2 EP per ogni bombardiere distrutto.

RIDUZIONE: Per ogni caccia ausiliario distrutto durante la Missione (da Scorte, o non ha ottenuto un risultato Atterra nella Tabella del Fato) dovete dedurre 1 EP.

Punti Esperienza (EP): Pilota

Annotate sulla vostra Scheda dei Piloti gli EP di ciascun pilota ottenuti nel corso della Missione. Questo dovrebbe essere effettuato durante la Missione stessa, in quanto potrebbe essere difficile ricordare le azioni di ciascun pilota. Un pilota può ottenere EP solo durante la Fase di Attacco, Fase della Scorta, o Inseguimento (Gioco Avanzato).

- Un pilota ottiene 1 EP per ogni bombardiere che fa uscire di formazione (Caduto), e 2 EP per ogni bombardiere che distrugge. Affinché il pilota ottenga gli EP, l'evento deve essere stato un risultato DIRETTO ed IMMEDIATO delle azioni di quel pilota.

Ad esempio, un attacco di un caccia causa un segnalino di Danno su un bombardiere, e viene innescato l'effetto catastrofico obbligando il bombardiere ad uscire di formazione. Quindi il pilota ottiene 1 EP.

Un altro esempio: un attacco di un caccia causa 4 punti Danno, ed un secondo caccia causa altri 4 punti Danno. In un altro attacco un terzo caccia aggiunge altri 2 punti Danno, distruggendo il bombardiere. Solo il terzo caccia ottiene 2 EP.

- Un pilota ottiene 1 EP anche se sopravvive ad una Casella Destino (cioè il risultato della Tabella del Fato è Atterra, Si Lancia "sì" o Ferito).



EP durante la Fase di Scoppio & Flak?

Durante la procedura di Scoppio, gli effetti dei razzi e delle bombe danno EP di Staffel (se il risultato è Caduto o Distrutto), ma i singoli piloti NON ottengono EP.

Non si assegnano EP per risultati di Caduto o Distrutto per la Flak (ma ottenete i VP).

EP per le Scorte?

Un pilota ottiene 1 EP anche per ogni risultato "e" nel combattimento aereo che ottiene. Un solo pilota può ottenere un EP in un singolo combattimento aereo. Non si ottengono però EP di Staffel.

Comandi di Staffel

Ottenere Comandi di Staffel

I Comandi di Staffel si ottengono accumulando Punti Esperienza Staffel (EP). Registrate gli EP sulla vostra Scheda dello Staffel.

Costi Comando di Staffel

Potete usare uno o più Comandi di Staffel durante il Piazzamento della Missione. Quando usate la Tabella di Piazzamento della Missione, ciascun comando costa 7 EP. Quando usate il Manuale della Situazione, ciascun comando costa 7 EP. Potete prendere tanti comandi quanti desiderate fintanto che avete EP con cui pagare.

Effetti di un Comando di Staffel

Un Comando di Staffel vi consente di poter scegliere di annullare un tiro di dado scegliendo il risultato.

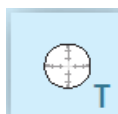
Ad esempio, dopo aver tirato un dado per determinare il Tipo di Missione, notate che il risultato è "Ritorno". Non desiderando il risultato spendete 7 EP per scegliere "Verso il Bersaglio".

Piloti Experten ed Inesperti

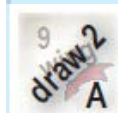
Abilità Esperte



Ogni abilità costa 5 EP per ottenerla (sottraete il EP dal totale del pilota sulla Scheda dei Piloti; quel pilota può anche avere una penalità Inesperto). Una volta ottenuta, l'abilità è permanente e può essere usata in ogni Missione. Ciascuna abilità può essere usata una sola volta durante una Missione. Un pilota può avere più di un'abilità, e può ottenere la stessa abilità più di una volta. Ad esempio, un pilota con abilità Fortuna può spendere 5 EP per ottenerla ancora, consentendogli di usare quell'abilità due volte ogni Missione.



Tempestività: Danneggiate automaticamente un bombardiere durante il punto Raffica della Fase di Attacco. Il caccia deve essere in modalità Determinata per usare questa abilità.



Mira: Quando l'attacco del caccia ottiene un risultato di Danno, pescate 2 segnalini di Danno invece di 1. Ciascuno conta come un risultato di Danno separato (applicateli entrambi). Se il caccia è equipaggiato con Cannone, pescate 2 segnalini di Danno per il primo risultato (applicare un segnalino) e poi altri due per il secondo risultato di Danno.



Fortuna: Annullate 1 Colpo (punto Raffica della Fase di Attacco, o Fase di Scoppio & Flak). Non annulla un risultato x nel combattimento aereo.



Disimpegno Ovunque: Invece di passare attraverso, il caccia può immediatamente disimpegnarsi a qualsiasi Casella Ritorno o Ritorno Evasivo, indipendentemente dalla modalità e segnalino di Manovra. Fatelo PRIMA di pescare una carta di Fuoco Continuato.

Penalità per Inesperienza



Un pilota di rimpiazzo inizia automaticamente con una penalità inesperto. Potete sceglierlo, oppure sceglierlo a caso. Nel corso della partita, una penalità può essere rimossa spendendo 3 EP del pilota. A differenza delle abilità esperte che possono essere usate solo una volta per Missione, le penalità devono essere usate sempre quando si applicano.



Erratico: Quando effettua il Disimpegno, spendete 1 TP. Se non lo potete spendere, o scegliete di non farlo, il caccia esce immediatamente (rimuovetelo dal gioco).



Panico: Quando viene Colpito, il caccia esce immediatamente. Svolgete il recupero immediatamente.



Zelante: Il caccia deve essere in modalità Determinata.

Me262

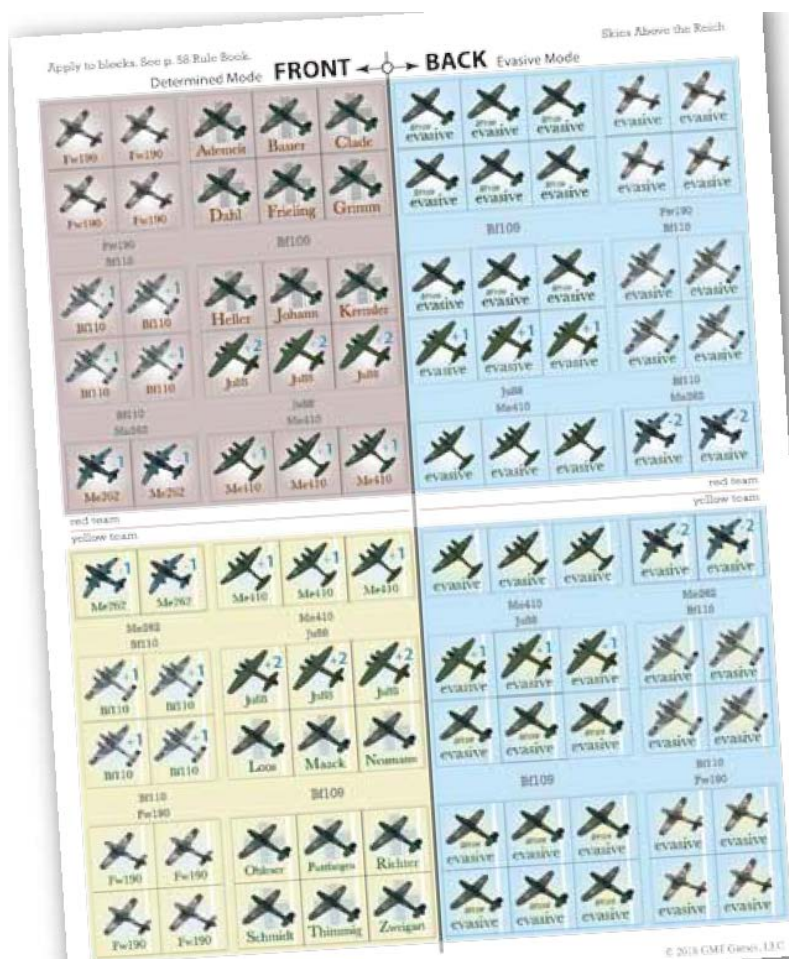
Un Me262 in modalità Evasiva gode automaticamente dell'abilità esperte Disimpegno Ovunque e la può usare ripetutamente nel corso di una Missione.

Etichette

Le etichette sono organizzate per tipo: Bf109, Fw190, Bf110, Me262, Me410.

Su ogni blocco vanno due etichette, uno per la modalità Determinata ed una per la modalità Evasiva, sul retro.

Vi sono due gruppi di colori, utili quando si gioca la versione a due giocatori: gruppo rosso e gruppo blu. Si usano invece tutti i blocchi quando si gioca in solitario.



CREDITI

Ideatori: Jeremy (Jerry) White & Mark Aasted

Test del gioco, Verifica e Consigli: Mark Aasted, Sam Sheikh, Hans Korting, Mike McClellan, Rick McKown, Troy Nichols, Swati Chattopadhyay, Jason Crain.

Grafica dei Componenti (eccetto la scatola): Jeremy White

Direttore Artistico, Copertina & Confezione: Rodger B. MacGowan

Coordinazione alla Produzione: Tony Curtis

Editori: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, Mark Simonitch

Logorio dello Staffel

L'uso della Tabella del Logorio dello Staffel è opzionale. È basata sull'idea che il vostro staffel sta facendo altro oltre ad attaccare le formazioni di bombardieri, e la tabella intende presentare gli effetti di queste altre azioni. Lo staffel può essere attaccato a terra, o può effettuare voli di scorta, o altre possibilità. Sebbene questa tabella non vi dica quali azioni siano state, o esattamente cosa è accaduto, il suo uso continuo presenterà un quadro in lenta evoluzione che rappresenterà la Luftwaffe sotto assedio. L'uso di questa tabella rende la vostra campagna più sfidante.

Procedura: Tirate un dado dopo aver completato una Missione, ed implementate il risultato indicato nella Tabella di Logorio dello Staffel. Se avete vinto la Stagione precedente, aggiungete **+1** al vostro tiro di dado. Se avete annullato la Missione precedente, sottraete **-1** dal vostro tiro di dado. **Due giocatori:** Ciascun giocatore usa la tabella dopo ciascuna Missione, ciascuno tira il suo dado ed applica il proprio risultato.

Perdere un Pilota: Se il risultato impone di perdere un pilota, DOVETE eliminare un pilota a vostra scelta dalla Scheda dei Piloti. Se quel pilota era un rimpiazzo, non può essere rimpiazzato. I piloti di rimpiazzo sono inesperti, a meno che indicato diversamente.

Tabella del Logorio dello Staffel +1 se avete vinto la Stagione precedente; -1 se avete annullato la Missione precedente			
dado	1942 – inizio 1943	Metà & tardo 1943	1944-45
1 -	<i>Pilota Ucciso</i> Perdete un pilota, posto nella casella Ferito	<i>Pilota Ucciso</i> Perdete un pilota	<i>Pilota Ucciso</i> Perdete un pilota
2	<i>Pilota Trasferito</i> Perdete un pilota, potete rimpiazzarlo con un pilota non inesperto	<i>Pilota Ferito</i> Perdete un pilota, posto nella casella Ferito	<i>Pilota Ferito</i> Perdete un pilota, posto nella casella Ferito
3	<i>Pilota Ferito</i> Perdete un pilota, posto nella casella Ferito	<i>Aeroporto Attaccato</i> Nella prossima missione sottraete 4 OP (se sono ridotti a zero annullate la Missione)	<i>Pilota Ferito</i> Perdete un pilota, posto nella casella Ferito
4	<i>Trasferimento dell'Aeroporto</i> Nella prossima missione sottraete 2 OP (se sono ridotti a zero annullate la Missione)	<i>Problema Logistico</i> La prossima Missione iniziate con 1 TP massimo	<i>Aeroporto Attaccato</i> Nella prossima missione sottraete 4 OP (se sono ridotti a zero annullate la Missione)
5	<i>Problema Logistico</i> La prossima Missione iniziate con 1 TP massimo	<i>Lo Staffel è Disperso</i> Nella prossima missione sottraete 2 OP (se sono ridotti a zero annullate la Missione); non potete usare i caccia ausiliari	<i>Aeroporto Attaccato</i> Nella prossima missione sottraete 4 OP (se sono ridotti a zero annullate la Missione)
6	<i>Problema Logistico</i> La prossima Missione iniziate con 2 TP massimo	<i>Problema Logistico</i> La prossima Missione iniziate con 1 TP massimo, e non potete usare i caccia ausiliari	<i>Lo Staffel è Disperso</i> Nella prossima missione sottraete 4 OP (se sono ridotti a zero annullate la Missione); non potete usare i caccia ausiliari
7	Ottenete 1 EP Staffel	<i>Problema Logistico</i> La prossima Missione iniziate con 2 TP massimo	<i>Problema Logistico</i> La prossima Missione iniziate con 2 TP massimo
8	Un pilota ottiene 1 EP	Ottenete 1 EP Staffel	Ottenete 1 EP Staffel
9	Un pilota ottiene 2 EP ed ottenete +2 OP nella Missione successiva	Un pilota ottiene 1 EP	Un pilota ottiene 1 EP
10 +	<i>Pilota Elogiato</i> Un pilota con abilità esperte non può volare nella prossima Missione	Un pilota ottiene 1 EP ed ottenete +2 OP nella Missione successiva	Un pilota ottiene 1 EP ed ottenete +1 OP nella Missione successiva

REGOLE AVANZATE & GIOCO A DUE GIOCATORI



Capitolo 1: Gioco Avanzato Mappe Inseguimento EP & VP nel Gioco Avanzato Inseguimento Intercettazione Piazzamento della Mappa Inseguimento Prima Passata / Ingaggio / Raffica Passata Successiva Raggruppamento Turno della Formazione, Cannone del Ju88/Me410, Interferenza Formazione Ridotta (regola opzionale)	Capitolo 2: Due Giocatori Regole per Due Giocatori Punti con due Giocatori Effettuare i Turni Capitolo 3: Note Note dell'Ideatore
--	--

Gioco Avanzato & per Due Giocatori

Benvenuti nelle regole del Gioco Avanzato, sono spiegate nel primo capitolo. Potrete anche giocare in due, come spiegato nel capitolo 2, usando le regole del Gioco Base o Avanzato.

PARTE PRIMA

Regole del Gioco Avanzato

Il Gioco Avanzato usa tutte le regole del Gioco Base, più quelle incluse in questo capitolo.

Sviluppo del Gioco

Nel Gioco Avanzato, giocate normalmente sino al termine della Missione, usando le stesse regole del Gioco Base. Vi sono però due novità: prima, potete darvi più TP durante un turno di missione effettuando l'azione raggruppamento (questo viene effettuato durante la Fase di Recupero) e seconda potete inseguire i bombardieri caduti (fuori formazione).

Riassunto dell'Inseguimento: Invece di riporre i segnalini di Danno nella tazza quando viene posto un segnalino Caduto sulla mappa della formazione, ponete questi segnalini in un gruppo sulla Tabella dei Turni (nello spazio del turno corrente). Poi, durante la Fase di Movimento del turno successivo o seguente, uno o più caccia possono "inseguire", il che significa che li rimuovete dalla mappa della formazione e li ponete nello spazio del turno corrente della Tabella dei Turni. Una volta raggiunto il Limite di Volo, o se la Missione termina prima, i caccia in inseguimento possono tentare di intercettare i bombardieri sulla Tabella dei Turni. Se hanno successo passate alla mappa inseguimento appropriata, ponendo i segnalini di Danno lì. Usate la mappa corrispondente alla Stagione: ad esempio, nella stagione 1942 usate la mappa con indicazione "Mappa Inseguimento 1942". Se nel 1944 e state giocando sulla Mappa 3, usate la "mappa verde Inseguimento del 1944", ma se giocate sulla mappa 4, usate la "mappa argento Inseguimento del 1944".

In generale, troverete che è possibile ottenere più EP nel Gioco Avanzato, in quanto i vostri caccia possono ottenere un risultato Caduto sulla mappa della formazione e poi un risultato Distrutto sulla mappa inseguimento. I VP sono minori, però, in quanto nel Gioco Avanzato ottenere VP solo per distruggere i bombardieri, non per farli uscire di formazione.

Il Gioco Avanzato è più lungo da giocare, in quanto aggiunge una sequenza di Inseguimento che segue la Missione, che deve essere giocata sulla mappa inseguimento. I piloti della Luftwaffe trovavano molto più facile abbattere i B-17 quando erano isolati di quanto fosse quando erano protetti in formazione. Lo scopo di attaccare una formazione divenne quello di indebolirne la coesione e quindi isolare alcuni B-17 in modo da porteli distruggere con minori rischi. Il Gioco Avanzato più difficile del Gioco Base in quanto non ottenete più VP per far uscire i bombardieri dalla formazione. Dovete effettivamente inseguirli e distruggerli.

I vecchi giocatori possono riconoscere le mappe inseguimento. Sono state ispirate dal gioco B-17: Regina dei Cieli della Avalon Hill. Usano un formato grafico simile, con vista dall'alto del bombardiere. La similitudine però termina qui, in quanto il gioco non richiede un libro di tabelle e schede, il che significa che il destino del bombardiere viene deciso in modo molto più rapido rispetto a quel classico gioco. Ed il punto di vista è opposto.

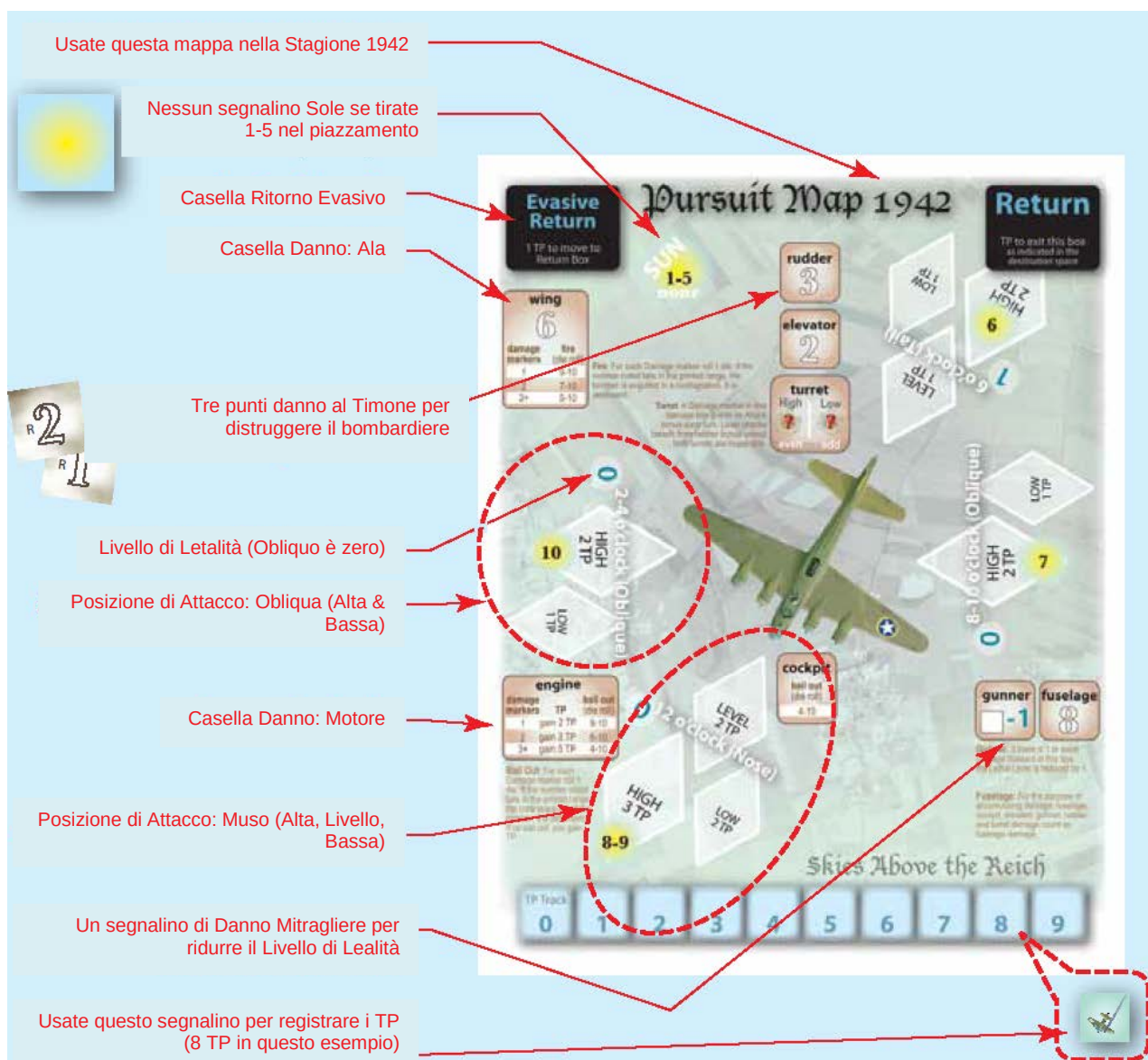
Mappe Inseguimento

Bombardiere Singolo

Le Quattro mappe inseguimento riproducono ciascuna un singolo B-17 che vola da solo.

