

NEI CIELI BLU

La Guerra Aerea in Europa, 1941-44

*Serie "Down in Flames" (Abbattuto in Fiamme)
Volume V*

I CONTENUTI

1.0 Introduzione	8.0 Altitudine
2.0 Componenti	9.0 Sparare
3.0 La Sequenza di Gioco	10.0 Gregario
4.0 Piazzamento, Durata e Vittoria	11.0 Aereo Distrutto
5.0 Carte dei Caccia	12.0 Disingaggiarsi
6.0 Giocare le Carte Azione	13.0 Bilanciamento di uno Scontro
7.0 Posizione	14.0 Esempio di Gioco

1.0 INTRODUZIONE

La serie *Down in Flames* iniziò con la pubblicazione da parte della GMT di *The Rise of the Luftwaffe* (L'Avvento della Luftwaffe) nel 1993. Tre altri volumi, due espansioni ed oltre una dozzina di campagne apparsi nella rivista *C3i* attestano la popolarità di questo sistema. Purtroppo gran parte sono fuori produzione e non più disponibili, quindi la pubblicazione di *Nei Cieli Blu* tenta di rimediare almeno parzialmente a questa situazione. Contiene molti degli aerei che combatterono in Europa durante la seconda guerra mondiale, ed include versioni aggiornate di molte campagne che apparvero nei primi due volumi della serie ed in *C3i*.

Nel corso del tempo il sistema di gioco si è evoluto, con l'aggiunta e la variazione di molti elementi. Questo regolamento incorpora tutte le variazioni e miglioramenti apportati, usando le regole aggiornate di *Zero!* come punto di partenza. Contiene tutte le regole necessarie per il combattimento caccia contro caccia tra due o più giocatori. È stato pensato per essere inclusivo, quindi vi sono alcune regole come la descrizione dei valori Bombardamento [5.2.8] che non si applicano direttamente al combattimento tra caccia. Queste regole sono in testo grigio, e possono essere saltate dai giocatori interessati solo ai combattimenti tra caccia.

Le regole Campagna aggiungono le regole per i bombardieri, bersagli di terra, flak (contraerea), ed abilità dei piloti ed equipaggi, consentendo un esame più strutturato e dettagliato delle missioni aeree, operazioni e campagne effettuate dagli avieri Alleati e dell'Asse nel corso della guerra.

1.1 Riferimenti

Nel corso delle regole, i riferimenti ad altri capitoli delle regole dove i giocatori troveranno ulteriori informazioni su un termine o concetto appaiono tra [parentesi quadra].

1.2 Cambi Significativi alle Regole

Le regole del gioco sono state cambiate molto poco dal 1993, ma vi sono stati chiarimenti e miglioramenti. Le regole con sostanziali cambiamenti sono segnalate con il simbolo ►.

I giocatori esperti della serie dovrebbero porre particolare attenzione ai seguenti cambiamenti:

- *Nei Cieli Blu* ha mazzi separati, funzionalmente identici per ciascuna parte [2.2].
- La Sequenza di Gioco include ora una Fase Finale dove i giocatori svolgono varie azioni di fine turno [3.6].
- Tutte le carte di Aereo hanno valori di Tangenza, i quali limitano l'altitudine alla quale gli aerei possono operare [5.2.7].
- Il concetto dell'Aumento di Potenza, introdotto con l'aereo Bf109G nella rivista *C3i*, è stato inserito nelle regole standard ed esteso ad altri tipi di aerei [5.5.4].
- Sono stati inclusi quattro nuovi tipi di carta Azione nei mazzi da 110 carte:
 - Blocco della Manetta [6.2.3].
 - Nuvole [6.2.5, 7.3.5].
 - Nel Mio Mirino (Colpo all'Abitacolo) [9.3.3]
 - Nel Mio Mirino (Colpo al Motore) [9.3.4]

2.0 COMPONENTI

Nel Cielo Blu contiene i seguenti componenti:

- 220 Carte Azione
- 300 Carte Aereo
- 264 Pedine
- 4 Schede Bersaglio stampate su entrambi i lati
- 7 Schede Campagna stampate su entrambi i lati
- 4 Fogli di Registrazione Campagna stampate su entrambi i lati
- 1 Foglio di Registrazione Campagna di Terra
- 1 Tabella Campagna
- 1 Scheda di Aiuto al Gioco
- 1 Fascicolo con le Regole
- 1 Fascicolo Campagna

2.1 Carte Aereo

► La serie *Down in Flames* include quattro classi generali di aerei: Caccia, Bombardieri Leggeri, Bombardieri Medi e Bombardieri Pesanti. Si usano solo i Caccia nel gioco base di Duelli tra Caccia.

2.1.1 Caccia

La funzione primaria di un Caccia è di abbattere gli aerei nemici. I Caccia operano in coppia - un Leader ed il suo Gregario - detti Elemento. Voi, quale giocatore, avete il completo controllo del Leader, e tenete una mano di carte che rappresenta la "energia potenziale" di quel Leader. Avete un grado di controllo minore sul Gregario, pescando "mani di carte mini" temporanee e più limitate quando attacca o viene attaccato.