Spazi di Attacco

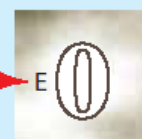
Intorno al bombardiere vi sono spazi a forma di rombo per porre i caccia. Gli spazi sono raggruppati in quattro gruppi, ciascuno corrispondente ad una posizione di attacco (Muso, Coda e due Oblique; entrambi gli Obliqui usano lo stesso mazzo di carte Attacco). Sono gli equivalenti degli spazi sulla mappa della formazione, eccetto che non sono necessari i blocchi per l'altitudine.



Caselle Danno

I segnalini di Danno sono posti nelle Caselle Danno, ciascuna corrispondente al tipo di Danno. Sulla mappa inseguimento, ignorate il Numero Catastrofico sul segnalino Danno, ed usate la tabella stampata nella Casella Danno:

La lettera indica il tipo di Danno (esempio: motore)



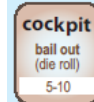
Lanciarsi: Ogni volta che ponete un segnalino di Danno nelle Casella Danno Abitacolo o Motore, tirate un dado. Se il numero ottenuto rientra nell'intervallo stampato sulla casella, l'equipaggio del bombardiere si lancia. Il bombardiere viene distrutto ed ottenete i VP. *Nota: per il danno ai Motori, per determinare la riga da*

usare, contate i segnalini Danno, non i punti di danno.

Motore: Ciascun segnalino di Danno posto in questa casella vi dà Punti Tattici, come indicato nella casella. I TP ottenuti in questo modo possono essere usati solo contro questo bombardiere.

Nota: per determinare la riga da usare, contate i segnalini Danno, non i punti danno.

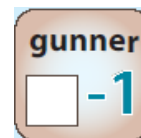
engine		
damage markers	TP	bail out (die roll)
1	gain 2 TP	10
2	gain 3 TP	7-10
3+	gain 5 TP	4-10



Incendio: Ogni volta che ponete un segnalino di Danno nella Casella Danno Ali, tirate un dado. Se il numero rientra nell'intervallo stampato nella casella, scoppia un incendio grave ed il bombardiere viene distrutto: ottenete i VP. *Nota: contate i segnalini Danno, non i punti di danno.*

wing	
6	
damage markers	fire (die roll)
1	9-10
2	7-10
3+	5-10

Mitragliere: Quando vi sono segnalini Danno sufficienti in questa casella, gli attacchi contro questo bombardiere sono meno pericolosi per i vostri caccia, in quanto il Livello di Letalità su questa mappa viene ridotto di 1. *Nota: contate i segnalini Danno, non i punti di danno.*



Torretta: Ogni volta che ponete un segnalino di Danno in questa casella, tirate un dado. Se ottenete un numero PARI, la torretta dorsale del bombardiere va fuori uso. Se DISPARI, la torretta ventrale va fuori uso. Quando una torretta è fuori uso, dà al giocatore un vantaggio in Attacco: se il caccia è Evasivo il vantaggio annulla un Colpo, se Determinato annulla un Colpo se tirate un numero PARI con un singolo dado. Ciascun vantaggio può essere usato una volta per turno. Un caccia in spazio Alto può usare il vantaggio solo se torretta dorsale è fuori uso, ed un caccia in uno spazio Basso può usarlo solo se la torretta ventrale è fuori uso. Se entrambe le torrette sono fuori uso, un caccia in uno spazio Livello lo può usare. Si può ottenere solo un vantaggio per torretta.



Danno Accumulato

La regola del Gioco Base che indica che se il danno accumulato di 10 o più distrugge un bombardiere è ancora in essere, *ma solo sulla mappa della formazione*. Non è in essere sulla mappa inseguimento. Invece, se i numeri Danno di tutti i segnalini Danno in una casella assommano o eccedono il numero Danno stampato in quella casella, il bombardiere viene distrutto. Questo si applica alle caselle danno ALA, TIMONE, I, e FUSOLIERA, ma *non* alle altre caselle.

Fusoliera: I segnalini Danno nelle caselle **Mitragliere, Abitacolo, Superfici di controllo, Timone, e Torretta** contano come danno alla Fusoliera per il danno accumulato. Cioè, se i segnalini Danno in tutte e 5 le caselle arrivano al numero stampato nella casella Fusoliera, il bombardiere viene distrutto.



EP & VP nel Gioco Avanzato

Punti Esperienza (EP)

Oltre agli EP assegnati nel Gioco Base, che si applicano tutti nel Gioco Avanzato, un pilota può distruggere un bombardiere sulla mappa Inseguimento, ottenendo 2 EP (e 2 EP Staffel). Se un pilota distrugge un bombardiere e subisce anche un Colpo, obbligando il caccia ad essere posto nella Casella Destino, il pilota e Staffel ottengono comunque gli EP.

Punti Vittoria (VP)

Nel Gioco Avanzato, non ottenete VP per far uscire di formazione (Caduti) i bombardieri. Ottenete VP solamente per distruggere i bombardieri (sulla mappa della formazione o sulla mappa inseguimento). Ottenete 2 VP se Missione Verso il Bersaglio, ed 1 VP se Missione Vicino al Bersaglio o Ritorno alla Base.

Inseguimento

Giocate l'Inseguimento dopo la fine della Missione, ma prima di determinare il Destino ed aver registrato gli EP e VP



Caduto

Nel Gioco Avanzato, quando un bombardiere esce di formazione (Caduto), invece di rimettere i suoi segnalini di Danno nella tazza, poneteli in gruppo sulla Tabella dei Turni, **nello spazio del Turno corrente della Missione**. Ponete un segnalino di Bombardiere sul gruppo. Se il bombardiere non ha segnalini Danno, ponete semplicemente il segnalino bombardiere lì.

Fase di Movimento

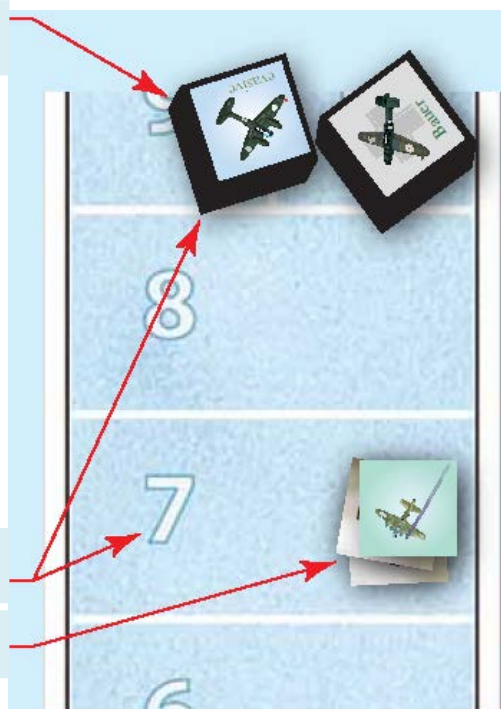
Durante la Fase di Movimento (Sequenza di Gioco della Missione), un caccia può uscire dalla mappa della formazione per inseguire un bombardiere caduto. Può farlo solamente se un bombardiere è già uscito di formazione ed i suoi segnalini Danno sono sulla Tabella dei Turni (o un Bombardiere è sulla Tabella dei Turni invece dei segnalini di Danno). Ponete il caccia sulla Tabella dei Turni, nello spazio del Turno di Missione corrente. Se più di un caccia insegue nello stesso turno, poneteli assieme in gruppo sulla Tabella dei Turni.

Deve Essere in Grado di Muovere: Non costa nulla muovere un caccia nella Tabella dei Turni (zero TP), ma il caccia deve essere in grado di muovere. Non può essere in una Casella Ritorno o Ritorno Evasivo, e non può avere un segnalino di Colpo assegnato.

Un Bf109 ed uno Ju88 hanno inseguito nel Turno 9

Un turno tra Caduto ed Inseguimento, quindi il Numero di Intercettazione è 1

Il bombardiere è uscito di formazione nel Turno 7



Sequenza di Gioco Inseguimento

Vi sono sei fasi da effettuare nell'ordine indicato. Una volta che terminate la sesta fase (Passata Successiva), ripetete le fasi 4 (Ingaggio), 5 (Raffica) e 6 (Passata Successiva), sino al termine dell'Inseguimento.

L'Inseguimento Termina?

I caccia muovono in e fuori dalle caselle Ritorno e Ritorno Evasivo, pagando costi in TP per essere posti in posizioni di attacco, sino a quando il bombardiere non viene distrutto oppure non avete più caccia sulla mappa inseguimento. In qualsiasi momento dopo la prima passata, l'Inseguimento termina anche se avete zero TP sulla Mappa Inseguimento. Se il bombardiere viene distrutto, ottenete EF e VP.

Esposizione della Sequenza di Gioco Inseguimento

Intercettazione I caccia tentano di intercettare il bombardiere (ma vedere la regola opzionale sulla scorta)

Piazzamento Spostate i caccia ed i segnalini di Danno nella mappa inseguimento appropriata

Primo Passaggio Ponete i caccia in posizione di attacco (no costo in TP per questo passaggio iniziale)

Ingaggio Scegliete la modalità di ciascun caccia (non usate i segnalini di Manovra sulla mappa inseguimento); verificate il vantaggio

Raffica I caccia attaccano e si disimpegnano (non si usano le carte di Fuoco Continuo)

Passaggio Successivo Pagate TP per spostare i caccia (costi stampati sulla mappa); ripetete le Fasi di Ingaggio di Raffica

Intercettazione

Durante la Fase di Intercettazione (Tabella dei Turni)

Scegliere un Bombardiere

Scegliete un bombardiere sulla Tabella dei Turni (cioè, scegliete i segnalini di Danno che lo rappresentano, o il segnalino di Bombardiere). Si possono intercettare uno o più bombardieri, fintanto che avete caccia sulla Tabella dei Turni per intercettare. Se desiderate intercettare più di un bombardiere, sceglierli uno alla volta e risolvete l'intercettazione ed inseguimento completamente prima di tentare l'intercettazione ed inseguimento per un altro bombardiere.

Scegliere un Gruppo Caccia

Dopo aver scelto un bombardiere caduto (uscito di formazione), scegliete un gruppo di caccia sulla Tabella dei Turni. Un gruppo è uno o più caccia nello stesso spazio sulla Tabella dei Turni. I gruppi possono intercettare bombardieri diversi, o due o più gruppi possono tentare di intercettare lo stesso bombardiere. Un gruppo può dividersi in due o più gruppi per inseguire bombardieri diversi. Un singolo caccia può essere un gruppo di uno.

Verifica dell'Intercettazione

Tirate un dado per ogni gruppo di caccia che tenta l'intercettazione del bombardiere scelto. Se il numero ottenuto è pari o superiore al **Numero di Intercettazione**, il tentativo ha successo ed il gruppo di caccia intercetta il bombardiere.

L'Intercettazione ha Successo

Se il tentativo ha successo, piazzate la mappa inseguimento. Prima del piazzamento, comunque, un altro gruppo di caccia può tentare l'intercettazione dello stesso bombardiere (risolvete tutti i tentativi di intercettazione prima di piazzare).

L'Intercettazione Fallisce

Se il gruppo di caccia non riesce ad intercettare il bombardiere, i caccia nel gruppo escono e terminano la missione. Non possono tentare di intercettare un altro bombardiere. Un altro gruppo di caccia può tentare di intercettare il bombardiere, ma se nessuno ci riesce, il bombardiere fugge.

Punti Tattici: Prima di tirare il dado, potete spendere TP per ricevere un modificatore. Aggiungete 1 al tiro di dado per ogni TP speso. Dovete spendere TP separatamente per ogni tentativo di intercettazione.

Numero di Intercettazione: Determinate il "Numero di Intercettazione" misurando la distanza in turni tra il bombardiere ed i caccia che inseguono. Contate il numero di spazi sulla Tabella dei Turni **tra** il bombardiere ed i caccia.

Il caccia tenta di intercettare questo bombardiere (Numero di Intercettazione = 0) il successo è automatico, senza tirare il dado (a meno che non si usi l'Interferenza)

Il caccia tenta di intercettare questo bombardiere (Numero di Intercettazione = 3)



Piazzamento dell'Inseguimento

Durante la Fase di Piazzamento (Mappa Inseguimento)



Sole: Tirate un dado per determinare la posizione del segnalino di Sole. Cercate il risultato sulla mappa inseguimento: ogni spazio Alto ha l'icona di Sole ed un numero. Se il numero ottenuto col dado corrisponde a quel numero, ponete il segnalino di Sole in quello spazio. Se "nessuno", non vi è segnalino di Sole.

Segnalini di Danno

Trasferite i segnalini di Danno dalla Tabella dei Turni alla mappa inseguimento. Ponete ciascun segnalino nella sua corrispondente Casella di Danno, a seconda del tipo di danno.

Torretta: Vi sono due sezioni nella Casella Danno Torretta, una rappresenta la torretta dorsale e l'altra la torretta "a palla" ventrale. Tirate un dado per determinare in quale sezione va il segnalino Danno: **Pari** dorsale, **Dispari** ventrale. Tirate separatamente per ogni segnalino.



Tipi di Danno	
C = Abitacolo	G = Mitragliere
E = Motore	R = Timone
EL = Superfici di controllo	T = Torretta
F = Fusoliera	W = Ala

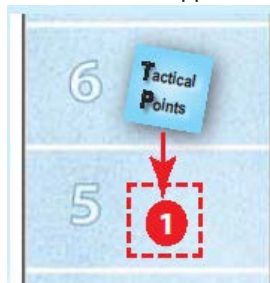
Già Distrutto?

Effettuate i Controlli per Incendio e Lanciarsi se i segnalini di Danno sono nelle Caselle Abitacolo, Motore e/o Ali (se si lancia il bombardiere viene distrutto). Anche se il bombardiere non subisce il lancio, dopo aver posto i segnalini di Danno nelle Caselle Danno appropriate, potreste accorgervi che il bombardiere è già distrutto per l'accumulazione dei danni. Cioè, se i numeri Danno di tutti i segnalini Danno in una casella sono pari o eccedono il numero Danno stampato nella casella, il bombardiere viene distrutto.

Se il piazzamento rivela che il bombardiere è già distrutto **prima** del Primo Passaggio, significa che l'aereo è stato distrutto poco prima di essere raggiunto dai caccia. Questi caccia non possono intercettare un altro bombardiere, ma lo staffel ottiene EP e VP per il bombardiere distrutto. I singoli caccia **non** ottengono EP. Per ottenere i VP ed EP dello Staffel per un bombardiere sulla Tabella dei Turni. DOVETE intercettare con successo.

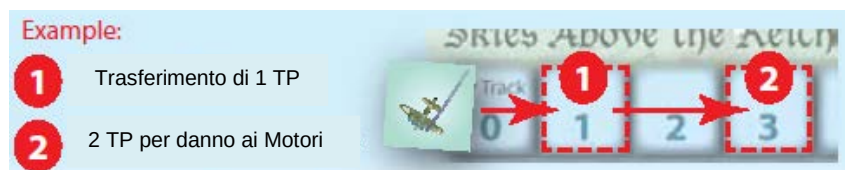
Trasferimento dei Caccia

Rimuovete i caccia che intercettano dalla Tabella dei Turni e teneteli a portata (li porrete negli spazi di attacco). Se vi è un secondo gruppo caccia che intercetta questo bombardiere (o un terzo o un quarto), ponete i loro caccia nella Casella Ritorno sulla mappa inseguimento.



Trasferimento dei Punti Tattici (TP)

Potete trasferire TP dalla Tabella dei Turni alla mappa inseguimento. Sottraeteli dalla Tabella dei Turni ed aggiungete un pari numero alla Tabella TP sulla mappa inseguimento. Inoltre, se il bombardiere ha uno o più segnalini Danno nella Casella Danno motore, aggiungete TP come annotato in quella casella. Il piazzamento è l'unica opportunità che avete per trasferire TP dalla Tabella dei Turni, ma i successivi segnalini Danno al motore vi daranno ancora TP.



Primo Passaggio/Ingaggio/Raffica

Durante la Fase Primo Passaggio (Mappa Inseguimento)

Solo il Primo Gruppo

Solo il primo gruppo di caccia può attaccare in questa fase. Il gruppo di caccia più vicino al bombardiere nella Tabella dei Turni è il primo gruppo. Se due gruppi sono a pari numero di spazi di distanza dal bombardiere sulla Tabella dei Turni, scegliete uno come primo.

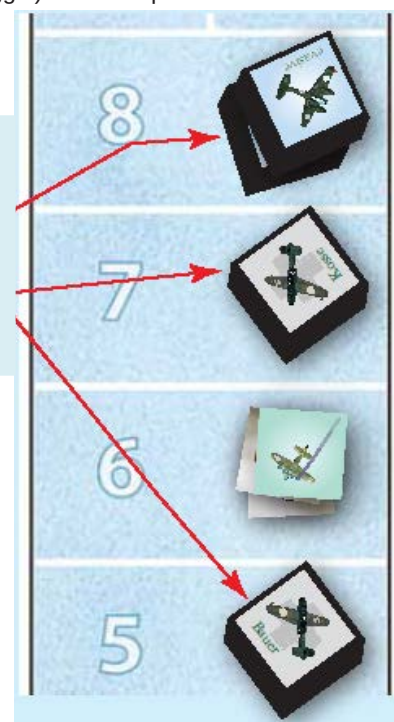
Il Primo Gruppo Ingaggia

Ponete i caccia del primo gruppo caccia in qualsiasi spazio di qualsiasi posizione di attacco sulla mappa inseguimento. Ignorate le note negli spazi riguardanti i costi in TP (pagate zero TP nel primo passaggio). Se sono posti due caccia nello stesso spazio, non controllate per la collisione (la collisione viene ignorata nella mappa inseguimento). Scegliete la modalità di ciascun caccia. Se scegliete di non porre un caccia in uno spazio per attaccare in questa fase, ponetelo nella Casella Ritorno oppure può uscire ora (rimuovetelo dal gioco).

Esempio: Tre gruppi di caccia Intercettano lo stesso bombardiere:

Questi due Ju88 sono a due turni di distanza, e quindi non sono il "primo gruppo" (non possono attaccare nel Primo Passaggio).

Questi due Bf109 sono a pari "distanza", quindi se ne può scegliere qualsiasi come primo gruppo (l'altro non sarà in grado di attaccare durante il Primo Passaggio).



Vantaggio in Attacco: Tutti gli stessi vantaggi che si applicano nel Gioco Base si applicano qui, eccetto che per ottenere il vantaggio *Rotte*, due caccia devono essere nello stesso spazio (il che significa che la posizione ed altitudine devono essere le stesse). Inoltre, i caccia che ottengono il vantaggio *Schwarm* possono essere ad altitudini diverse ma devono essere nella stessa posizione (cioè tutti e quattro possono essere nella Posizione Muso, uno Alto, due Livello ed uno Basso).

Livello di Letalità: Usate il Livello di Letalità indicato sulla mappa inseguimento, stampato accanto al titolo della posizione. Il Livello di Letalità può essere modificato dal Danno a Mitragliere e/o Torretta o dal numero indicato su alcuni caccia ausiliari.

Raffica & Disimpegno

Risolvete l'attacco di ciascun caccia uno alla volta. Per ciascuno, pescate una carta Attacco corrispondente alla sua posizione (Muso, Obliquo, Coda). Ignorate i risultati Passaggio Attraverso e Collisione, ma gli altri risultati si applicano seguendo le regole del Gioco Base. Dopo aver implementato i risultati, se vi sono, il caccia si disimpegna nella Casella Ritorno o Ritorno Evasivo, a seconda della sua modalità. **Se il caccia ha un segnalino di Colpo, effettuate il Recupero immediatamente.**



Il caccia attacca da
posizione Coda (Livello)

Livello di Letalità 2

Danni al Bombardiere

Se il bombardiere viene danneggiato dall'attacco, pescate un segnalino Danno per ogni risultato di Danno, ma ignorate il Numero Catastrofico del segnalino. Ponete i segnalini di Danno nelle rispettive caselle Danno e verificate per l'Incendio e Lancio come indicato nella casella.

Colpi ai Caccia

Per ogni risultato di Colpo, pescate, un segnalino di Colpo ed assegnatelo al caccia. Verificate per il Recupero immediatamente.

No Fuoco Continuato

Saltate il Fuoco Continuato, e non pescate la relative carta (il che significa che non vi è Testo dell'Evento da implementare).

Passaggio Successivo

Durante la Fase Passaggio Successivo (Mappa Inseguimento)

Attaccare Ancora

Dopo aver risolto gli attacchi del primo gruppo di caccia, tutti i caccia nelle caselle Ritorno e Ritorno Evasivo possono muovere. Muovere è opzionale. Un caccia può muovere dalla Casella Ritorno a qualsiasi spazio di attacco sulla mappa, o dalla Casella Ritorno Evasivo alla Casella Ritorno. Per i caccia che muovono in spazi di attacco, svolgete le fasi Ingaggio e Raffica.

Costo in Punti Tattici

A differenza del primo passaggio, porre un caccia in uno spazio è consentito solamente pagando un costo in TP per **ogni** caccia (sebbene quel costo possa essere zero). Il costo è annotato nello spazio o casella, e deve essere pagato dalla Tabella TP sulla mappa inseguimento.

Uscita

Invece di attaccare, un caccia può uscire. I costi di uscita sono zero TP. I caccia che escono sono rimossi dal gioco e non possono intercettare un altro bombardiere durante questa Missione. Se il bombardiere viene distrutto, tutti i caccia nella mappa inseguimento devono uscire.

Il Bombardiere Fugge / Fine dell'Inseguimento

Quando non vi sono caccia sulla mappa inseguimento, o avete zero TP, il bombardiere fugge. Effettuate l'intercettazione per un altro bombardiere, se avete più caccia sulla Tabella dei Turni in inseguimento. Quando non avete più caccia sulla Tabella dei Turni, o non vi sono bombardieri sulla Tabella dei Turni, la parte inseguimento della Missione termina. Risolvete il Destino e contate i VP, EP e deduzioni di OP.

Raggruppamento

Durante la Fase di Recupero (solo mappa della formazione)

Cosa si Raggruppa?

Uno o più caccia possono "raggrupparsi" per incrementare il vostro totale di Punti Tattici (TP).

Raggruppare Dove?

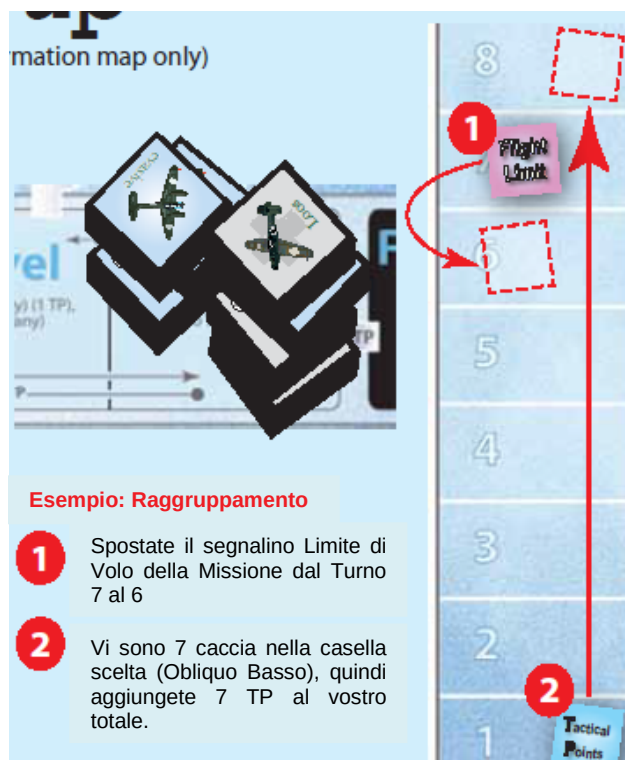
I caccia che si raggruppano devono essere nella stessa casella sulla mappa della formazione. Potete scegliere una sola casella in ogni Turno di Missione per raggrupparsi. **Non** potete raggruppare sulla mappa inseguimento.

Quando si Raggruppa?

Il Raggruppamento si può avere solamente durante la Fase di Recupero del Turno di Missione, e SOLO se un bombardiere non è già sulla Tabella dei Turni (cioè, se i segnalini Danno di un bombardiere caduto e segnalino di Bombardiere non sono ancora sulla Tabella dei Turni). Il Raggruppamento è proibito se il segnalino Turno di Missione ha già raggiunto il turno Limite di Volo.

Procedura

Come prima cosa, riducete il Limite di Volo di un Turno di Missione (spostate il segnalino Limite di Volo in uno spazio antecedente sulla Tabella dei Turni): Poi, contate il numero di caccia nella casella scelta ed incrementate i vostri TP di quel numero.



Virata della Formazione

Sulle mappe della formazione ed inseguimento

Spostamento della Posizione del Sole?

Durante il gioco sulla mappa della formazione ed inseguimento, vi è la possibilità che la formazione di bombardieri viri, cambiando la sua direzione. L'effetto è che il segnalino di Sole si sposterà.

Innesco dello Spostamento del Sole

Questo spostamento può essere innescato quando dovete pescare un segnalino di Danno (in quanto un caccia ha danneggiato un bombardiere, ad esempio). Se il segnalino di Danno che pescate ha stampata l'icona di Sole, il segnalino di Sole cambia di posizione. Questo spostamento si ha alla fine della fase corrente. Si ha quando ponete il segnalino di Danno viene riposto nella tazza (avendo attaccato con il cannone e tenuto l'altro segnalino di Danno).

Si Sposta Dove?

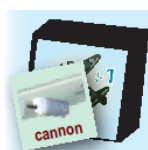
Quando viene innescato, tirate un dado. Se il numero ottenuto è PARI, spostate il segnalino di Sole di una posizione in senso orario. Se DISPARI, in senso antiorario.

Mappa Inseguimento: Regola Opzionale

Sulla mappa inseguimento, potete verificare lo spostamento del segnalino di Sole anche dopo ogni turno (cioè dopo che tutti i caccia hanno attaccato). Tirate un dado: con un numero PARI non vi è spostamento, con DISPARI, si sposta (e tirate il dado per la direzione).

Cannone degli Ju88/Me410

Sulla mappa inseguimento



Uno Ju88 o Me410 con assegnazione Cannone può attaccare dalla Casella Ritorno durante il punto Raffica. Per risolvere l'attacco, usate la solita procedura. Costa zero TP farlo.

Interferenza (Regola Opzionale)

Sul pannello Fuori Mappa durante l'intercettazione, solo stagioni 1944 & 1945

Preparazione: Ponete i segnalini di Scorta in una tazza (usate lo stesso tipo assegnato a questa Missione; se non ne sono assegnati, usate i P-47).

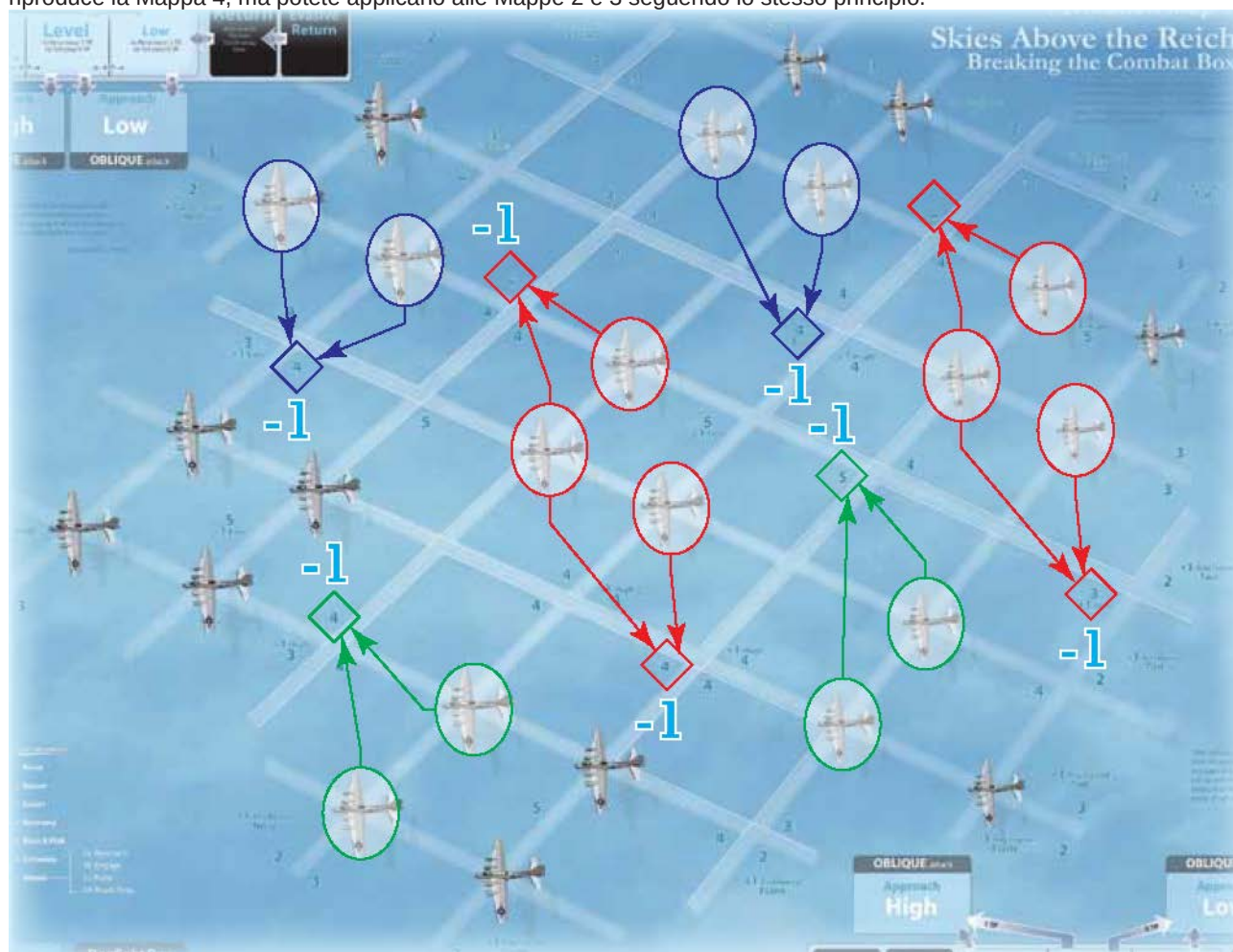
Verifica dell'Interferenza della Scorta: Durante l'intercettazione, tirate due dadi invece di uno. Usate il dado **nero** per determinare se l'intercettazione ha successo. Il dado **rosso** dà la verifica per l'interferenza delle scorte. Potete spendere TP per modificare il risultato di uno dei dadi, ma non di entrambi. *Nota: a differenza della modifica al dado nero, per modificare il dado rosso, ogni TP speso sottrae uno dal numero ottenuto.*

Risultato: Se il numero ottenuto col dado **rosso** è **pari o superiore** al numero totale di caccia e bombardieri correntemente sulla Tabella dei Turni, la scorta interferisce, nel qual caso pescate un segnalino di Scorta dalla tazza – inizia il combattimento aereo (il caccia non è più in alto). In seguito, riponete il segnalino di Scorta nella tazza. Se il risultato del combattimento aereo è **B** o **R**, i caccia possono entrare nella mappa inseguimento (ma solo se l'intercettazione ha avuto successo, come determinato dal dado nero). Se il risultato è **S** (disperso) o **D** (combattimento aereo), i caccia non possono intercettare. Se il numero ottenuto col dado **rosso** è **inferiore**, non vi è interferenza.

Riduzione della Formazione

(Regola Opzionale)
Sulla Mappa della Formazione

Se una Missione va bene, molti bombardieri usciranno di formazione o saranno distrutti. Anche se i segnalini Caduto, Distrutto, Aperto e Kaputt riducono i Livelli di Letalità, vi sono situazioni nelle quali una parte significativa della formazione viene eliminata ed ancora alcuni Livelli di Letalità non si modificano adeguatamente. Per maggiore realismo, il diagramma seguente indica quando e dove si dovrebbe applicare un modificatore -1 al Livello di Letalità. Il diagramma riproduce la Mappa 4, ma potete applicarlo alle Mappe 2 e 3 seguendo lo stesso principio.



Se entrambi i B-17 indicati nei due ovali sono Caduti/Distrutti, -1 al Livello di Letalità nello spazio indicato dal rombo.

PARTE SECONDA

Regole per Due Giocatori

Nella versione a due giocatori, questi agiscono assieme per vincere la Campagna. Giocano ogni Missione assieme, in modo cooperativo. Effettuano il Piazzamento della Missione assieme, dividendo gli OP e scegliendo i propri caccia, ausiliari ed assegnazioni (gli adesivi hanno colori diversi per facilitare questo). Registrano i propri piloti sulla propria Scheda dei Piloti, ma ogni giocatore ottiene solo 9 piloti di Bf109. Un giocatore prende i piloti nella metà alta della scheda, l'altro prende la metà in basso (e Bf109 corrispondenti). Assieme, i giocatori vincono o perdono .. e tuttavia, se vincono, uno solo di loro viene promosso (quel giocatore è il vero vincitore). Se perdono, uno solo subirà la corte marziale. Questo rende la versione a due giocatori un gioco (non)cooperativo.

Si può giocare usando solo le regole del Gioco Base, oppure, se preferite, quelle del Gioco Avanzato.

Punti con Due Giocatori

Campagna ed EP

I giocatori giocano la stessa Campagna, giocando ogni Missione assieme. Ciascuno ottiene e spende Punti Esperienza (EP) indipendentemente (sebbene possano condividere il costo dei bonus Staffel).

Piazzamento della Missione

Seguite le "istruzioni" al solito modo, cooperando per piazzare la Missione usando la Tabella di Piazzamento della Missione ed il Manuale della Situazione. Quando si deve tirare un dado (ad esempio, per determinare la mappa), non importa quale giocatore lo tira.

Comandi di Staffel

Qualsiasi giocatore può usare un Comando di Staffel, oppure i giocatori possono accordarsi per condividere il costo di un comando. *Ad esempio, per scegliere la mappa, uno può spendere 4 EP e l'altro 3 EP, dividendo il costo.* In caso di disaccordo, i giocatori possono spendere gli EP come desiderano. Quindi, un giocatore può usare un Comando di Staffel anche se l'altro non lo desidera. *Ad esempio, uno può spendere 7 EP per scegliere una Missione Verso il Bersaglio, indipendentemente dal parere contrario del compagno.* Una volta pagato un comando ed effettuata la scelta, l'altro giocatore può immediatamente spendere un equivalente di EP per fare un'altra scelta, superando la scelta precedente. *Quindi, dopo aver constatato la scelta dell'avversario, la Missione Verso il Bersaglio, l'altro giocatore può immediatamente spendere 7 EP per scegliere una Missione Verso la Base.* Non vi è limite al numero di Comandi Staffel che possono essere usati in un singolo Piazzamento della Missione. L'ultima scelta per la quale si è pagato è vincolante per entrambi i giocatori.

Punti Operazione (OP)

I giocatori devono dividere equamente gli OP, e spenderli indipendentemente. Ciascun giocatore può avere **due Bf109 gratuitamente**, comunque, oltre ai propri OP. Gli OP non possono essere dati ad un altro giocatore o scambiati.

Esempio: Siamo nella Stagione 1942 ed il Tipo di Missione è Verso il Bersaglio. Quando si determina il numero di OP, si tira un 7, per un totale di 4 OP. Quindi, oltre ai due Bf109 che ciascun giocatore ottiene gratuitamente, ciascuno spende 2 OP. Nella Stagione 1942 l'unica scelta nel Menu Operazioni è Bf109, quindi ogni giocatore gioca la Missione con quattro caccia, tutti Bf109 (per un totale di otto caccia in totale).

Punti Tattici (TP)

Ciascun giocatore inizia con i TP indicati dal Manuale della Situazione. Pertanto, se la missione deve iniziare con solo 1 TP, ciascun giocatore inizia con 1 TP. Vi sono due segnalini TP forniti nel gioco, uno per giocatore.

Spesa dei TP: Ciascun giocatore spende i propri TP. Questi non possono essere dati o scambiati a/con l'altro giocatore.

Raggruppamento (Regole Avanzate): Vi sono due segnalini di Limite di Volo nel gioco, uno per giocatore. Ciascun giocatore può raggruppare durante la Fase di Recupero, ed il TP ottenuto appartiene solo al giocatore che raggruppa. Contate solo i caccia di un giocatore quando si sommano i TP. Entrambi i giocatori possono raggruppare nello stesso turno. I loro caccia che si raggruppano possono condividere la stessa casella con i caccia dell'altro giocatore, ma questo non è obbligatorio. Se condividono la stessa casella, ed entrambi i giocatori raggruppano, lo fanno indipendentemente, ottenendo TP solo per i propri caccia.