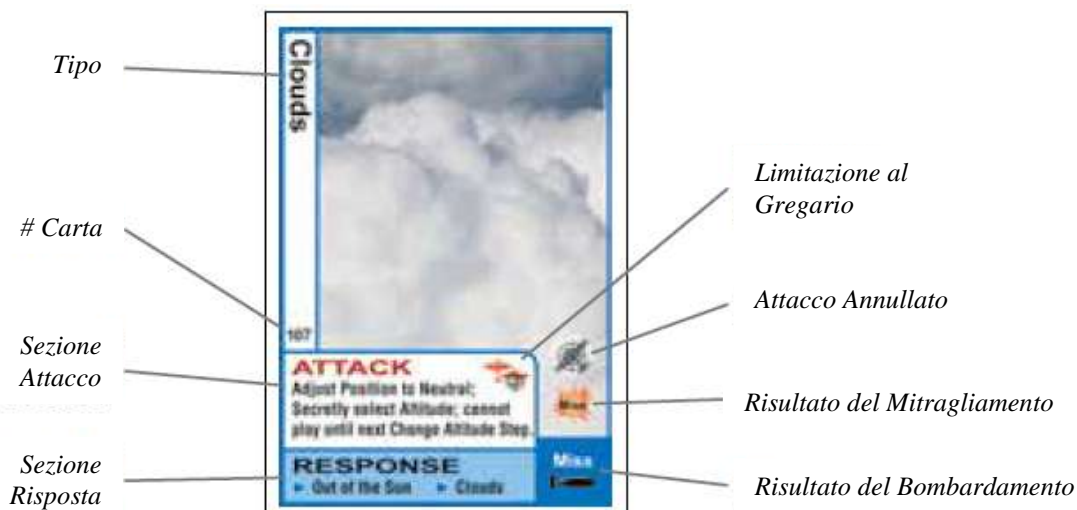


Leader (fronte)

Gregario (fronte)

2.2 Carte Azione

► Le due parti usano il proprio mazzo di carte Azione, funzionalmente identico. Le carte Azione consentono all'aereo dei giocatori di manovrare relativamente l'uno all'altro, sparare con le loro armi, e difendersi dagli attacchi nemici. Il nome di ciascuna carta Azione è indicato nella casella verticale sul lato sinistro della carta, ed in SAMPATELLO quando viene menzionato nelle regole. La casella verticale include anche il # Carta individuale, usato per i risultati casuali in alcune campagne. Ogni carta Azione include sezioni di Attacco e Risposta [spiegate nel Capitolo 6.0] ed i risultati del Mitragliamento e Bombardamento. Alcune carte hanno anche simboli di Limitazione al Gregario, Attacco Annullato, e/o Penalità di Carico.



Le carte Azione possono essere giocate in uno tra due modi, come Attacco o come Risposta, e sono colorate in modo da distinguere le due azioni.

- Le carte con casella verticale **rossa** lungo il lato sinistro sono carte di Attacco.
- Le carte con casella **blu** sono carte Risposta.
- Le carte con casella **bianca** possono essere usate in entrambi i modi, ma non nello stesso momento.



Carta Attacco

Carta Risposta

Entrambe

Le sezioni Risposta delle carte Blu e Bianche elenca i tipi di carta Azione alle quali possono rispondere [6.2].

2.3 Pedine di Altitudine e Colpo

Queste pedine indicano l'Altitudine corrente ed i Colpi accumulati subito da un aereo.



Pedina di Altitudine



Pedina di Colpo

2.4 Pedine di Pilota

Queste pedine rappresentano gli uomini che controllano l'aereo. A meno che non si usino per bilanciare il gioco [vedere 13.4], entrano in gioco solo nel Gioco Campagna.



2.5 Altre Pedine

► *Nei Cieli Blu* include anche un segnalino di Turno e le pedine per l'Ordine di Gioco, Elementi nelle Nuvole, aereo Agile, energia a Tutta Manetta, e Cannoni Pesanti. I segnalini *Asso* e *Veterano* si usano quando i piloti hanno tali abilità. I giochi Campagna possono usare altre pedine per i turni della prima ed ultima Missione, progresso della campagna, stato della formazione, Caccia sul Bersaglio, Risorse, e carichi (indicano gli aerei che portano serbatoi sganciabili, Bombardamento, ed altri carichi).

3.0 LA SEQUENZA DI GIOCO

Le partite del gioco base Duello tra Caccia si svolgono in Turni di Gioco, ciascuno dei quali include un turno di giocatore (detti d'ora in poi semplicemente "turni") per ogni Elemento in gioco. Ciascun turno è composto da più fasi, come sotto descritto. Nel vostro turno, completate ciascuna delle fasi seguenti nell'ordine indicato. Se non desiderate svolgere azioni in una data fase, potete saltarla e passare a quella successiva.

Una volta che avete completato tutte le fasi, il vostro turno è completato, ed il gioco passa al giocatore successivo. Quando tutti i giocatori hanno terminato i loro turni, un Turno di Gioco viene completato. Iniziate il Turno di Gioco seguente, seguendo lo stesso ordine di giocatore stabilito per il primo Turno di Gioco [4.7].

NOTA: In queste regole, di ora in poi, la parola "Turno" con l'iniziale maiuscola fa riferimento sempre ad un Turno di Gioco, mentre la parola "turno" in minuscolo fa riferimento al turno di giocatore.

3.1 Fase del Gregario

Se avete un Gregario e siete alla stessa Altitudine di un Elemento nemico, scegliete ed annunciate un bersaglio per il vostro Gregario. Pescate una "mini mano" pari la Valore Offensivo e risolvete il suo attacco. Potete attaccare *un solo* aereo nemico in questa fase, non potete giocare carte contro due aerei diversi.

ECCEZIONE: *Nel primo Turno di Gioco, il primo Elemento (solamente) salta questa fase a meno che la forza avversaria non sia composta interamente da aerei in Formazione [17.3].*

3.2 Fase dell'Altitudine

► Rimuovete i segnalini di *Nuvole*, se vi sono, e modificate la vostra altitudine affinché corrisponda a quella scelta. Altrimenti, il vostro Elemento può cambiare altitudine in alto o in basso ad un livello adiacente.

3.3 Fase del Leader

Scegliete ed annunciate un bersaglio e giocate carte una alla volta dalla mano del vostro Leader. Queste possono consentirvi di modificare la vostra altitudine, variare la vostra posizione relativamente ad un Elemento nemico, o sparare contro un aereo nemico. Un giocatore nemico influenzato ha l'opportunità di rispondere immediatamente a ciascuna carta mentre viene giocata contro di sé.