Verifica della Collisione

Quando si segue la Sequenza di Gioco della Missione, i giocatori dovrebbero agire simultaneamente. Questo potrebbe non essere sempre possibile durante alcune fasi (specialmente la Fase di Attacco), o in caso di disaccordo. Qualsiasi giocatore, in qualsiasi momento, ha la possibilità di imporre un ordine al turno, come segue:

Ordine del Turno: Quando viene richiesto da un giocatore, le azioni devono essere condotte nell'ordine di turno. Il giocatore con il maggior numero di TP in quel momento agisce per primo, svolgendo la prima azione. In caso di egual numero di TP, il giocatore che ha più caccia in gioco sulla mappa agisce per primo. Se ancora in parità, agisce per primo il giocatore con il minor numero di Piloti Inesperti sulla sua scheda (e se ancora in parità, tirate un dado per determinare chi agisce per primo). Un giocatore può passare nel suo turno. Una volta invocato l'Ordine del Turno, stabilite il primo giocatore all'inizio di ciascuna fase. Indipendentemente da cosa accade in quella fase, il primo giocatore rimane primo per la durata della fase.

Quando si deve effettuare una Verifica della Collisione durante il punto Ingaggio della Fase di Attacco ed entrambi i giocatori hanno caccia nello spazio, usate l'Ordine del Turno per determinare quale giocatore effettua la verifica, e quindi deve scegliere il caccia che riceve il segnalino di Prossimità.

Fase della Scorta

Quando un segnalino di Scorta muove, e si deve prendere una decisione sulla sua destinazione, usate l'Ordine di Turno per determinare quale giocatore prende la decisione.

Inseguimento (Regola Avanzata)

INTERCETTAZIONE: Durante l'intercettazione, i giocatori devono tenere separati i loro gruppi, e devono alternarsi durante la Fase di Intercettazione della Sequenza di Gioco Inseguimento. Il giocatore che ha più TP agisce per primo (usate il maggior numero di caccia sulla Tabella dei Turni per i casi di parità). Quando tocca al turno di un giocatore, quel giocatore sceglie un bombardiere caduto ed uno dei suoi gruppi. Entrambi i giocatori possono tentare di intercettare lo stesso bombardiere.

MAPPA INSEGUIMENTO: Se entrambi i giocatori intercettano con successo, ciascuno registra i propri TP sulla mappa inseguimento (ciascun giocatore ottiene TP per danno ai Motori; non dividete i TP). Dopo il primo passaggio (giocato da un solo giocatore), giocate ciascuna fase assieme, alternandovi nel muovere un caccia alla volta.

Punti Vittoria (VP)

I giocatori tengono registrati i VP che ottengono. Alla fine di una Stagione, sommate i VP di entrambi i giocatori per determinare se i giocatori vincono, perdono o possono proseguire la Campagna. Se i giocatori vincono la Campagna, confrontate i VP di entrambi.

Punto Avvicinamento (Fase di Attacco): Quando si alterna durante il punto Avvicinamento, ciascun giocatore muove un caccia dalla Casella Avvicinamento ad uno spazio nella formazione, seguito dall'altro giocatore. Il gioco si alterna in questo modo sino al completamento di un'ondata di sei caccia (nota: un'ondata è di 6 caccia, **non** di 6 caccia per giocatore). Se un giocatore passa, non può muovere un altro caccia in quella fase.

Punto Ingaggio (Fase di Attacco): Svolgete questo punto simultaneamente. Quando si determina il vantaggio (per la Posizione, ecc.) considerate i caccia di entrambi i giocatori. *Ad esempio, il Giocatore A ha posto un caccia in un elemento dalla Casella Avvicinamento Muso, ed il Giocatore B ha posto i suoi caccia nello stesso elemento ma dalla Casella di Avvicinamento Obliqua, e sono ad altitudini diverse. Questo dà un vantaggio di Posizione. Viene posto un segnalino di Vantaggio nell'elemento, e qualsiasi giocatore lo può usare quando gioca il suo turno.*

Punto Raffica (Fase di Attacco): Quando si risolve un attacco, si può usare un solo vantaggio da parte del giocatore che sta svolgendo il suo turno (eccezione: un vantaggio Controsolo può essere usato dal caccia cui è assegnato, oltre ad un altro vantaggio). *Ad esempio, un giocatore può scegliere di usare un vantaggio di Posizione durante l'attacco del suo caccia. Può anche usare il vantaggio Rotte durante la risoluzione dello stesso attacco. Dopo aver usato il vantaggio di Posizione, rimuove il segnalino, il che significa che l'avversario ha perso l'opportunità per usarlo.*

Note dell'Ideatore

I Cieli sul Reich ebbe origine nel 2010. Avevo appena ricevuto un numero della rivista *Against the Odds*, e con esso un gioco cartolina gratuito. Fu una delusione, in quanto già possedevo precisamente la stessa cartolina. Questo era accaduto anche in precedenza, e decisi che sarebbe stato interessante e forse utile creare un gioco cartolina dove i duplicati non sarebbero stati ridondanti.

Assieme a Mark Aasted, sviluppai una versione invertita del classico gioco *B-17: Regina dei Cieli*. Mettemmo un B-17 in mezzo alla cartolina dando ai giocatori un gruppo di caccia della Luftwaffe nella forma di pedine. Lo chiamammo *Schwarm* e lo proponemmo alla ATO. Nelle nostre intenzioni non era solo una singola cartolina, era un mosaico di cartoline. Se un cliente già possedeva *Schwarm*, e ne riceveva un altro, poteva affiancare i due, e così il bersaglio sarebbe stato due B-17 che volavano in coppia. Combinandola con altre, si poteva creare una intera formazione di B-17. Quando un bombardiere veniva fatto uscire di formazione, il giocatore spostava la cartolina di lato, isolandola dal mosaico. Ritenevamo che la riproduzione della formazione di bombardieri era qualcosa non ancora affrontato nei wargame, ed ero eccitato per questa proposta.

Sono felice di dire che anche ad ATO piacque, e per la nostra gioia la ritenne un'idea da sviluppare. Forse la lusinga ci rese ciechi, in quanto a pensarlo ora, ingrandire la piccola cartolina in formato grande con pedine grandi eliminò una delle caratteristiche che ritenevamo davvero innovative. Ingrandendolo come gioco vero e proprio, non fu più possibile affiancare più mappe per creare una formazione. Si sarebbe potuto fare, ma mentre le cartoline erano facili da accumulare, il gioco no. Per adattare il maggiore formato, abbiamo fatto del nostro meglio per elaborare le regole, e siamo grati ad ATO per averci dato questa opportunità. Comunque, il gioco pubblicato non era esattamente quello che volevamo, e come ideatori ci rendemmo conto che la colpa era nostra. Ci impegnammo immediatamente nella creazione di *Schwarm* su una mappa da wargame vero e proprio riproducendo circa 20 bombardieri. Per i primi due anni, Mark ed io adattammo il nostro prototipo alle esigenze e limitazioni materiali della ATO. Dal momento che doveva essere un gioco in rivista, potevamo includere una sola mappa, un foglio di pedine e regole integrate nella rivista. Comprendemmo a poco a poco che questo gioco sarebbe stato molto più interessante se avessimo incluso più di una mappa di formazione, per illustrare lo sviluppo della formazione nel corso della guerra.

Sebbene fosse facile essere attratti dagli aerei, quello che ritenevamo davvero interessante qui era il "terreno" creato dall'organizzazione dei bombardieri in formazione.

Fu nel 2013 o 2014 che Mark ed io decidemmo di lasciare che il progetto si sviluppasse come realmente desideravamo. Questo significò creare più di una mappa ed un foglio di pedine. Significò trovare un'altra casa editrice. I ragazzi della ATO furono davvero esemplari, affermando che ATO doveva servire da incubatrice per progetti di giochi più ambiziosi.

In quel tempo stavo per pubblicare un gioco detto *Enemy Coast Ahead* con la GMT, quindi Mark ed io iniziammo a pensare a questo progetto come un potenziale titolo sempre della GMT. Il gioco crebbe.

I suoi componenti crebbero a proporzioni mostruose, includendo presto un mazzo di carte, più mappe, molti fogli di pedine, una moltitudine di tabelle. I blocchi con gli adesivi rimpiazzarono presto le pedine, ed il mazzo di carte crebbe sino a sette mazzi (all'apice della nostra pazzia). Infine però tornammo sui nostri passi. Ma creare un gioco è così: aggiungere per poi tagliare. Ripetere, e ripetere ancora. Ci volle molto per scartare il sistema usato in *Schwarm* a favore di uno schema del tutto diverso, e prima di terminare scartammo anche quello schema. Quando avvicinammo al GMT, l'elenco dei componenti era ancora imponente, ma era una versione ridotta di quello che era divenuto.

I Cieli sul Reich è stato creato sull'idea che i bombardieri erano organizzati in una configurazione, o formazione, che creava un terreno mortale. Scegliemmo di non aggiungere molto dettaglio in termini di singoli aerei, cosa che sappiamo non piacerà a molti Grognaard che vorrebbero differenziare tra Bf109F e Bf109G. Prendiamo in considerazione gli avanzamenti tecnologici, sia per i caccia che per i bombardieri, ma abbiamo volutamente creato un sistema che non si sofferma in questo tipo di dettagli.

Il terreno letale e la sfida dei piloti dei caccia di affrontarlo è l'argomento principale del gioco. Questo, e la lunga durata della guerra aerea, che si rivelò una catastrofe per la Luftwaffe e per le persone sotto quel cielo tumultuoso. Chiediamo ai giocatori di pensare come avvicinarsi alla formazione di bombardieri. Come l'attaccate? L'angolo di avvicinamento è una considerazione vitale, come l'altitudine. Lavorare in squadra aiuta o è meglio lanciare un singolo caccia alla volta, seguito da un altro? Speriamo che i giocatori alla fine vedano questo terreno come di per sé fragile. Il gioco vi dovrebbe consentire di assistere all'allentamento della formazione e parziale disfacimento. Ma se giocate l'Intera Campagna, dovrete anche assistere il dilemma e l'agonia di tenere assieme uno *staffel* efficiente. Anch'esso è fragile.

Il gioco usa "stagioni" per tracciare lo sviluppo della tecnologia aerea e delle tattiche, ma solo come una pennellata approssimativa. Per la metà del 1943 il giocatore ha molte opzioni. Bombe, razzi, cannoni e vari aerei da usare. Per il tardo 1943 il giocatore dovrebbe avere vita facile, se comprende come usare queste "assegnazioni" e leggere il terreno. Più avanti, il giocatore può contare sulla minaccia di una scorta costante. Per il 1944, il P-51 Mustang molto probabilmente costringerà il giocatore a cambiare tattica. Caricherà ancora alcuni caccia con razzi, ma non avrà il lusso del tempo e dovrà affrettarsi per usarli e poi andarsene. Vi saranno anche altre considerazioni per il giocatore. Una volta appreso come usare gli strumenti del Menu Operazioni, potrete distruggere i bombardieri con qualche livello di sicurezza, specialmente se siete propensi a rischiare i vostri piloti. È questo il problema, ed optare per avere maggiore corazzatura può dimostrarsi necessario, ma la necessità di distruggere i bombardieri dovrebbe spingere il giocatore a rischiare i piloti. La Scheda dei Piloti e lo schema della campagna vi porta a conoscere i piloti, o farvi sentire che li conoscete, specialmente se ottengono esperienza. Speriamo che questo aspetto del gioco, la dimensione umana, sia qualcosa che vi arrivi come giocatori. Era un altro motivo per spostare l'attenzione dalle minuzie dei dettagli degli aerei e, se non ci inganniamo, speriamo ponga questo gioco nello stesso genere di *The Hunters (I Cacciatori)*, o quel grandioso vecchio classico, *B-17: Queen of the Skies [Regina dei Cieli]*.

Chiarimenti & Omissioni, 9 Set. 2018



1. Chiarimenti sulla pedine: Due dei segnalini di Danno (Fusoliera) hanno stampato al centro un sole. Quell'icona di sole viene ignorata, a meno che non giochiate con la regola della Virata della Formazione (Regola Avanzata). Inoltre, come molti altri segnalini di Danno, questi due non contengono Numeri Catastrofici, il che significa che non controllate per l'Effetto Catastrofico.

2. No Limite Experten/Inesperto:

Sebbene la Tabella di Piazzamento della Missione indica con quanti piloti *Experte* e/o *Inesperti* iniziate una Campagna, quando iniziate una nuova Stagione, tenete i piloti *Experte* e/o *Inesperti* che avete ora (non ne ricevete automaticamente di nuovi né dovete ridurre quelli che avete per adeguarvi al numero indicato per la nuova stagione sulla Tabella di Piazzamento della Missione).

Ad esempio, iniziate la Stagione 1942 con 6 Experten, e diciamo che riuscite a non farne uccidere alcuno. Durante le sei Missioni del 1942 un altro pilota diventa Esperte ed anch'egli sopravvive. Quando la vostra campagna Media o Piena passa nella stagione 1943, tenete tutti e 7 gli Experten.

3. La Missione Termina ma è ancora in corso un Combattimento Aereo

Se la Missione termina ed uno o più caccia condividono la Casella Combattimento Aereo con Scorte, risolvete il Combattimento Aereo prima di Registrare la Missione.

4. Uscita della Scorta prima di risolvere il Combattimento Aereo

Se la Scorta esce mentre un segnalino di Scorta ed un caccia sono nella Casella Combattimento Aereo, non risolvete il combattimento aereo. Piuttosto, la Scorta esce all'inizio della Fase di Scorta e così fanno i caccia.

5. Non potete ottenere TP mediante il Raggruppamento nell'ultimo turno

Ottenere TP mediante il Raggruppamento richiede di accorciare la Missione di un turno. Pertanto non si possono ricevere TP nell'ultimo Turno di Volo.

6. Implementate i Risultati dell'Attacco in qualsiasi Ordine

Eccetto per i risultati "R" e No Munizioni ed Inceppamento, che si implementano per ultimi, tutti gli altri risultati di una Carta Attacco possono essere implementati in qualsiasi ordine. Ad esempio, una "C" (Verifica della Collisione) può essere implementata prima o dopo un risultato di Passaggio Attraverso, e la scelta potrebbe influenzare con quale bombardiere ci si scontra (se accade). È anche possibile che non si possa implementare un risultato, per l'ordine di risoluzione degli stessi. Ad esempio, se la Verifica della Collisione dà Virata, ed il caccia deve essere posto quindi nella Casella Ritorno, un risultato Passaggio Attraverso non vale più (se non è già stato implementato).

VARIANTE

Livello Esperto

Non abbastanza difficile per voi? Giocate la Campagna Intera e cercate di non perdere nel 1942, e poi trovate che potete effettivamente ottenere una Vittoria Decisiva non una volta ma due volte nel 1943? Gioco finito. Questa variante fa per voi. Modifica le Condizioni di Vittoria sia per la Campagna Media che Piena nel modo che segue.

CAMPAGNA MEDIA nel 1943

Vincete solo ottenendo una Vittoria Decisiva. Questo non si applica alla Campagna Media che inizia nel 1944.

CAMPAGNA PIENA

La Vittoria Decisiva non conta come due Stagioni vinte.

Ogni Vittoria Decisiva ottenuta vi consente di estendere una Stagione seguente di 2 o 4 Missioni (4 nel Tardo 1944 o 1945, 2 all'inizio 1944, nessuna altra Stagione può essere estesa).

Dovete giocare tutte le Stagioni A MENO CHE non vinciate 4 Stagioni ed una delle vittorie era una Vittoria Decisiva.

In altre parole, potete vincere prima del 1945 se vincete 4 Stagioni ed una di queste vittorie è decisiva.

Caselle Destino

Durante la Fase di Recupero, verificate i caccia con segnalini di Colpo. Se il Colpo si rivela serio, ponete il caccia nella casella corrispondente al suo tipo di colpo (motore, abitacolo, ecc.). Risolvete il destino finale del caccia alla fine della Missione.

Risoluzione del Destino

Alla fine della Missione, tirate un dado per ciascun caccia e trovate il risultato nella colonna pertinente al suo tipo (Bf109, Fw190, ecc.). Il risultato sarà che Atterra, si Schianta, Incendio o Esplode. Poi, se il risultato è tutto tranne Atterra, tirate un altro dato e trovate il risultato nella tabella Lanciarsi Fuori. I piloti di Bf109 che Atterrano o Si Lanciano ottengono 1 EP e possono continuare ad effettuare missioni. I piloti feriti ottengono anch'essi 1 EP ma devono essere posti nella Casella Feriti o sono rimpiazzati. I piloti che non si lanciano (risultato "No") sono uccisi (possono essere rimpiazzati).

Ferito

Porre i piloti di Bf109 feriti qui. All'inizio di ogni Missione seguente, potete tentare di far tornare ogni pilota ferito in servizio. Tirate un dado per ognuno: tornano in servizio se non ottenete un 9 o 10. Qualsiasi altro risultato significa che il pilota rimane ferito. Potete rimpiazzare un pilota ferito.

RISULTATO	Me262	Bf110 Me410 Ju88	Fw190	Bf109	motore		
Atterra	10+	6-10+	8-10+	9-10+	Lanciarsi Fuori		
Si Schianta	8-9	4-5	5-7	7-8	No	Ferito	Si
Incendio	5-7	2-3	2-4	2-6	1-3	4-6	7-10+
Esplode	1-4	1	1	1	1-7	8	9-10+
CORAZZATURA modificatore +2							

RISULTATO	Me262	Bf110 Me410 Ju88	Fw190 Bf109	abitacolo		
Atterra	10+	7-10+	9-10+	Lanciarsi Fuori		
Si Schianta	5-9	5-6	5-8	No	Ferito	Si
Incendio	2-4	2-4	2-4	1-4	5-8	9-10+
Esplode	1	1	1	1-7	8-9	10+
CORAZZATURA modificatore +2						

RISULTATO	Me262	Bf110 Me410 Ju88	Fw190 Bf109	fusoliera		
Atterra	8-10	6-10	7-10	Lanciarsi Fuori		
Si Schianta	5-7	5	5-6	No	Ferito	Si
Incendio	3-4	3-4	2-4	1-4	5-6	7-10+
Esplode	1-2	1-2	1	1-7	8	9-10+

RISULTATO	Me262	Bf110 Me410 Ju88	Fw190 Bf109	ali		
Atterra	8-10	7-10	7-10	Lanciarsi Fuori		
Si Schianta	5-7	6	6	No	Ferito	Si
Incendio	2-4	4-5	3-5	1-4	5-7	8-10
Esplode	1	1-3	1-2	1-7	8-9	10

RISULTATO	Me262	Bf110 Me410 Ju88	Fw190	Bf109	carburante		
Atterra	9-10+	9-10+	8-10+	9-10+	Lanciarsi Fuori		
Si Schianta	8	7-8	6-7	8	No	Ferito	Si
Incendio	6-7	5-6	4-5	4-7	1-3	4-7	8-10+
Esplode	1-5	1-4	1-3	1-3	1-8	9	10+
CORAZZATURA modificatore +2							

RISULTATO	Me262	Bf110 Me410 Ju88	Fw190 Bf109	Superfici di controllo		
Atterra	9-10	6-10	7-10	Lanciarsi Fuori		
Si Schianta	1-8	1-5	1-6	No	Ferito	Si
				1-4	5-7	8-10

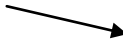
RISULTATO	Me262	Bf110 Me410 Ju88	Fw190 Bf109		timone		
Atterra	9-10	6-10	7-10		<i>Lanciarsi Fuori</i>		
Si Schianta	1-8	1-5	1-6		No	Ferito	Si
					1	2-3	4-10

Tabella dei Turni	
Tabella TP	
12	
11	
10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	Missions start on turn 1: place Mission Turn marker in this space at the start of the Mission

Fallen Bomber (Adv. Game):
Place bomber's Damage markers on the current
turn of the Turn Track.