Potete poi rispondere a questa carta, e così via, sino a che scegliete di non rispondere oltre. Potete poi giocare una carta per iniziare una nuova azione. Potete attaccare *un solo* aereo nemico in questa fase, non potete giocare carte contro due aerei diversi.

Invece di giocare carte, potete decidere di Sganciarvi volontariamente in questo momento [12.1].

3.4 Fase dello Scarto

► Potete scartare quante carte desiderate dalla mano del vostro Leader, ponendole a faccia in su nel mazzo degli scarti. Sarà visibile solo la carta sopra tra quelle che scartate. Il mazzo degli scarti è chiuso - nessun giocatore lo può esaminare in qualsiasi momento.

3.5 Fase di Pesca

Potete pescare carte per ripristinare la mano del vostro Leader. La Potenza, Performance, Altitudine ed inizio tra le Nuvole del vostro Leader limitano il numero di carte che pescate.

Nota: *Se non potete fare a meno di giocare subito, e non siete così entusiasti di leggere queste regole, passate al capitolo 14.0 e leggete l'Esempio di Gioco. Questo, assieme alla Sequenza di Gioco che avete appena letto, dovrebbe bastare per iniziare. Potete fare riferimento al resto delle regole quando si rende necessario.*

► 3.6 Fase Finale

La Fase Finale è unica in quando accade una sola volta per Turno di Gioco, dopo il completamento di tutti i turni di giocatore. In uno Scontro tra Caccia, l'unica attività è di avanzare il segnalino di Turno di uno spazio nella Tabella dei Turni Missione Scontro tra Caccia a meno che non sia l'ultimo Turno di Gioco (Turno 6).

4.0 PIAZZAMENTO, DURATA E VITTORIA

4.1 Riassunto

- Scegliete i giocatori per le due fazioni (Asse ed Alleato).
- Scegliete la data nella quale avviene la battaglia.
- Ciascuna fazione sceglie l'aereo da usare per sé.
- Scegliete segretamente un'altitudine per ciascun Elemento.
- Distribuite la mano iniziale di carte Azione.
- Determinate il primo giocatore.
- Giocate uno Scontro tra Caccia di 6 Turni, usando lo stesso ordine di giocatore determinato nel primo Turno.
- Determinate il vincitore.

4.2 Fazioni

Dividete i giocatori in due fazioni. Una fazione è l'Asse, ed utilizza aerei con bordo rosso sulla loro carta (tedeschi, ungheresi, italiani o romeni in questo gioco). L'altra fazione è gli Alleati, che utilizza aerei con bordo blu (inglesi, sovietici e US).

Il numero di giocatori per fazione può essere diverso, ma il numero di aerei dovrebbe essere uguale a meno che si usino le regole per il bilanciamento del gioco [13.2-3]. Questo potrebbe significare che uno o più giocatori controllano due Elementi, o uno o più giocatori possono scegliere di non avere un Gregario (13.0).

4.3 Data

Scegliete il mese nel quale avviene la battaglia. Il mese ed anno nel quale un aereo entra in servizio operativo è indicato sulla sua carta di Aereo. Scegliete aerei che sono entrati in servizio durante o prima del mese scelto.

4.4 Aerei

Scegliete solo Caccia nel gioco base. Usate Bombardieri solo nel Gioco Campagna.

4.5 Alitudini Iniziali

Ciascun giocatore sceglie segretamente l'altitudine iniziale del suo Elemento [8.0] ponendo una pedina di Altitudine sul tavolo e coprendola con la mano. I giocatori della stessa parte possono parlare prima di scegliere le loro altitudini. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto, rivelate tutte le pedine simultaneamente. Ponete tali pedine su o accanto al loro Elemento per indicarlo.

ECCEZIONE: *L'Altitudine Molto Alta può essere scelta solamente per gli Elementi equipaggiati con Turbo [5.2.3].*

4.6 Carte Azione

Distribuite a ciascun Elemento (o Leader da solo) un numero di carte Azione pari al valore di Performance del Leader. Se state controllando più di un Elemento, tenete una mano separata per ciascun Leader.

► 4.6.1 Etichetta per la Mano

I giocatori dovrebbero tenere le loro mani nascoste a tutti gli altri giocatori (compresi i compagni di squadra) in qualsiasi momento. I giocatori non sono obbligati a rivelare quante carte hanno correntemente in mano eccetto ad un giocatore con il quale sono Ingaggiati [7.5].

4.6.2 Mazza di Pesca

Quando il Mazza di Pesca viene esaurito, mescolate gli scarti assieme per creare un nuovo Mazza di Pesca e proseguite il gioco.

4.7 Ordine di Gioco

Ponete la pedina di Turno nello spazio "1" della Tabella dei Turni (o un segnalino di Colpo 1 accanto al Mazza di Pesca). Determinate casualmente quale fazione inizia il gioco, girando la pedina di Turno a seconda del caso. Chi inizia annuncia quale Elemento gioca per primo e pone il segnalino ordine di gioco "1" davanti ad esso. Al completamento del turno di quell'Elemento, l'avversario sceglie poi quale tra i suoi Elementi giocherà poi, ponendo la pedina ordine di gioco "2" accanto ad esso e svolgendo il suo turno. Alternatevi a scegliere Elementi, porre pedine e svolgere turni sino a che tutti gli Elementi non hanno completato i loro turni. Avanzate la pedina di Turno di uno spazio nella Tabella dei Turni o rimpiazzate il segnalino di Colpo con un altro di valore 1 superiore.

Questo ordine stabilito nel Turno di Gioco 1 è l'ordine di gioco per il resto della partita.