Pursuit (Adv. Game): Place pursuing fighters on
the current turn of the Turn Track. They remain
there until action is concluded on the formation
map.

Le Missioni iniziano il turno 1:
Porre il segnalino Turno di
Missione in questo spazio
all'inizio della Missione.

Bombardiere caduto (fuori formazione)

Porre i segnalini di Danno del bombardiere sul turno corrente della Tabella dei Turni.

Inseguimento: Porre i caccia in inseguimento nel turno corrente della Tabella dei Turni. Rimangono lì sino alla conclusione dell'azione sulla mappa della formazione.

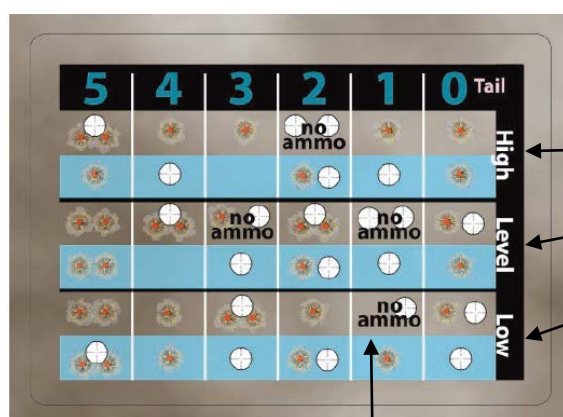
LE CARTE ATTACCO

Per i risultati vd. Pag. 44

CODA = TAIL

OBLIQUE = OBLIQUO

NOSE = MUSO



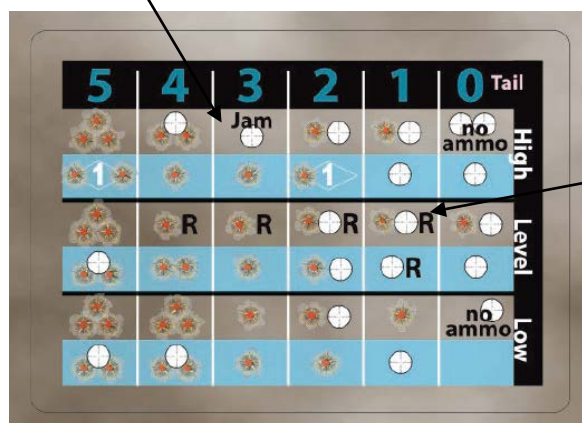
Alto

Livello

Basso

Inceppamento

No munizioni



Inseguire in Coda

LE CARTE FUOCO CONTINUATO



Continuing Fire

5	4	3	2	1	0

Bounced
After Continuing Fire, if diving or dive rolling: If an Escort marker is in the **Below Trailing** station, it attacks this fighter. Afterwards, if not exiting or dogfighting, fighter breaks away to Tail/Evasive Return, and Escort to Below Trailing station.

maneuver
DIVE ↑

Sorpresa

Dopo il Fuoco Continuato, se picchia o picchia rollando: se vi è un segnalino di Scorta nella posizione **Basso in Scia**, questo attacca il caccia. In seguito, se non esce o fa combattimento tra caccia, il caccia si allontana nella casella Ritorno in Coda/Evasivo e la Scorta nella posizione Basso in Scia.

Continuing Fire

5	4	3	2	1	0

Fall Away
If diving: Change to Evasive mode. If already in Evasive mode, skip continuing fire.

maneuver
DIVE

Si Allontana

Se in picchiata: cambiare a modalità Evasiva. Se già in modalità Evasiva, saltate il fuoco continuato.

Continuing Fire

5	4	3	2	1	0

Hard Roll
If dive rolling, skip Continuing Fire.

maneuver
ROLL ↑

Rollata Stretta

Se picchia rollando, saltate il fuoco continuato.

Continuing Fire

5	4	3	2	1	0

Debris
Roll a die: If EVEN, place a Damage marker on the nearest bomber. If ODD, the Fighter is Hit (draw a Hit marker).

Detriti

Tirate un dado: se PARI, porre un segnalino di Danno sul più vicino bombardiere. Se DISPARI, il Caccia viene Colpito (pescate un segnalino di Colpo).

Continuing Fire

5	4	3	2	1	0

Engine Sputter
If climbing or climb rolling, after resolving Continuing Fire spend 1 TP or exit.

maneuver
CLIMB
maneuver
ROLL

Il motore perde colpi

Se in cabrata o cabrata rollando, dopo aver risolto il Fuoco Continuato spendete 1 TP oppure uscite.

Continuing Fire

5	4	3	2	1	0

Freindly Fire
Roll a die: If EVEN, place a Damage marker on the nearest bomber. If ODD, skip Continuing Fire (Break Away now).

Fuoco Amico

Tirate un dado: se PARI, porre un segnalino di Danno sul più vicino bombardiere. Se DISPARI, il saltate il fuoco continuato (sganciatevi ora).

Continuing Fire

5	4	3	2	1	0

Confused
If Green pilot, after resolving Continuing Fire, spend 1TP. If there is no TP to spend, the fighter is Hit.

Confuso

Se il pilota è Inesperto, dopo aver risolto il fuoco continuato, spendete 1 TP. Se non vi sono TP da spendere, il caccia viene Colpito.

Continuing Fire

5	4	3	2	1	0

Slow Climb
If climbing or climb rolling, Break Away to Tail position.

maneuver **ROLL** **CLIMB**

+1 +2

Cabrata Lenta

Se in cabrata o cabrata rollando, Sganciatevi in posizione Coda.

Continuing Fire

5	4	3	2	1	0

Into the Sun
If climbing or climb rolling towards the position with the sun, skip Continuing Fire.

maneuver **CLIMB** **ROLL**

Controsolle

Se in cabrata o cabrata rollando verso la posizione con il sole, saltate il fuoco continuato.

Continuing Fire

5	4	3	2	1	0

Pull Away
If climbing or climb rolling, draw another card. Ignore its Event Text but apply Hits from both cards, if any.

maneuver **CLIMB** **ROLL**

Allontanarsi

Se in cabrata o cabrata rollando, pescate un'altra carta. Ignorate il testo dell'Evento ma implementate i Colpi di entrambe le carte, se vi sono.

Continuing Fire

5	4	3	2	1	0

Lucky Shot

If pilot is experte and a bomber is in its space, that bomber is Damaged. Fighter may not be low ammo.

Colpo Fortunato

Se il pilota è experte e vi è un bombardiere nel suo spazio, quel bombardiere viene Danneggiato. Il Caccia non può essere a munizioni scarse.

TABELLA DELLO SCOPPIO					
<i>dado</i>	1-4	5-7	7	8	9
<i>Effetto immediato</i>	Nessun danno				X 
<i>Risultati:</i>  X 	1 Bombardiere distrutto ed 1 altro subisce 1 segnalino di Danno				
 ,  , 	Da 1 a 3 segnalini di Danno (posti su un bombardiere)				

PIAZZAMENTO DELLA MISSIONE

Stagione	Mappa <i>Tiro di dado:</i>			Tipo di Missione <i>Tiro di dado:</i>		OP <i>Tiro di dado:</i>			Scorta <i>Tiro di dado:</i>			
	1-2	3-8	9-10			1-3	4-9	10	1	2-4	5-8	9-10
1942 Inizio Campagna 6 esperte Durata della Stagione: 6 Missioni	2	1	1	1-4	Verso il Bersaglio	4	6	8	H _S	L _S	L5 _S	L3 _S
				5	Vicino al Bersaglio	4	6	10	H _S	L3 _S	Ness	Ness
				6-10	Verso la Base	4	8	10	H _S	L _S	L5 _S	L8 _S
1943 Inizio Inizio Campagna 4 esperte Durata della Stagione: 6 Missioni	3	2	1	1-3	Verso il Bersaglio	6	8	14	H _S	L5 _P	L3 _P	Ness
				4	Vicino al Bersaglio	8	10	16	L _S	Ness	Ness	Ness
				5-10	Verso la Base	10	12	18	H _S	L5 _P	L9 _P	Ness
1943 Metà Inizio Campagna 4 esperte/2 inesp. Durata della Stagione: 10 Missioni	3	3	2	1-3	Verso il Bersaglio	10	14	18	H5 _T	L4 _P	L3 _T	Ness
				4-5	Vicino al Bersaglio	12	16	20	L _T	Ness	Ness	Ness
				6-10	Verso la Base	12	16	20	H5 _T	L8 _P	L10 _T	Ness
1943 Fine Inizio Campagna 4 esperte/6 inesp. Durata della Stagione: 10 Missioni	4	3	2	1-4	Verso il Bersaglio	10	16	20	H5 _T	L3 _P	Ness	Ness
				5-6	Vicino al Bersaglio	10	14	20	L _T	Ness	Ness	Ness
				7-10	Verso la Base	12	16	24	H _T	L12 _P	Ness	Ness
1944 Inizio Inizio Campagna 4 esperte/6 inesp. Durata della Stagione: 10 Missioni	3	4	2	1-4	Verso il Bersaglio	10	14	18	H _m	H _m	L12 _m	L6 _T
				5-6	Vicino al Bersaglio	12	16	20	H _m	L _m	L5 _T	Ness
				7-10	Verso la Base	8	16	20	H _m	H _m	L _m	L7 _T
1944 Fine Inizio Campagna 8 inesp. Durata della Stagione: 6 Missioni	4	4	3	1-3	Verso il Bersaglio	8	12	14	H _m	H _m	H12 _m	L9 _T
				4-6	Vicino al Bersaglio	8	14	16	H _m	L _m	L _T	Ness
				7-10	Verso la Base	8	12	18	H _m	H _m	H4 _m	L5 _T
1945 Inizio Campagna 12 inesp. Durata della Stagione: 6 Missioni	4	4	4	1-3	Verso il Bersaglio	4	8	14	H _m	H _m	H _m	L _T
				4-7	Vicino al Bersaglio	8	12	16	H _m	L _m	L _m	L _T
				8-10	Verso la Base	6	10	16	H _m	H _m	H _m	L _T

Note alle Scorte:

Se Verso il Bersaglio o Vicino al Bersaglio, il numero è il Turno di uscita della Scorta.

Se Verso la Base, è il Turno in cui entra la Scorta.

H = Pesante (7 segnalini di Scorta)

L = Leggera (5 segnalini di Scorta)

= Limite della Scorta (numero di Turno)

M = P-51 Mustang

P = P-47

S = Spitfire

T = P-38

TABELLA DELLA SCORTA

Fase della Scorta: Prima, una Scorta sulla mappa in una casella adiacente ad un Caccia muove automaticamente nella casella del Caccia. Poi, se una o più Scorte sono in una Posizione, effettuate una **Verifica della Scorta** (tirate un dado). Una verifica per Posizione massimo, ma solo in Posizioni con presente la Scorta. Infine, risolvete il Combattimento Aereo dove Caccia e Scorta condividono la stessa casella sulla mappa.

Piazzamento della Scorta

Durante il Piazzamento della Missione, tirate un dado e ponete segnalini di Scorta nelle posizioni indicate. Se preferite, potete farlo all'inizio della prima Fase della Scorta.

Tiro di dado	Pesante 7 segnalini	Leggera 5 segnalini
1-2	Sopra in Scia	Sopra in Scia
3-5	4 Sopra in Scia 3 Davanti	3 Frontale 2 Sotto in Scia
6-8	3 Frontale 4 Sotto in Scia	2 Frontale 3 Sotto in Scia
9-10	4 Frontale 3 Sotto in Scia	Sotto in Scia

Tabella di Verifica della Posizione Sopra in Scia					
Tiro di dado ...	1	2-3	4	5	6-10
La Scorta muove a ...	posizione Frontale	In Coda Alto	Ritorna in Coda Alto	Casella con il MINOR numero di caccia	Casella con il MAGGIOR numero di caccia

Tabella di Verifica della Posizione Sotto in Scia						
Tiro di dado ...	1	2	3-5	6	7	8-10
La Scorta muove a ...	Esce	posizione Frontale	In Coda Basso	Livello Fianco Ore 8-10	Livello Fianco Ore 2-4	posizione Sopra in Scia

Tabella di Verifica della Posizione Frontale			
Tiro di dado ...	1-4	5-7	8-10
La Scorta muove a ...	posizione Sopra in Scia	Muso a Livello	posizione Sotto in Scia

Casella Combattimento Aereo

I Caccia possono entrare in questa casella solo quale risultato del combattimento aereo. Le Scorte possono entrarvi normalmente. I caccia in questa casella devono rimanere sino a quando non viene risolto ancora il combattimento aereo. Convertite un risultato **D** a **B** per il combattimento aereo risolto in questa casella.

Dogfight Box

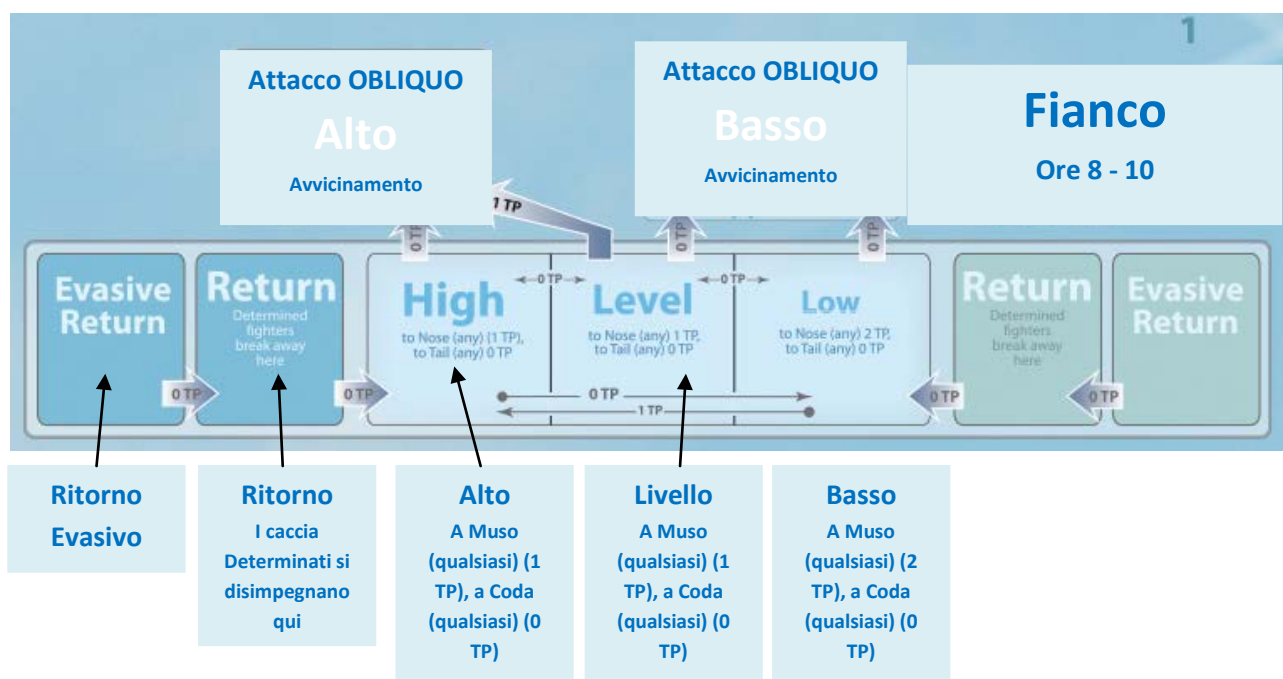
Fighters may only enter this box as a result of aerial combat. Escort may enter normally.

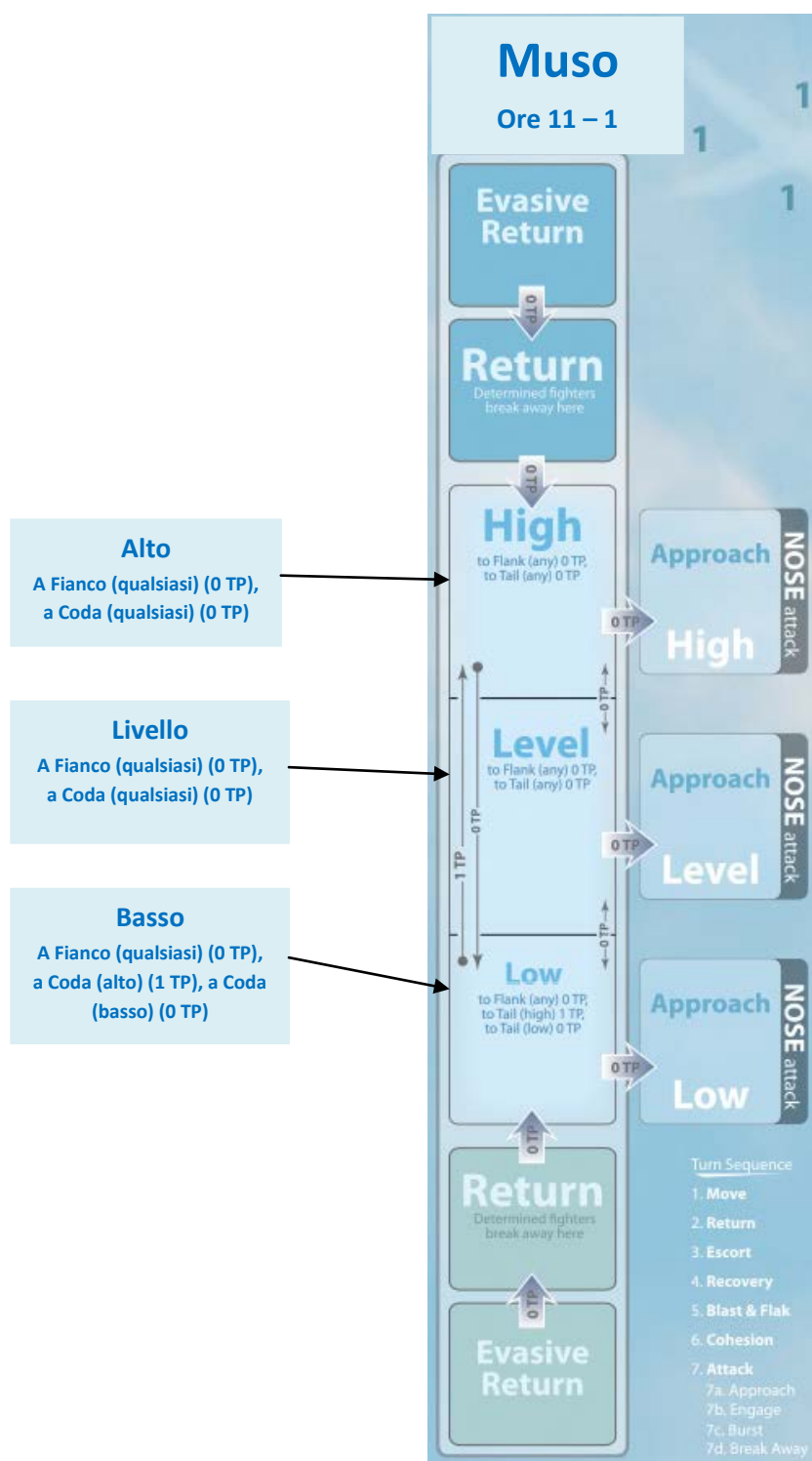
Fighters in this box must remain until aerial combat is resolved again. Convert a **D** result to a **B** result for aerial combat resolved in this box.



CASELLE SULLE MAPPE - GENERICHE

Casella del Vantaggio in Attacco



**SPAZIO DI BORDO MAPPA**

Un caccia che raggiunge uno spazio di bordo mappa con il Movimento Passaggio Attraverso deve fermarsi lì sino a quando non si Disimpegna.

EDGE SPACE

A fighter that reaches an edge space via Pass Through Movement must stop there until it Breaks Away.

Mappa della Formazione #1

USO DI QUESTA MAPPA: Durante il piazzamento, tirate un dado per determinare quale Formazione usare. Se il numero è PARI, usate la Formazione A; se DISPARI, usate la Formazione B.

ELEMENTO: Quando si usa questa mappa, la formazione è composta da un solo elemento. Ogni spazio sulla mappa è considerato essere nell'elemento.

USING THIS MAP: During set-up, roll a die to determine which Formation to use, if the number rolled is EVEN, use Formation A. If ODD, use Formation B.

ELEMENT: When using this map, the formation consists of only one element. Every space on the map is considered to be in the element.

Mappa della Formazione #3

Me262 Summary:

Approach Box: Tail/Low only

Determined Mode:

-1 Lethal Level

+1 Pass Through

Evasive Mode:

-2 Lethal Level

Break Anywhere experte skill

Riassunto Me 262:

Casella Avvicinamento: solo Coda/Basso

Modalità Determinata:

-1 Livello di Letalità

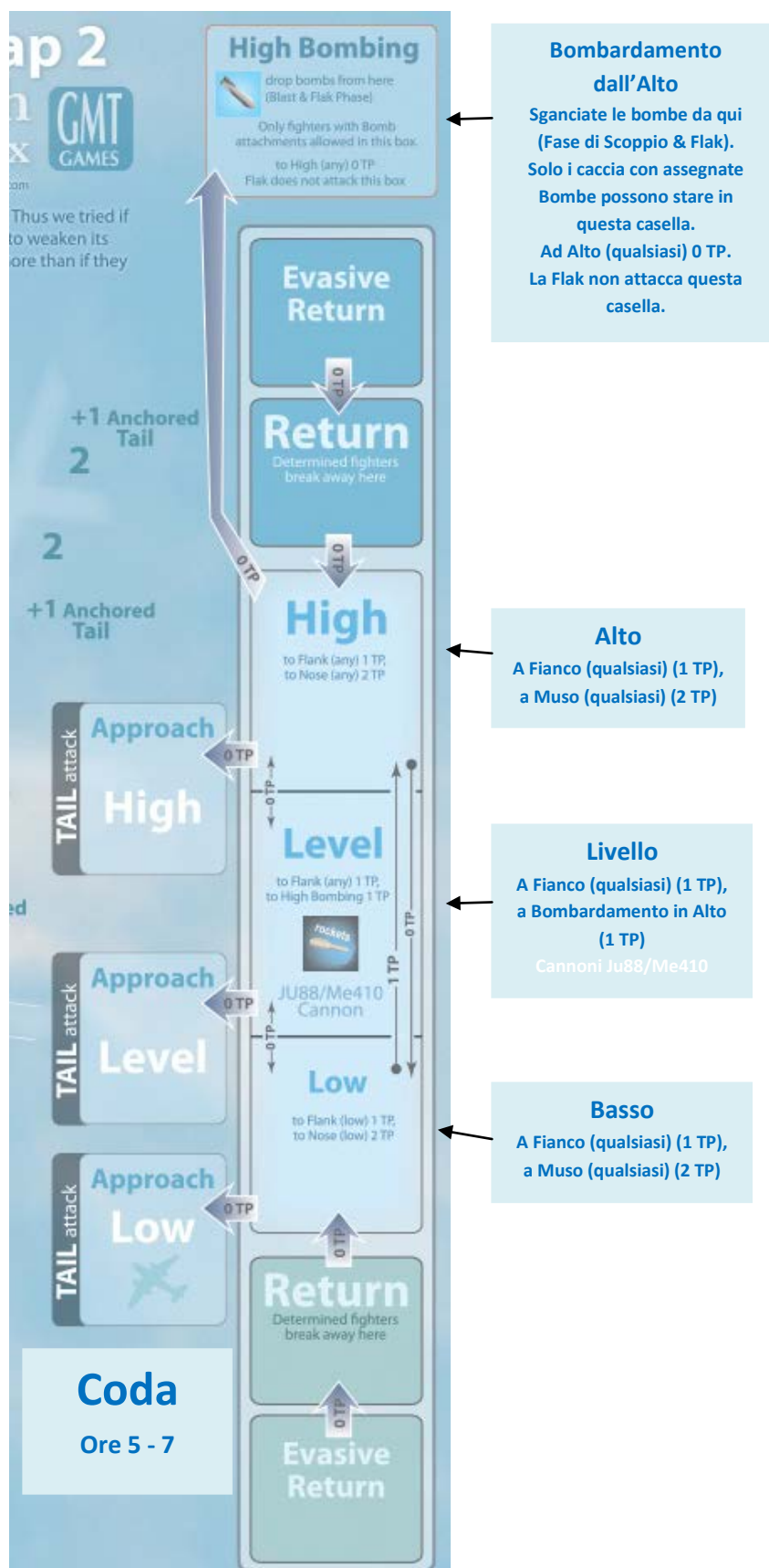
+1 Passaggio Attraverso

Modalità Evasiva:

-2 Livello di Letalità

Disimpegno ovunque con abilità experte

Mappa della Formazione #2 - #3 - #4



MAPPA INSEGUIMENTO 1943 (sono tutte uguali 1944-1945)

Ritorno Evasivo

1 TP per muovere
nella Casella Ritorno

Ali

6

Ali

Segnalini Danno	Incendio (tiro di dado)
1	9-10
2	7-10
3+	5-10

Sole:

1-5

No sole

Timone

3

Sup. di
Controllo

3

Incendio: Per ogni segnalino Danno tirate 1 dado. Se il numero ottenuto rientra nell'intervallo il bombardiere viene distrutto.

Turret: A Damage marker in this damage box grants an Attack advantage each turn. Level attacks benefit from neither advantage unless both turrets are inoperable.

turret

High Low
even odd

Ritorno

TP per uscire da
questa casella come
indicato nello spazio
di destinazione

Torretta. Un segnalino di Danno in questa casella Danno dà un vantaggio in Attacco ogni turno. Gli attacchi da Livello non godono del vantaggio a meno che entrambe le torrette non siano fuori uso.

10

HIGH
2 TP

LOW
1 TP

0 2-4 o'clock (Oblique)

HIGH
2 TP

7

LOW
1 TP

0 8-10 o'clock (Oblique)

motore

Segnalini Danno	TP	Lanciarsi fuori (tiro di dado)
1	Ottenere 2 TP	10
2	Ottenere 3 TP	7-10
3+	Ottenere 5 TP	4-10

Lanciarsi: Per ogni segnalino Danno tirate 1 dado. Se il numero ottenuto rientra nell'intervallo indicato, l'equipaggio si lancia. Viene distrutto. Se non si lancia, ottenete TP.

Alto

8-9

HIGH
3 TP

Basso

LOW
2 TP

0 12 o'clock (Nose)

Abitacolo

Lanciarsi con
tiro di dado
5-10

Livello

LEVEL
2 TP

Mitragliere

gunner

-1

Fusoliera

fuselage

8

Mitragliere: con 2 o più segnalini Danno in questa casella, il Livello di Letalità è ridotto di 1.

Fusoliera: per l'accumulazione del danno, la fusoliera, abitacolo, superfici di controllo, timone e torretta contano come danno alla fusoliera.

TP Track

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

MANUALE DELLA SITUAZIONE

[illegible]

Vincere e Perdere

CAMPAGNA BREVE

Una Campagna Breve dura una Stagione. Dopo aver completato l'ultima Missione della Stagione, fate riferimento alla Tabella della Vittoria per determinare com'è andata. Se avete ottenuto VP sufficienti per non perdere ma non sufficienti per vincere, potete immediatamente convertire il risultato ad una Campagna Media e proseguire il gioco, oppure considerare l'esito con indeterminato (una morte lenta per la Germania). È anche possibile perdere per numero di piloti insufficienti.

CAMPAGNA MEDIA

Una Campagna Media dura almeno una Stagione. Al completamento della Stagione, fate riferimento alla Tabella della Vittoria. Se avete ottenuto VP sufficienti per vincere, la Campagna termina. Se però avete ottenuto VP sufficienti per non perdere ma non sufficienti per vincere, dovete giocare la Stagione successiva (i VP ripartono da zero, ma gli EP continuano ad accumularsi). Se ottenete VP sufficienti per vincere quella Stagione, vincete. Se non vincete né perdetevi, giocate la terza Stagione cercando la vittoria. Questo può essere ripetuto sino a quando non vincete, perdetevi o terminate la Stagione 1945 (che vincerete o perderete; nel 1945 non vi sono vie di mezzo). È anche possibile perdere per numero di piloti insufficienti.

CAMPAGNA PIENA

Una Campagna Intera deve iniziare con la Stagione 1942. Giocate una Stagione dopo l'altra sino a quando non ne vincete **quattro**. Se però perdetevi una Stagione perdetevi la Campagna. È anche possibile perdere per numero di piloti insufficienti. Quando iniziate una nuova Stagione, i VP iniziano a zero (ma gli EP continuano ad accumularsi).

VITTORIA DECISIVA

Se ottenete il doppio del numero di VP necessari per vincere una Stagione, la vittoria viene considerata decisiva. Significa che avete effettivamente avuto un impatto sulla marea di bombardieri.

Se giocate una Campagna Media, una vittoria decisiva vi dà una vittoria immediata. Se giocate la Campagna Piena, ogni vittoria decisiva conta come due Stagioni vinte.

DUE GIOCATORI

Se con due giocatori, combinate i VP di entrambi per determinare se la squadra ha vinto la Stagione. Quando la Campagna termina, dopo aver determinato se la squadra ha vinto o perso, determinate quale giocatore viene promosso (o subisce la corte marziale, nel caso di sconfitta). Se la squadra ha vinto, il giocatore che ha ottenuto più VP viene promosso (se avete giocato più Stagioni, sommate i VP di tutte le Stagioni). Se la squadra ha perso, il giocatore che ha ottenuto meno VP subisce la corte marziale. Se i giocatori hanno ottenuto lo stesso numero di VP, risolvete la parità assegnando la preferenza al giocatore che ha più piloti sulla sua Scheda (piloti vivi, inclusi quindi i feriti). Se ancora in parità, il giocatore che ha meno piloti inesperti viene promosso (o non subisce la corte marziale, a seconda del caso). Se ancora in parità, assegnate la preferenza al giocatore la cui Scheda ha più *esperte* (contate i piloti, non le abilità; quindi, un pilota con più di una abilità *esperte* conta come uno). E se ancora in parità, stringetevi la mano e finitela lì.

TABELLA DELLA VITTORIA

Stagione	VP per Vincere	VP per Perdere
	<i>Se ottenete questo numero di VP, vincete la Stagione</i>	<i>Se non ottenete questo numero di VP, perdetevi la Stagione</i>
1942	15	05
Inizio 1943	20	10
Metà 1943	40	30
Tardo 1943	60	40
Inizio 1944	40	30
Tardo 1944	30	20
1945	20	20

PERDITA DEI PILOTI

Se vengono uccisi più piloti in una Stagione rispetto al **limite di perdita**, perdete la Stagione indipendentemente dai VP. Inoltre, dovete mantenere il numero minimo di piloti disponibili per volare (**piloti minimo**), altrimenti perdete la Campagna. "Disponibili al Volo" significa non uccisi e non nella Casella Feriti. Verificate all'inizio di ogni Missione (dopo aver rimpiazzato i piloti). Se due giocatori, il limite di perdita ed i piloti minimo si applicano alla squadra intera, non a ciascun giocatore individualmente (non dividetelo a metà). In altre parole, un giocatore può perdere più dei piloti assegnati, ma fintanto che il totale non supera il Limite o il Minimo, la squadra non perde.

Stagione	Limite di Perdita	Piloti Minimo
1942	6	16
Inizio 1943	8	14
Metà 1943	10	12
Tardo 1943	10	10
Inizio 1944	10	8
Tardo 1944	10	6
1945	8	4

PUNTI VITTORIA (VP)

	Bombardiere Caduto	Bombardiere Distrutto
Gioco Base		
Verso il Bersaglio	2 VP	2 VP
Verso la Base o Vicino al Bersaglio	1 VP	1 VP
Gioco Avanzato		
Verso il Bersaglio	0 VP	2 VP
Verso la Base o Vicino al Bersaglio	0 VP	1 VP



SITUAZIONE VERSO IL BERSAGLIO Mappa 1

Danno?

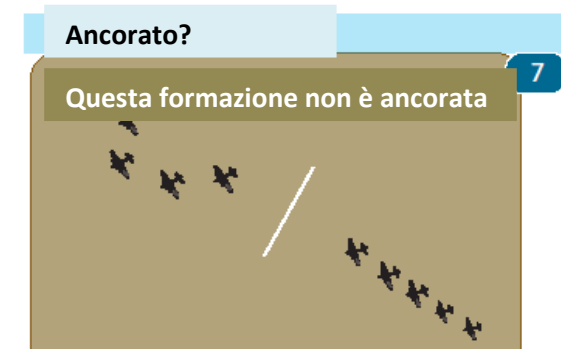
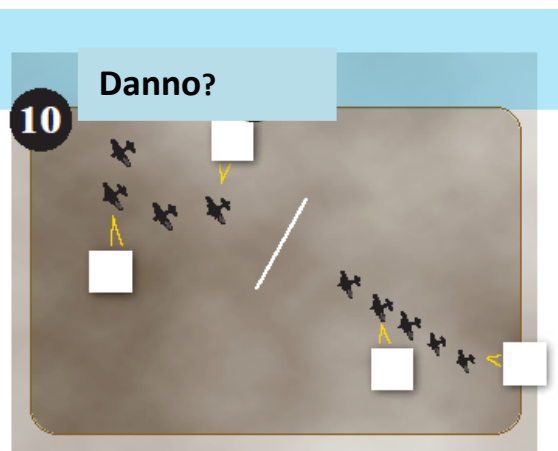
Tirate un dado ed implementate il Danno come indicato da 1 a 10. Pescate i segnalini Danno a caso e risolvete gli effetti catastrofici immediatamente.

Esempio: se tirate 3, implementate questo risultato

Diagram illustrating the damage resolution process (Danno?) for the "SITUAZIONE VERSO IL BERSAGLIO Mappa 1" scenario. The process involves rolling a 10-sided die and implementing the result (1 to 10) by placing damage markers (white squares) on the map. The map shows a diagonal line of targets (black crosses) and a diagonal line of damage markers (white squares). The damage markers are placed on the targets, indicating the damage inflicted.

The diagram is divided into 10 numbered sections (1 to 10) showing the progression of damage markers placed on the targets:

- 1: No damage markers.
- 2: One damage marker placed on the first target.
- 3: Two damage markers placed on the first and second targets.
- 4: Three damage markers placed on the first, second, and third targets.
- 5: Four damage markers placed on the first, second, third, and fourth targets.
- 6: Five damage markers placed on the first, second, third, fourth, and fifth targets.
- 7: Six damage markers placed on the first, second, third, fourth, fifth, and sixth targets.
- 8: Seven damage markers placed on the first, second, third, fourth, fifth, sixth, and seventh targets.
- 9: Eight damage markers placed on the first, second, third, fourth, fifth, sixth, seventh, and eighth targets.
- 10: Nine damage markers placed on the first, second, third, fourth, fifth, sixth, seventh, eighth, and ninth targets.



Sole? Tirate un dado e ponete il segnalino Sole nella casella corrispondente sulla mappa della formazione.



Punti Tattici?

Tirate un dado ed assegnatevi i TP indicati. Ponete il segnalino TP nello spazio corrispondente della Tabella dei Turni

Dado	→	1-4	5-6	7	8	9	10
TP		1	2	3	4	5	6

Limite di Volo?

Tirate un dado e ponete il segnalino Limite di Volo sul turno indicato (ponete il segnalino sulla Tabella dei Turni)

Dado	→	1-2	3	4-5	6-7	8-9	10
Turno		5	6	7	8	9	10

Scie di Condensazione

Non vi sono su questa mappa

SITUAZIONE VICINO AL BERSAGLIO Mappa 2

1 Locazione della Flak?

Tirate un dado per determinare dove esplode la flak.



Esempio: se tirate 3, usate questa finestra

1 	2 	3
4 	5 	6
7 	8 	9



Ancorato?

Questa formazione non è ancorata



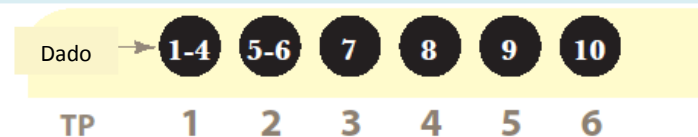
Sole? Tirate un dado e ponete il segnalino Sole nella casella corrispondente sulla mappa della formazione.



Scie di Condensazione

Punti Tattici?

Tirate un dado ed assegnatevi i TP indicati. Ponete il segnalino TP nello spazio corrispondente della Tabella dei Turni



Limite di Volo?

Tirate un dado e ponete il segnalino Limite di Volo sul turno indicato (ponete il segnalino sulla Tabella dei Turni)



Danno Precedente?

Per determinare i segnalini Danno con i quali la formazione inizia usate la situazione Verso il Bersaglio nelle pagine 90-91 e tirate un dado

Risoluzione della Flak

Durante la Fase di Scoppio & Flak, tirate un dado. Usate la finestra Locazione della Flak per determinare quale bombardiere viene Danneggiato, e quale caccia Colpito (se vi sono). Il numero ottenuto vi dice quale finestra usare.

Trattate ogni icona di mirino come risultato Danno su ogni bombardiere indicato. Per ogni icona di scoppio, un caccia viene Colpito (pescate un segnalino di Colpo ed assegnatelo ad un caccia in qualsiasi delle Caselle di Avvicinamento corrispondenti; se più di un caccia può essere scelto, scegliete quello che riceve il segnalino, o fatelo a caso). Un solo caccia per Casella di Avvicinamento può essere colpito.

SITUAZIONE VERSO LA BASE Mappa 1

Danno?

Tirate un dado ed implementate il Danno come indicato da 1 a 10. Pescate i segnalini Danno a caso e risolvete gli effetti catastrofici immediatamente.

Esempio: se tirate 3, implementate questo risultato

Diagram illustrating the damage resolution process for the "SITUAZIONE VERSO LA BASE Mappa 1" scenario. The diagram shows a grid of 9 numbered boxes (1-9) representing different damage outcomes based on a dice roll. Each box contains a map of the battlefield with various units and a diagonal line representing the base. The damage is indicated by the number of units affected by the diagonal line.

1. Damage 1: One unit is affected by the diagonal line.

2. Damage 2: Two units are affected by the diagonal line.

3. Damage 3: Three units are affected by the diagonal line.

4. Damage 4: Four units are affected by the diagonal line.

5. Damage 5: Five units are affected by the diagonal line.

6. Damage 6: Six units are affected by the diagonal line.

7. Damage 7: Seven units are affected by the diagonal line.

8. Damage 8: Eight units are affected by the diagonal line.

9. Damage 9: Nine units are affected by the diagonal line.

**Ancorato?**

Questa formazione non è ancorata



Sole? Tirate un dado e ponete il segnalino Sole nella casella corrispondente sulla mappa della formazione.