4.8 Durata della Partita

Tutte le partite del gioco base Scontro tra Caccia durano 6 Turni di Gioco. Al completamento del Turno 6, determinate la vittoria basandovi sulle perdite aeree come sotto dettagliato.

Nota: *I giocatori possono scegliere di continuare gli scontri tra caccia "alla morte" sino a che tutti gli aerei di una parte sono abbattuti o si sono Sganciati.*

4.9 Vittoria

4.9.1 Danno e Distruzione

Un aereo è Danneggiato quando ha subito un numero totale di Colpi sufficiente per far girare la sua carta sul retro [5.2.1]. Un aereo è abbattuto e Distrutto quando ha subito un numero totale di Colpi pari o superiori alla Capacità di Danno sul retro (Danneggiato) della carta.

4.9.2 Eliminazione di un Elemento

Se sia il Leader che il Gregario sono stati Distrutti o si sono Sganciati, saltate il turno di quell'Elemento durante qualsiasi Turno di Gioco rimanente.

4.9.3 Determinazione della Vittoria

Alla fine della partita, determinate la vittoria contando il numero di aerei nemici Danneggiati o Distrutti dalla vostra parte alla fine della battaglia. Assegnate Punti Vittoria (VP) come segue:

- **5 VP** per ogni Caccia nemico (Leader o Gregario) Distrutto.

- **2 VP** per ogni Caccia nemico (Leader o Gregario) Danneggiato o che si è Sganciato volontariamente.

Confrontate il numero totale di VP ottenuti dalla fazione Alleate con quelli ottenuti dalla fazione Asse. La fazione che ha il maggior numero di punti vince, nel caso di numeri uguali la partita termina in Parità.

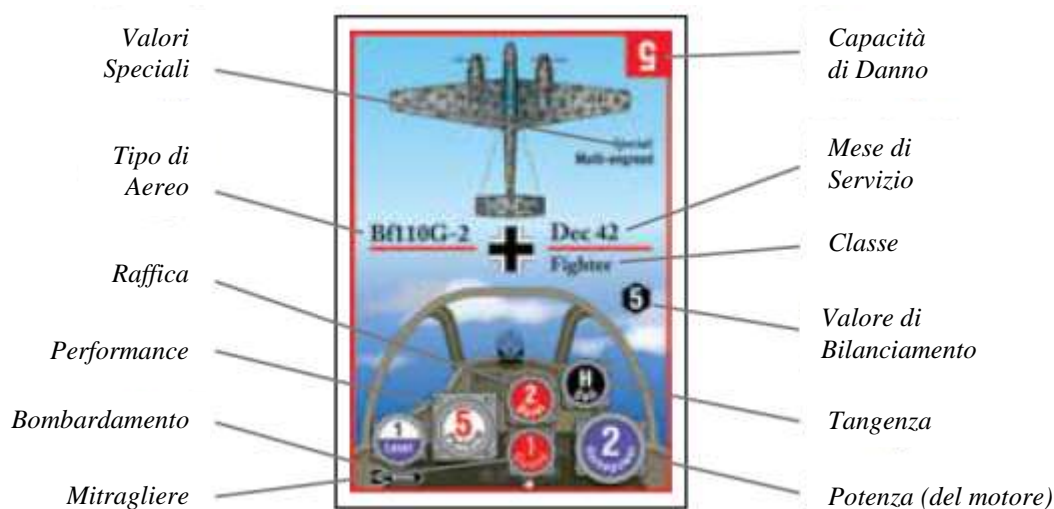
Esempio: Un Elemento di Bf109E combatte contro un Elemento di Spitfire I. Alla fine dello scontro, un Bf109 è stato Distrutto ed uno Danneggiato. Uno Spitfire è stato Danneggiato, ed entrambi si sono Sganciati volontariamente. L'Alleato ottiene 7 VP contro i 4 dell'Asse, quindi l'Alleato vince.

Nota: Questo produrrà un risultato che non è modificato dalla qualità relativa degli aerei usati, quindi è meglio usarla per combattimenti tra caccia abbastanza simili. Se desiderate bilanciare una partita tra tipi di aerei diversi, vedere 13.0.

5.0 CARTE DEI CACCIA

Ogni Caccia viene rappresentato nel gioco da una carta Aereo. Queste carte danno dettagli sulle capacità dell'aereo. Tali carte illustrano inoltre in modo funzionale le posizioni relative tra gli Elementi in uno Scontro tra Caccia [7.0].

Ogni aereo ha il simbolo di nazionalità del paese cui appartiene. Tutte le carte aereo con bordi blu sono Alleate, quelle con bordo rosso sono dell'Asse.



5.1 Leader e Gregario

Vi sono due tipi di carta Caccia: Leader e Gregario. Le carte Leader hanno valori di Raffica, Potenza (del motore) e Performance come sotto descritti. Le carte Gregario hanno invece valore Offensivo e Difensivo. Tutti i valori (anche lo zero) sono soggetti a modifiche. Quando scegliete una carta Leader, scegliete la carta Gregario dello stesso tipo di aereo. Il Gregario è anch'esso sotto il vostro controllo, ma pesca solamente una "mini mano" quando si rende necessario, per riprodurre il controllo non totale del pilota sul suo Gregario. Come gioca il Gregario viene spiegato nell'apposito capitolo [10.0].