**Punti Tattici?**

Tirate un dado ed assegnatevi i TP indicati. Ponete il segnalino TP nello spazio corrispondente della Tabella dei Turni

Dado	→	1-2	3	4-7	8	9	10
TP		1	2	3	4	5	6

Limite di Volo?

Tirate un dado e ponete il segnalino Limite di Volo sul turno indicato (ponete il segnalino sulla Tabella dei Turni)

Dado	→	1	2-3	4-5	6-7	8	9	10
Turno		5	6	7	8	9	10	11

Scie di Condensazione

Non vi sono su questa mappa

SITUAZIONE VERSO IL BERSAGLIO Mappa 2

Danno?

Tirate un dado ed implementate il Danno come indicato da 1 a 10. Pescate i segnalini Danno a caso e risolvete gli effetti catastrofici immediatamente.

Esempio: se tirate 3, implementate questo risultato

Diagram illustrating the damage implementation process for the "SITUAZIONE VERSO IL BERSAGLIO Mappa 2" scenario. The diagram shows a grid of 9 numbered panels (1-9) representing different damage levels. Each panel contains a map with black crosshair markers and a white square marker indicating the damage location. The damage is implemented by placing the white square marker on the map, as shown in panels 2 through 9. Panel 1 shows the initial state with no damage markers.

1. Initial state: Map with black crosshair markers, no white square marker.

2. Damage 1: White square marker placed on the map.

3. Damage 2: White square marker placed on the map.

4. Damage 3: White square marker placed on the map.

5. Damage 4: White square marker placed on the map.

6. Damage 5: White square marker placed on the map.

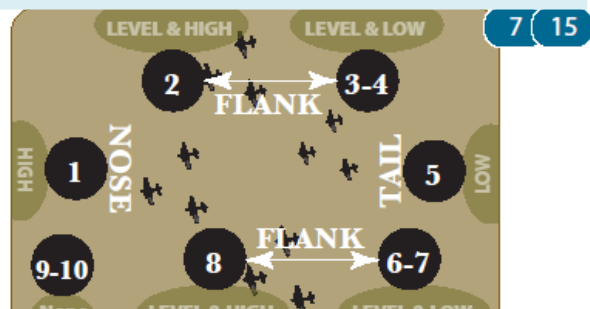
7. Damage 6: White square marker placed on the map.

8. Damage 7: White square marker placed on the map.

9. Damage 8: White square marker placed on the map.



Danno? Tirate un dado e ponete i segnalini Ancorato nelle caselle di posizione



Sole? Tirate un dado e ponete il segnalino Sole nella casella corrispondente sulla mappa della formazione.



Punti Tattici?

Tirate un dado ed assegnatevi i TP indicati. Ponete il segnalino TP nello spazio corrispondente della Tabella dei Turni

Dado	→	1-3	4-5	6-7	8	9	10
TP		1	2	3	4	5	6

Limite di Volo?

Tirate un dado e ponete il segnalino Limite di Volo sul turno indicato (ponete il segnalino sulla Tabella dei Turni)

Dado	→	1-2	3	4	5	6-7	8-9	10
Turno		5	6	7	8	9	10	12

Scie di Condensazione

Non vi sono su questa mappa

SITUAZIONE VICINO AL BERSAGLIO Mappa 2

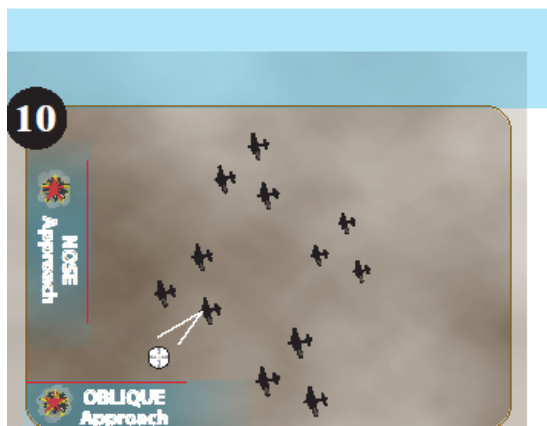
1 Locazione della Flak?

Tirate un dado per determinare dove esplode la flak.

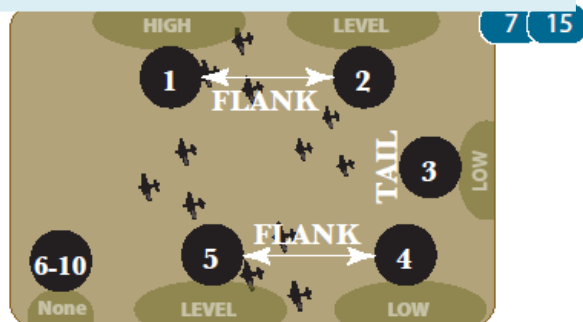
1 and 2

Esempio: se tirate 3, usate questa finestra





Ancorato? Tirate un dado e ponete i segnalini Ancorato nelle caselle di posizione



Sole?



Scie di Condensazione

NON vi sono scie di condensazione.

Punti Tattici?

Tirate un dado ed assegnatevi i TP indicati. Ponete il segnalino TP nello spazio corrispondente della Tabella dei Turni

Dado	→	1-4	5-6	7	8	9	10
TP		1	2	3	4	5	6

Limite di Volo?

Tirate un dado e ponete il segnalino Limite di Volo sul turno indicato (ponete il segnalino sulla Tabella dei Turni)

Dado	→	1	2-4	5-7	8-9	10
Turno		4	5	6	7	8

Danno Precedente?

Per determinare i segnalini Danno con i quali la formazione inizia usate la situazione Verso il Bersaglio nelle pagine 90-91 e tirate un dado

Risoluzione della Flak

Durante la Fase di Scoppio & Flak, tirate un dado. Usate la finestra Locazione della Flak per determinare quale bombardiere viene Danneggiato, e quale caccia Colpito (se vi sono). Il numero ottenuto vi dice quale finestra usare.

Trattate ogni icona di mirino come risultato Danno su ogni bombardiere indicato. Per ogni icona di scoppio, un caccia viene Colpito (pescate un segnalino di Colpo ed assegnatelo ad un caccia in qualsiasi delle Caselle di Avvicinamento corrispondenti; se più di un caccia può essere scelto, scegliete quello che riceve il segnalino, o fatelo a caso). Un solo caccia per Casella di Avvicinamento può essere colpito.

SITUAZIONE VERSO LA BASE Mappa 3

1 Danno?

Tirate un dado ed implementate il Danno come indicato da 1 a 10. Pescate i segnalini Danno a caso e risolvete gli effetti catastrofici immediatamente.

Esempio: se tirate 3, implementate questo risultato

Diagram illustrating the damage implementation rules for the "SITUAZIONE VERSO LA BASE Mappa 3" scenario. The diagram shows a grid of 9 numbered boxes (1-9) representing different damage outcomes based on a dice roll. Each box contains a map with black cross markers (representing units or structures) and white square markers (representing damage locations). Yellow arrows indicate the movement of units or structures towards the damage locations.

Box 1: Shows a single white square marker at the bottom left, with several black cross markers nearby.

Box 2: Shows two white square markers, one at the bottom left and one at the bottom right, with black cross markers nearby.

Box 3: Shows three white square markers, one at the top left, one at the top right, and one at the bottom right, with black cross markers nearby.

Box 4: Shows two white square markers, one at the bottom left and one at the bottom right, with black cross markers nearby.

Box 5: Shows three white square markers, one at the top left, one at the bottom left, and one at the bottom right, with black cross markers nearby.

Box 6: Shows four white square markers, one at the top left, one at the top right, one at the bottom left, and one at the bottom right, with black cross markers nearby.

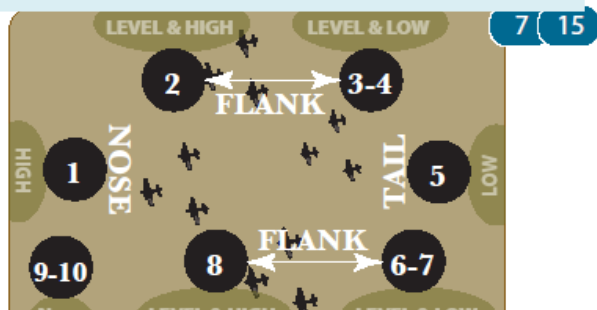
Box 7: Shows three white square markers, one at the top left, one at the bottom left, and one at the bottom right, with black cross markers nearby.

Box 8: Shows four white square markers, one at the top left, one at the bottom left, one at the bottom right, and one at the bottom center, with black cross markers nearby.

Box 9: Shows five white square markers, one at the top left, one at the top right, one at the bottom left, one at the bottom right, and one at the bottom center, with black cross markers nearby.



Ancorato? Tirate un dado e ponete i segnalini Ancorato nelle caselle di posizione



Sole? Tirate un dado e ponete il segnalino Sole nella casella corrispondente sulla mappa della formazione.



Punti Tattici?

Tirate un dado ed assegnatevi i TP indicati. Ponete il segnalino TP nello spazio corrispondente della Tabella dei Turni

Dado	→	1-3	4-5	6-7	8	9	10
TP		1	2	3	4	5	6

Limite di Volo?

Tirate un dado e ponete il segnalino Limite di Volo sul turno indicato (ponete il segnalino sulla Tabella dei Turni)

Dado	→	1	2	3-4	5-6	7-8	9	10
Turn		5	6	7	9	10	11	12

Scie di Condensazione

Non vi sono su questa mappa

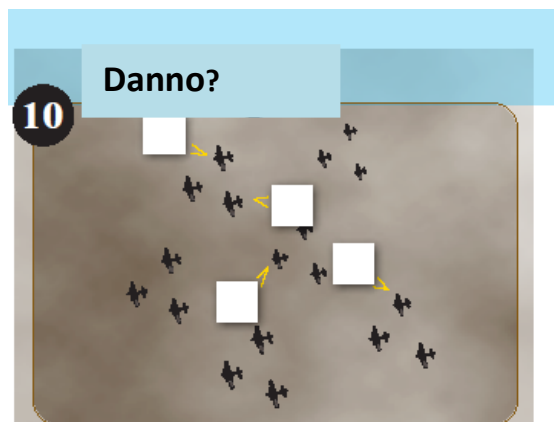
SITUAZIONE VERSO IL BERSAGLIO Mappa 3

1 Danno?

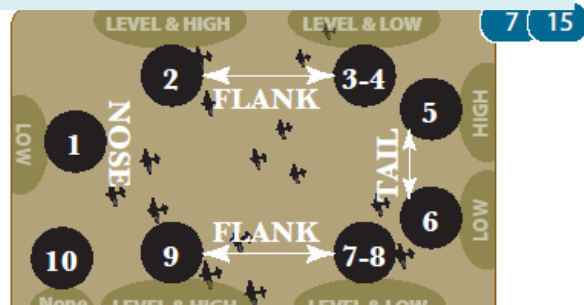
Tirate un dado ed implementate il Danno come indicato da 1 a 10. Pescate i segnalini Danno a caso e risolvete gli effetti catastrofici immediatamente.

Esempio: se tirate 3, implementate questo risultato

The image displays a 3x3 grid of 9 maps, each showing a different state of damage to a target area. The maps are numbered 1 to 9 in black circles. Each map is a brown rectangle with black crosshair symbols. White squares represent damage markers, and yellow arrows show their movement. The maps are numbered 1 to 9 in black circles. Map 1 shows no damage. Map 2 shows one white square with a yellow arrow pointing to a crosshair. Map 3 shows two white squares with yellow arrows pointing to crosshairs. Map 4 shows no damage. Map 5 shows two white squares with yellow arrows pointing to crosshairs. Map 6 shows three white squares with yellow arrows pointing to crosshairs. Map 7 shows one white square with a yellow arrow pointing to a crosshair. Map 8 shows two white squares with yellow arrows pointing to crosshairs. Map 9 shows three white squares with yellow arrows pointing to crosshairs.



Ancorato? Tirate un dado e ponete i segnalini Ancorato nelle caselle di posizione



Sole? Tirate un dado e ponete il segnalino Sole nella casella corrispondente sulla mappa della formazione.



Punti Tattici?

Tirate un dado ed assegnatevi i TP indicati. Ponete il segnalino TP nello spazio corrispondente della Tabella dei Turni

Dado	→	1-3	4-5	6-7	8	9	10
TP		1	2	3	4	5	6

Limite di Volo?

Tirate un dado e ponete il segnalino Limite di Volo sul turno indicato (ponete il segnalino sulla Tabella dei Turni)

Dado	→	1	2-3	4	5-6	7-9	10
Turno		5	7	8	9	10	12

Scie di Condensazione

Tirate un dado per determinare se sono presenti Scie di Condensazione

Dado	→	1-5	6-10
------	---	-----	------

No Scie di Condensazione

Se è presente il Sole, vi sono le scie di condensazione, il che significa che potete spendere 1 TP per entrare tutti da CODA/LIVELLO saltando la prima Fase della Scorta della Missione

SITUAZIONE VICINO AL BERSAGLIO Mappa 3

Locazione della Flak?

Tirate un dado per determinare dove esplode la flak.

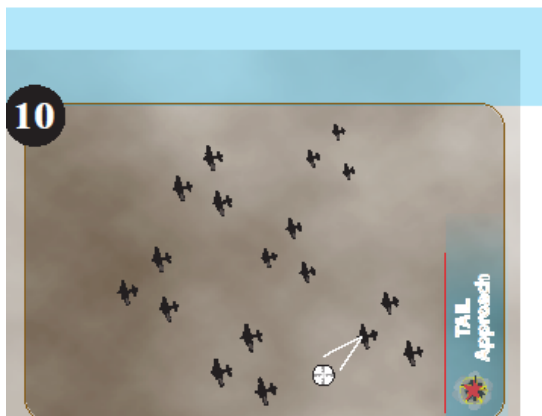


Esempio: se tirate 3, usate questa finestra

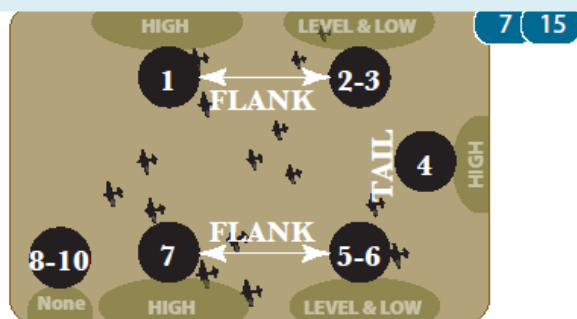
Diagram illustrating the location of the Flak (Flak location) based on a dice roll (1-6) and the resulting approach (Nose, Oblique, Tail) for the aircraft.

The diagram shows a grid of 9 possible outcomes (1-9) based on the dice roll and the resulting approach. The aircraft's position is indicated by a white circle with a cross, and the approach is indicated by a red line and the text "Approach".

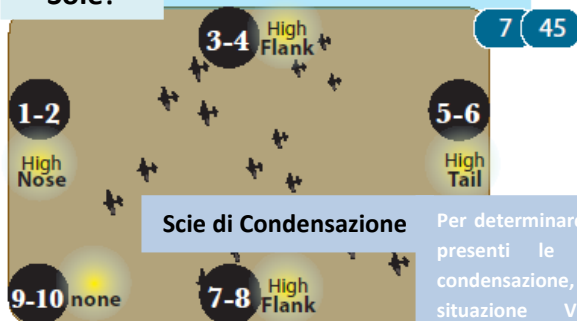
- 1** NOSE Approach, OBLIQUE Approach
- 2** OBLIQUE Approach
- 3** OBLIQUE Approach, TAIL Approach
- 4** NOSE Approach
- 5** NOSE Approach, OBLIQUE Approach
- 6** OBLIQUE Approach, TAIL Approach
- 7** OBLIQUE Approach
- 8** TAIL Approach
- 9** NOSE Approach, OBLIQUE Approach, TAIL Approach. **Nein!** (No!)



Ancorato? Tirate un dado e ponete i segnalini Ancorato nelle caselle di posizione



Sole?



Scie di Condensazione

Per determinare se sono presenti le scie di condensazione, usate la situazione Verso il Bersaglio a pag. 90.

Punti Tattici?

Dado	→	1-4	5-6	7	8	9	10
TP		1	2	3	4	5	6

Limite di Volo?

Dado	→	1	2-4	5-7	8-9	10
Turno		4	5	6	7	8

Danno Precedente?

Per determinare i segnalini Danno con i quali la formazione inizia usate la situazione Verso il Bersaglio nelle pagine 90-91 e tirate un dado

Risoluzione della Flak

Durante la Fase di Scoppio & Flak, tirate un dado. Usate la finestra Locazione della Flak per determinare quale bombardiere viene Danneggiato, e quale caccia Colpito (se vi sono). Il numero ottenuto vi dice quale finestra usare.

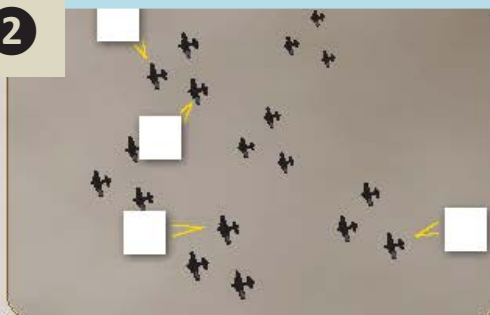
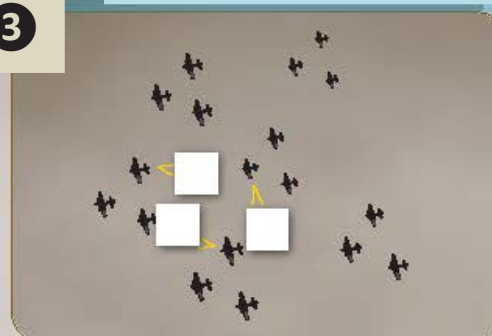
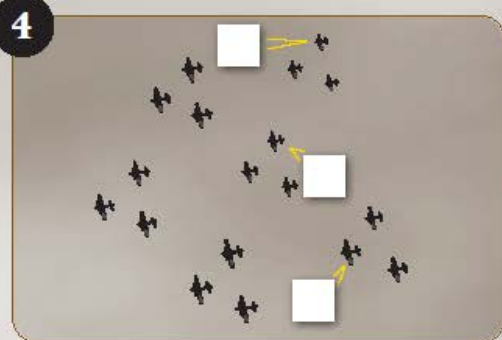
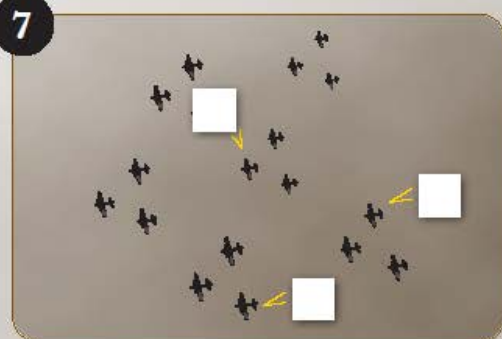
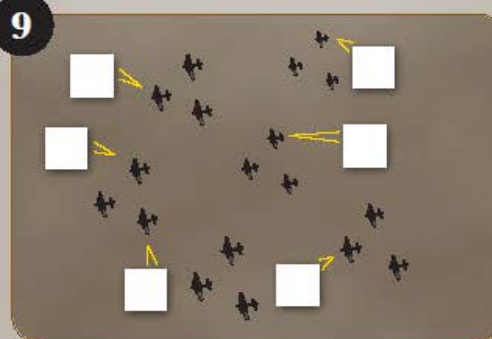
Trattate ogni icona di mirino come risultato Danno su ogni bombardiere indicato. Per ogni icona di scoppio, un caccia viene Colpito (pescate un segnalino di Colpo ed assegnatelo ad un caccia in qualsiasi delle Caselle di Avvicinamento corrispondenti; se più di un caccia può essere scelto, scegliete quello che riceve il segnalino, o fatelo a caso). Un solo caccia per Casella di Avvicinamento può essere colpito.