5.2 Valori del Leader

5.2.1 Capacità di (sostenere) Danno

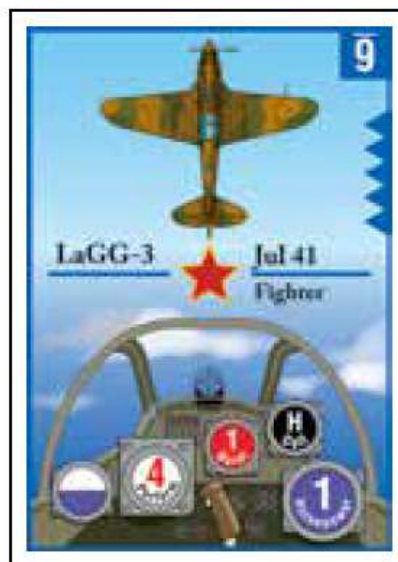
La Capacità di Danno di un aereo è la misurazione di quanti Colpi può subire prima di essere incapacitato o abbattuto. Un aereo non danneggiato diviene Danneggiato quando accumula Colpi pari o eccedenti il valore di Danneggiamento indicato sul fronte (lato non danneggiato) della carta (ma inferiore al numero necessario per distruggerlo, indicato sul retro).

NOTA: Queste regole spesso fanno riferimento ad un aereo "Danneggiato" e "Non Danneggiato". In ogni caso, un aereo Danneggiato è uno che è stato girato sul lato Danneggiato, non uno che ha semplicemente subito Colpi. In quest'ultimo caso, l'aereo è ancora considerato Non Danneggiato.

Un aereo viene abbattuto e Distrutto quando ha accumulato Colpi pari o eccedenti il valore Danneggiamento sul lato Danneggiato (il retro) della carta.



*Leader non
Danneggiato
(fronte)*



*Leader
Danneggiato
(retro)*

Esempio: Girate immediatamente il LaGG-3 qui sopra sul lato Danneggiato quando accumula almeno 3 Colpi. Viene Distrutto quando accumula 6 o più Colpi.

5.2.2 Performance

► Il valore di Performance è il normale numero massimo di carte che il giocatore controllante può tenere in mano. Si basa sulla velocità massima dell'aereo e sulla sua manovrabilità complessiva, e può essere modificato da danno Colpo all'Abitacolo e dall'abilità del pilota.

Se pescate carte durante la Fase di Pesca, non potete terminare la fase con più carte Azione in mano del valore di Performance modificato del Leader.

NOTA: Questo limite non si applica quando il vostro Leader viene appena Danneggiato, o quando ottenete una carta in più cambiando Altitudine ad un livello inferiore. In questi casi, non siete obbligati a scartare immediatamente per tornare la nuovo numero di Performance (inferiore), ma non potete pescare alcuna carta durante la Fase di Pesca del vostro turno a meno che il numero di carte che avete in mano non sia inferiore al valore (modificato) di Performance.

5.2.3 Potenza

Il valore di Potenza è il numero di carte che potete pescare durante la Fase di Pesca del vostro turno se il vostro Elemento è ad altitudine Media. Si basa sul peso, potenza del motore ed attrito dell'aereo.

Durante la Fase di Pesca, potete pescare un numero di carte Azione pari alla Potenza del vostro Leader, modificato dall'altitudine. Ricordate, non potete pescare altre carte se non consentito dal valore di Performance del Leader.

I Leader con una "T" accanto al loro valore di Potenza sono aerei con Turbo, che conferisce loro un vantaggio quando volano ad altitudini maggiori. Gli aerei con turbo trattano l'altitudine Molto Alta come se fosse Alta, quella Alta come Media per la Potenza.

L'Altitudine [8.0] influenza la Potenza come segue:

- Ad Altitudine Bassa o Molto Bassa, *aggiungete uno* al valore di Potenza.
- Ad Altitudine Media, la Potenza resta *invariata*.
- Ad Altitudine Alta, *sottraete uno* dal valore di Potenza (a meno che non abbia il Turbo).
- Ad Altitudine Molto Alta, *sottraete due* dal valore di Potenza (sottraete solo uno se ha il Turbo).

5.2.4 Raffiche

Il valore di Raffiche di un Leader limita il numero di Raffiche che questi può sparare contro un altro aereo durante il suo turno. Questo valore si basa sul numero e tipi di mitragliatrici e cannoni in dotazione all'aereo. L'ammontare di munizioni portate dall'aereo influenza anch'esso questo valore.

► Qualsiasi Leader che ha un "+#" accanto al suo valore di Raffiche è equipaggiato con più cannoni pesanti a fuoco rapido. Aggiungete il numero indicato di Colpi a quelli causati da ogni carta *Nel Mio Mirino* o *Controsolle* giocata con successo, e pescate il numero indicato di carte aggiuntive quando mitragliate [21.7.2i].

5.2.5 Mitraglieri

Alcuni Leader hanno anche Mitraglieri oltre a (o al posto di) Raffiche. Si suppone che i Mitraglieri puntino verso i lati e/o retro dell'aereo al fine di proteggerlo da attacchi portati da queste direzioni.

Il valore di Mitragliere agisce come il valore di Raffiche nel limitare le carte *Nel Mio Mirino* e/o *Controsolle* che possono essere giocate.

La differenza è che, mentre il valore Raffiche si applica quando il vostro Leader è Neutrale, Avvantaggiato o In Coda, il valore di Mitragliere si applica quando il vostro Leader è Svantaggiato o Inseguito [9.2].

5.2.6 Cannoni Pesanti

I Leader con Cannoni Pesanti hanno una nota "HG#" sulle loro carte. Il "#" indica il numero di pedine Cannoni Pesanti con cui l'aereo inizia il gioco [9.1.2].

Nota: Pochi aerei con un singolo cannone pesante hanno questo valore. Riproduce il basso rateo di fuoco e/o numero di munizioni limitato di queste armi.

► 5.2.7 Tangenza (quota massima operativa)

Non tutti gli aerei possono volare a qualsiasi livello di Altitudine [8.0]. Il valore di Tangenza è il livello di altitudine massimo al quale questi aerei possono volare, abbreviato in questo modo:

- L Bassa
- M Media
- H Alta
- VH Molto Alta

Gran parte dei Caccia non danneggiati hanno una Tangenza VH, e gran parte dei Bombardieri non danneggiati hanno una Tangenza H.

Nota: Quando usate carte aereo pubblicate in precedenza senza annotazione della Tangenza, supponete che i Caccia abbiano Tangenza VH ed i Bombardieri H.

NOTA: Le Tangenze di alcuni aerei (ma non tutti) sono ridotte sul loro lato Danneggiato.

5.2.8 Bombardamento

Questo valore viene usato solo nelle Missioni Gioco Campagna e non si usa nei Combattimenti tra Caccia. Vedere 21.1.

► 5.2.9 Mitragliamento

Questo valore viene usato solo nelle Missioni Gioco Campagna e non si usa nei Combattimenti tra Caccia. Vedere 21.7.

5.2.10 Valore di Bilanciamento

Questo valore può essere usato per bilanciare gli Scontri tra Caccia tra aerei di prestazioni differenti [13.0].

5.3 Valori dei Jet

Oltre ai normali valori, i Jet hanno valori aggiuntivi di Velocità e Spinta sulle loro carte Leader. Questi valori sono all'incirca analoghi alla Performance e Potenza, ma danno al Jet un numero di pedine *A Manetta* da usare aggiuntivi alla sua normale mano di carte [6.3]. Tutti i Jet hanno Turbo.

5.3.1 Velocità

All'inizio di una Missione, un giocatore che sta controllando un Jet con valore di Velocità riceve un numero di pedine *A Manetta* pari a quel valore.

*ECCEZIONE: Quando un Leader di jet viene Distrutto ed il Gregario viene "promosso" a nuovo Leader [11.2], pescate un numero di pedine A Manetta pari al valore di Velocità **meno uno (-1)**. Questa penalità è un evento che accade una sola volta e rappresenta lo shock iniziale del Gregario nel vedere abbattuto il suo Leader. Usate in seguito il valore di Velocità stampato.*

5.3.2 Spinta

► Durante la Fase di Pesca del suo turno, il giocatore che controlla un Jet con un valore di Spinta riceve quel numero di pedine *A Manetta*. A differenza della Potenza, la Spinta *non* viene influenzata dall'Altitudine. Ma, similmente alla Performance, il numero di pedine *A Manetta* in mano non può eccedere il valore di Velocità.

5.4 Valori del Gregario

Nella seconda guerra mondiale, gran parte delle formazioni di caccia erano basate su due aerei, un Leader ed il suo Gregario. Questa coppia di aerei, con diciture diverse nelle aviazioni delle varie nazioni, sono dette un Elemento in questo gioco. Quasi ogni Leader in questo sistema ha una corrispondente carta Gregario. Quando scegliere un aereo Leader, scegliete anche una carta Gregario dello stesso tipo di aereo. L'unica eccezione nel Gioco Base è quando una della parti opta per un Leader senza Gregario per il bilanciamento del gioco [13.3].

5.4.1 Capacità di Danno

I Gregari hanno gli stessi valori di Capacità di Danno ed usano le stesse regole sui Danni dei Leader.

5.4.2 Valori di Combattimento

Ogni carta Gregario ha un valore Offensivo ed uno Difensivo, che indicano il numero di carte che pescate per la "mini mano" quando attacca o è attaccato. I dettagli su come si usano questi dettagli sono indicati nel Capitolo 10.0.



Come per la Potenza di un Leader, i valori di combattimento di un Gregario sono influenzati dalla sua Altitudine [8.0] e se abbia o no il Turbo:

- Ad Altitudine Media e inferiore, i valori di combattimento non variano.
- Ad Altitudine Alta, sottraete uno dal valore Difensivo (a meno che non abbia il Turbo).
- Al Altitudine Molto Alta, sottraete uno sia dal valore Offensivo che Difensivo (sottraete solo uno dal valore Difensivo se ha Turbo).

Come per le Raffiche di un Leader, qualsiasi Gregario con una annotazione "+#" sul suo valore Offensivo è equipaggiato con cannoni pesanti ed aggiunge il numero indicato di Colpi quando gioca con successo una carta *Nel Mio Mirino* o *Controsolle*.

► 5.4.3 Cannoni Pesanti

Come per le i Leader, qualsiasi Gregario con annotazione "HG#" sulla carta iniziano il gioco con quel numero di segnalini Cannoni Pesanti.

► 5.4.4 Tangenza

La Tangenza di un Gregario è identica a quella del suo Leader. Se è Danneggiato, un valore ridotto (evidenziato in rosso) limiterà l'altitudine alla quale l'Elemento può operare.

5.4.5 Bombardamento e Mitragliamento

I Gregari hanno gli stessi valori di Bombardamento e Mitragliamento ed usano le stesse regole di attacco a terra dei Leader.

5.4.6 Modificatori di Bilanciamento

Quando si include un Gregario in un Elemento, aggiungete il Modificatore di Valore del Gregario al Valore del Leader per determinare il valore totale dell'Elemento.

5.5 Valori Speciali

Alcuni aerei hanno altri valori indicati con testo che danno loro capacità o penalità speciali.

5.5.1 Agile

► Un aereo indicato come Agile può, una volta durante ciascuno dei suoi turni, trattare qualsiasi carta come se fosse una carta *Forbici* [vedere 7.3.4 per ulteriori spiegazioni]. A differenza di altri Caccia, un caccia Agile ingaggiato con un Bombardiere in Picchiata può seguirlo quando picchia durante il Turno Sul Bersaglio [21.4.1b].

► Questo valore non si applica con un Pilota Inesperto [19.6.2].

5.5.2 Aereo Imbarcato / Idrovolante / Battello Volante

Questa informazione viene indicata solo per interesse, non ha impatto nel gioco.