SITUAZIONE VERSO LA BASE Mappa 3

Danno?

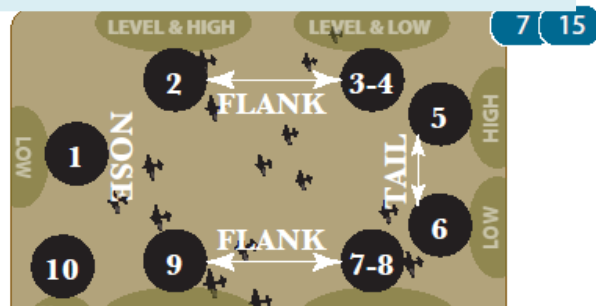
Tirate un dado ed implementate il Danno come indicato da 1 a 10. Pescate i segnalini Danno a caso e risolvete gli effetti catastrofici immediatamente.

Esempio: se tirate 3, usate questa finestra

1**2****3****4****5****6****7****8****9**



Ancorato? Tirate un dado e ponete i segnalini Ancorato nelle caselle di posizione



Sole? Tirate un dado e ponete il segnalino Sole nella casella corrispondente sulla mappa della formazione.



Punti Tattici?

Tirate un dado ed assegnatevi i TP indicati. Ponete il segnalino TP nello spazio corrispondente della Tabella dei Turni

Dado	→	1-3	4-5	6	7	8	9	10
TP		1	2	3	4	5	6	8

Limite di Volo?

Tirate un dado e ponete il segnalino Limite di Volo sul turno indicato (ponete il segnalino sulla Tabella dei Turni)

Dado	→	1	2	3-4	5-6	7-8	9	10
Turno		6	7	8	9	10	11	12

Scie di Condensazione

Tirate un dado per determinare se sono presenti Scie di Condensazione

Dado	→	1-5	6-10
------	---	-----	------

No Scie di Condensazione

Se è presente il Sole, vi sono le scie di condensazione, il che significa che potete spendere 1 TP per entrare tutti da CODA/LIVELLO saltando la prima Fase della Scorta della Missione

SITUAZIONE VERSO IL BERSAGLIO Mappa 4

Danno?

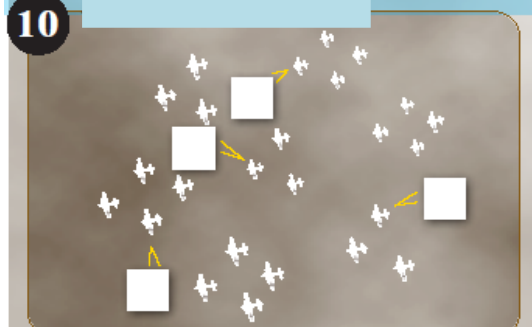
Tirate un dado ed implementate il Danno come indicato da 1 a 10. Pescate i segnalini Danno a caso e risolvete gli effetti catastrofici immediatamente.

Esempio: se tirate 3, implementate questo risultato

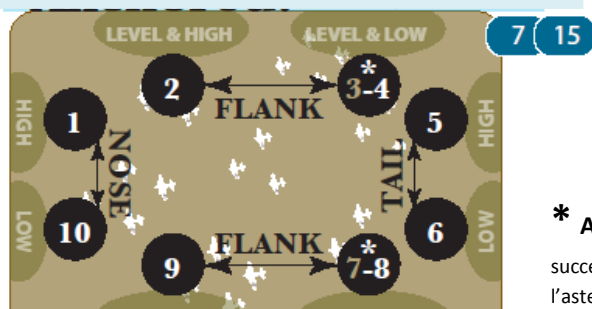


Danni?

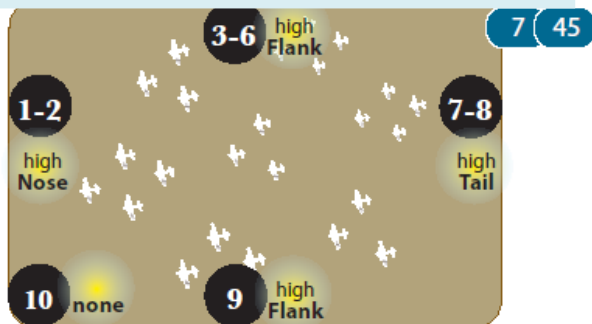
10



Ancorato? Tirate un dado e ponete i segnalini Ancorato nelle caselle di posizione

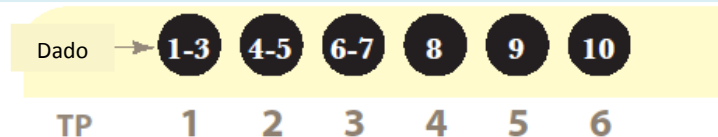


Sole? Tirate un dado e ponete il segnalino Sole nella casella corrispondente sulla mappa della formazione.



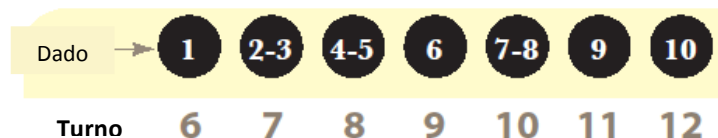
Punti Tattici?

Tirate un dado ed assegnatevi i TP indicati. Ponete il segnalino TP nello spazio corrispondente della Tabella dei Turni



Limite di Volo?

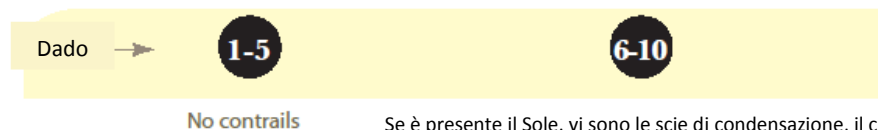
Tirate un dado e ponete il segnalino Limite di Volo sul turno indicato (ponete il segnalino sulla Tabella dei Turni)



*** Ancorato?** Se tirate un 3 o 7, implementate il risultato e tirate ancora. Implementate il successivo risultato ed anche il primo. Se ottenete 3 o 7 anche la seconda volta, ignorate l'asterisco (cioè non tirate una terza volta).

Scie di Condensazione

Tirate un dado per determinare se sono presenti Scie di Condensazione



Se è presente il Sole, vi sono le scie di condensazione, il che significa che potete spendere 1 TP per entrare tutti da CODA/LIVELLO saltando la prima Fase della Scorta della Missione

SITUAZIONE VICINO AL BERSAGLIO Mappa 4

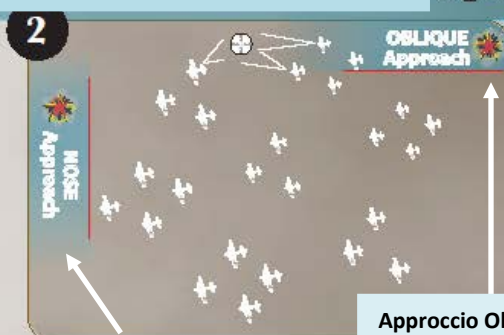
1 Locazione della Flak?

Tirate un dado per determinare dove esplode la flak. → and →

Esempio: se tirate 3, usate questa finestra



Approccio Muso



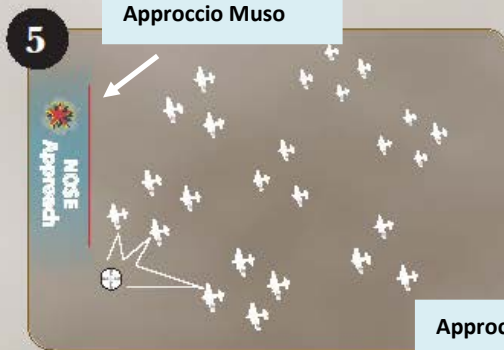
Approccio Obliquo



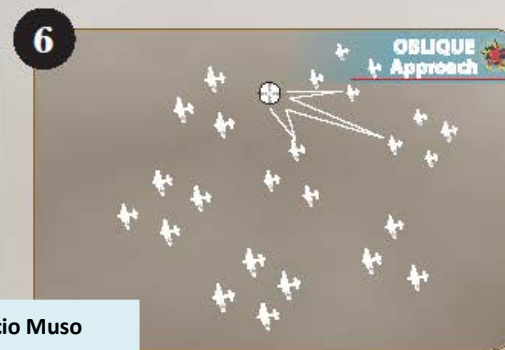
Approccio Coda



Approccio Obliquo



Approccio Muso



Approccio Obliquo



Approccio Coda

Approccio Obliquo

Approccio Coda



Approccio Obliquo

Approccio Coda

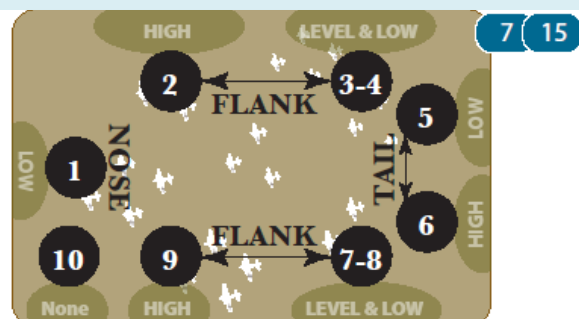


Approccio Obliquo

Approccio Coda



Ancorato? Tirate un dado e ponete i segnalini Ancorato nelle caselle di posizione



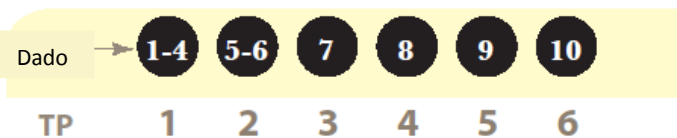
Sole? Tirate un dado e ponete il segnalino Sole nella casella corrispondente sulla mappa della formazione.



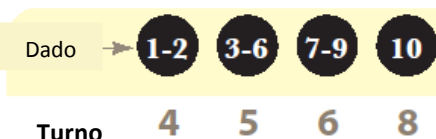
Scie di Condensazione

Per determinare se sono presenti le scie di condensazione, usate la situazione Verso il Bersaglio a pag. 90.

Punti Tattici?



Limite di Volo?



Danno Precedente?

Per determinare i segnalini Danno con i quali la formazione inizia usate la situazione Verso il Bersaglio nelle pagine 90-91 e tirate un dado

Risoluzione della Flak

Durante la Fase di Scoppio & Flak, tirate un dado. Usate la finestra Locazione della Flak per determinare quale bombardiere viene Danneggiato, e quale caccia Colpito (se vi sono). Il numero ottenuto vi dice quale finestra usare.

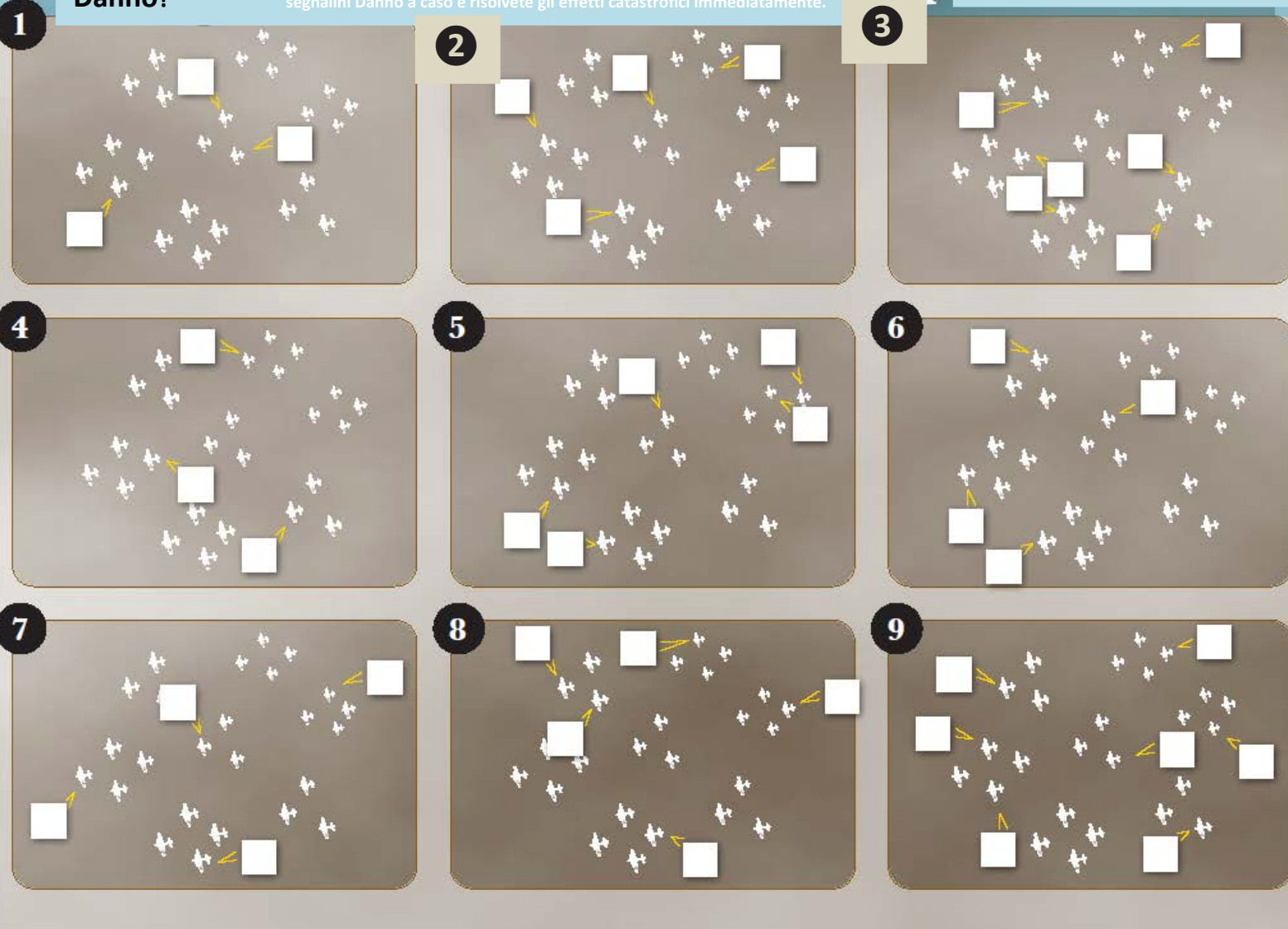
Trattate ogni icona di mirino come risultato Danno su ogni bombardiere indicato. Per ogni icona di scoppio, un caccia viene Colpito (pescate un segnalino di Colpo ed assegnatelo ad un caccia in qualsiasi delle Caselle di Avvicinamento corrispondenti; se più di un caccia può essere scelto, scegliete quello che riceve il segnalino, o fatelo a caso). Un solo caccia per Casella di Avvicinamento può essere colpito.

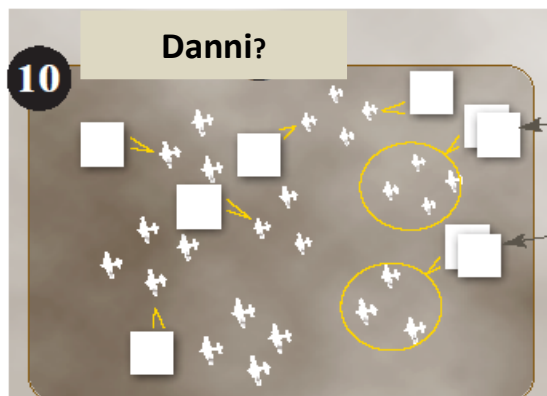
SITUAZIONE VERSO LA BASE Mappa 4

Danno?

Tirate un dado ed implementate il Danno come indicato da 1 a 10. Pescate i segnalini Danno a caso e risolvete gli effetti catastrofici immediatamente.

Esempio: se tirate 3, implementate questo risultato

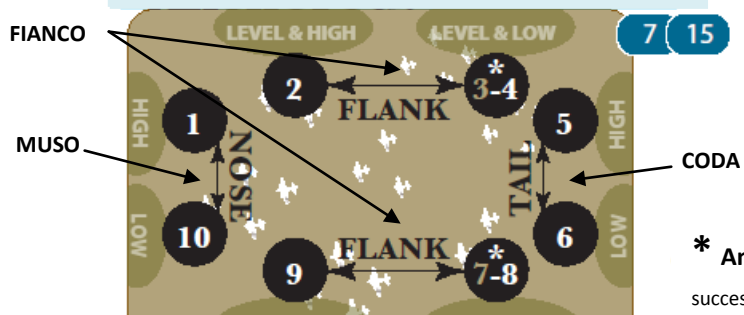




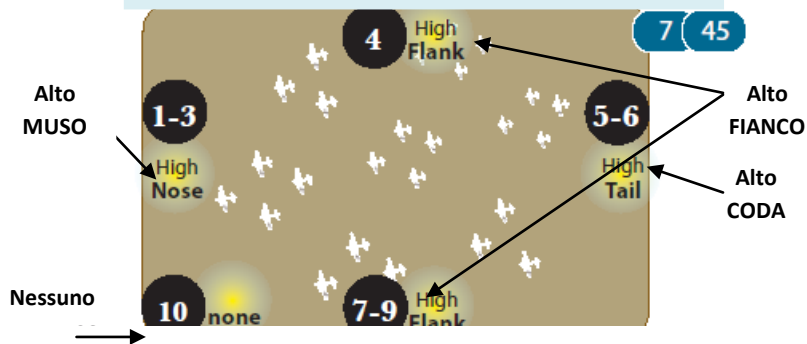
Due segnalini Danno su due qualsiasi bombardieri in questo elemento (due in totale, non per bombardiere)

Due segnalini Danno su due qualsiasi bombardieri in questo elemento (due in totale, non per bombardiere)

Ancorato? Tirate un dado e ponete i segnalini Ancorato nelle caselle di posizione



Sole? Tirate un dado e ponete il segnalino Sole nella casella corrispondente sulla mappa della formazione.



Punti Tattici?

Tirate un dado ed assegnatevi i TP indicati. Ponete il segnalino TP nello spazio corrispondente della Tabella dei Turni

Dado	1-3	4-5	6	7	8	9	10
TP	1	2	3	4	5	6	7

Limite di Volo?

Tirate un dado e ponete il segnalino Limite di Volo sul turno indicato (ponete il segnalino sulla Tabella dei Turni)

Dado	1	2	3-4	5-6	7-8	9	10
Turno	6	7	8	9	10	11	12

*** Ancorato?** Se tirate un 3 o 7, implementate il risultato e tirate ancora. Implementate il successivo risultato ed anche il primo. Se ottenete 3 o 7 anche la seconda volta, ignorate l'asterisco (cioè non tirate una terza volta).

Scie di Condensazione

Tirate un dado per determinare se sono presenti Scie di Condensazione

Dado	1-5	6-10
------	-----	------

No Scie di Condensazione

Se è presente il Sole, vi sono le scie di condensazione, il che significa che potete spendere 1 TP per entrare tutti da CODA/LIVELLO saltando la prima Fase della Scorta della Missione