► 5.5.3 Monomotore e Plurimotore

Tutti i Caccia e Bombardieri Leggeri ne *Nei Cieli Blu* sono Monomotori a meno che non abbiano indicazione Plurimotore. Gli aerei Plurimotore non sono automaticamente abbattuti quando colpiti da una carta *Nel Mio Mirino* (*Colpo al Motore*) [9.3.4].

Tutti i Bombardieri Medi e Pesanti sono plurimotore a meno che non abbiano indicazione Monomotore.

► 5.5.4 Iniezione di Potenza

Alcuni aerei sono equipaggiati con un sistema di iniezione a metanolo (o alcool)-acqua o N2O che incrementa la velocità per un periodo limitato di tempo. Ciascun Leader e Gregario riceve una pedina *A Manetta* all'inizio della missione [6.3]. Viene perso e non è più disponibile quando l'aereo è Danneggiato. Una volta speso, non può essere rimpiazzato.

► 5.5.5 Caccia con Torretta

I Leader di Caccia con Torretta possono attaccare altri aerei usando i loro valori di Mitragliere:

- Contro i Caccia, possono attaccare solo quando sono Svantaggiati o Inseguiti [9.2].
- Contro i Bombardieri Leggeri, possono attaccare solo quando sono Avvantaggiati o In Coda, con un valore di Raffiche pari al loro valore Mitragliere ma senza bonus alle Raffiche per la posizione.
- Contro aerei in Formazione, attaccano con un valore di Raffiche pari al loro valore di Mitragliere, ma senza bonus alle Raffiche eccetto mediante il gioco di una carta con successo [20.4.1].

I Gregari di Caccia con Torretta giocano normalmente. Di Notte, un Caccia con Torretta può attaccare un Aereo in Formazione come se avesse un valore 1 di Mitragliatrici Oblique [17.5.2].

6.0 GIOCARE LE CARTE AZIONE

Come tutti i giochi della serie, *Nei Cieli Blu* usa due meccanismi di gioco per rappresentare la relazione spaziale tra gli aerei: l'altitudine e la posizione [descritti nei capitoli 7.0 e 8.0]. Nel vostro turno, giocate carte Azione nel tentativo di manovrare il vostro Elemento ad una altitudine e posizione dalle quali potete sparare contro gli aerei nemici [descritto in 9.0].

6.1 Attaccare

Il termine "attaccare" si usa per indicare qualsiasi azione che danneggerà un Leader o Gregario nemici, o altererà la vostra posizione o altitudine.

L'unico giocatore che può iniziare un attacco è il giocatore che sta svolgendo il suo turno. Affinché il vostro Leader o Gregario possa attaccare un aereo nemico, dovete giocare una carta che abbia un effetto indicato nella sua sezione Attacco [2.2]. Un Leader o Gregario può attaccare un solo aereo nemico per turno.

► *Manovra*, *Mezzo Giro*, *Forbici*, *Rollata Verticale*, *A Manetta*, e *Nuvole* sono le carte Attacco che potete giocare per cambiare la vostra altitudine o posizione. Una volta in posizione (cioè, alla stessa altitudine di in Elemento nemico e solitamente in posizione Neutrale, Avvantaggiato o In Coda), potete giocare carte *Nei Mio Mirino* e *Controsolo* (cioè sparare Raffiche) per ottenere Colpi contro un aereo avversario. Notate che manovrare non precede necessariamente lo sparare Raffiche [vedere l'esempio on 9.1].

Che il gioco di una carta Attacco abbia successo o no, potete poi giocare un'altra carta Attacco appropriata (se ne avete) contro lo stesso aereo nemico. Vi sono due restrizioni:

- a) Il Leader non può eccedere i suoi valori di Raffiche/Mitragliere modificate alle sua posizione durante la Fase del Leader. Quindi il numero massimo possibile di Raffiche che un Leader può usare durante un singolo turno è il suo Valore di Mitragliere (se inizia Svantaggiato o Inseguito) + il valore di Raffiche (se inizia o manovra a posizione almeno Neutrale) + 3 (le Raffiche aggiuntive totali disponibili se manovra a posizione In Coda).
- b) Un Leader (o Gregario) non può attaccare più di un aereo nemico in un singolo turno.

6.2 Rispondere

Il giocatore che è il bersaglio di queste manovre e tentativi di fuoco può giocare carte Risposta adeguate ogni volta che viene giocata una carta Attacco. Per poter rispondere ad un attacco contro il vostro Leader o Gregario, dovete giocare una carta che abbia indicato il nome della carta Attacco nella sua sezione Risposta [2.2].

L'attaccante può poi rispondere alla risposta, se ha una carta che risponde con successo alla carta del difensore. I giocatori possono proseguire a rispondere all'ultima carta giocata sino a quando un giocatore non può, o scegliere di non, rispondere. Se, in qualsiasi momento, il difensore non risponde (cioè l'attaccante gioca l'ultima carta), l'Attacco originario ha successo e si implementano i risultati. Se il difensore ha risposto con successo all'attacco (cioè il difensore ha giocato l'ultima carta), allora il tentativo di Attacco fallisce. In ogni caso, scartate le carte Attacco e tutte le carte Risposta giocate.

6.2.1 Pilota Asso

Una carta Pilota Asso risponde a qualsiasi carta Attacco o Risposta, inclusa un'altra Pilota Asso.

6.2.2 Tonneau a Botte

Una carta *Tonneau a Botte* risponde ad un altro *Tonneau a Botte* o ad una carta *Nel Mio Mirino*.

► 6.2.3 Blocco della Manetta

Una carta *Blocco della Manetta* risponde ad un'altra carta *Blocco della Manetta* o ad una carta *Nel Mio Mirino*. Risponde anche ad una carta *A Manetta* ma sono se siete Neutrale, Svantaggiato o Inseguito.

6.2.4 Virata Stretta

Una carta *Virata Stretta* risponde ad una carta *Nel Mio Mirino*, ad una carta *Manovra*, o ad un'altra *Virata Stretta*.

► 6.2.5 Nuvole

Una carta *Nuvole* risponde ad un'altra carta *Nuvole* o ad una carta *Controsola*.

6.2.6 A Manetta

Una carta o pedina *A Manetta* risponde ad una carta *Nel Mio Mirino*, ad una carta *Manovra*, o ad un'altra *A Manetta*.

6.2.7 Forbici

Una carta *Forbici* risponde ad un'altra carta *Forbici* o ad una carta *Virata Stretta*.

6.2.8 Rollata Verticale

Una carta *Rollata Verticale* risponde ad una carta *Nel Mio Mirino*, ad una carta *Controsola* o ad un'altra *Rollata Verticale*.

Esempio: (1) Il vostro Leader P-47D attacca un Leader Fw190A giocando una carta *Nel Mio Mirino*. (2) Il nemico gioca una *Virata Stretta* quale risposta. (3) Giocate poi una *Virata Stretta* in risposta alla *Virata Stretta*. (4) Egli risponde poi alla vostra *Virata Stretta* con *Forbici*. (5) Rispondete alla sua *Forbici* con un *Pilota Asso*, cui non risponde. Avendo giocato l'ultima carta, la vostra carta originaria *Nel Mio Mirino* ha successo.



6.3 Pedine A Manetta

I Jet ed aerei con un valore Speciale di Iniezione di Potenza usano pedine speciali *A Manetta*. Queste pedine possono essere usate in qualsiasi momento che se fossero carte *A Manetta* che avete in mano, *anche quando carichi*.

7.0 POSIZIONE

Le carte aereo dei Leader sono poste sul tavolo in modo da indicare la loro posizione rispetto ad altri aerei.

7.1 Posizione Relativa

Ogni leader è sempre in una delle cinque Posizioni relative rispetto a ciascun Leader nemico. Elencate dalla migliore alla peggiore, queste sono: In Coda, Avvantaggiato, Neutrale, Svantaggiato ed Inseguito. La posizione influenza gli attacchi tra gli aerei.

7.1.1 In Coda

Il vostro aereo sta volando dietro l'aereo nemico ed il vostro muso sta puntando alla sua coda. Questa è la posizione migliore per sparare, in quanto potete sparare sino a 3 Raffiche aggiuntive contro l'avversario. Nell'illustrazione sotto, il Mc 202 a destra è In Coda all'Hurricane, carta sopra.

7.1.2 Avvantaggiato

Non siete direttamente dietro il vostro avversario, ma siete ancora in buona posizione per uno sparo con buona deflessione. Potete sparare 1 Raffica aggiuntiva in questa posizione. Nell'illustrazione, il Mc 202 al centro è Avvantaggiato rispetto all'Hurricane.

7.1.3 Neutrale

Nessun aereo ha un vantaggio, entrambi sono in posizione per effettuare rapidi attacchi con alta deflessione. Il vostro aereo sarà Neutrale rispetto a tutti i Leader nemici nel gioco eccetto forse uno, con il quale è Ingaggiato [7.5]. Nell'illustrazione, gli aerei a sinistra sono Neutrali l'uno all'altro.



*Non Ingaggiato
Neutrale*

*Ingaggiato
Svantaggiato
Avvantaggiato*

*Ingaggiato
Inseguito
In Coda*

7.1.4 Svantaggiato

L'opposto di Avvantaggiato. Il vostro aereo può subire gli attacchi a bassa deflessione dell'avversario.

7.1.5 Inseguito

L'opposto di In Coda. L'aereo nemico vi è proprio dietro, e sparerà con tutte le armi a disposizione.

7.2 indicare la Posizione

Mostrate la Posizione relativa girando ed orientando le carte Leader rispetto ad altri Leader con i quali sono Ingaggiati. Le carte Gregario e Bombardiere non usano la posizione.

La parte alta di una carta Leader è il muso, i due lati con le ali sono i lati, e la parte bassa è la coda.

7.2.1 Neutrale

Se il vostro Leader è Neutrale rispetto a tutti i Leader nemici, dovrebbe essere orientato direttamente davanti a voi, distante da tutti gli aerei nemici.

7.2.2 Avvantaggiato/Svantaggiato

Se il vostro Leader è Avvantaggiato, puntate il suo muso verso il Leader nemico con il quale è Ingaggiato. Quel giocatore nemico deve ruotare la carta del suo Leader Svantaggiato in modo che uno dei suoi lati sia rivolto verso il muso del vostro Leader. Se la situazione è al contrario, il Leader nemico Avvantaggiato punta il suo muso verso di voi, e voi dovete ruotare il vostro Leader Svantaggiato in modo che uno dei suoi lati sia rivolto verso il muso del Leader nemico.

7.2.3 In Coda / Inseguito

Se il vostro Leader sta In Coda, puntate il suo muso verso il Leader nemico con il quale è Ingaggiato. Quel giocatore nemico deve ruotare la carta del suo Leader Svantaggiato in modo che la sua coda sia rivolta il muso del vostro Leader. Se la situazione è al contrario, il Leader nemico che Insegue punta il suo muso verso di voi, e voi dovete ruotare il vostro Leader Svantaggiato in modo che la vostra coda sia rivolta verso il muso del Leader nemico.

7.3 Modificare la Posizione

► Giocate carte per migliorare la vostra posizione relativamente ad un Leader nemico. I Leader tentano di cambiare la loro Posizione relativa giocando una delle cinque carte come Attacco. Queste cinque carte (Manovra, Mezzo Giro, A Manetta, Forbici, e Nuvole) sono spiegate in questo paragrafo. Riposizionate le carte Leader dopo ogni tentativo di cambiare posizione che ha successo.

7.3.1 Manovra

Una carta Manovra che viene giocata con successo migliora la Posizione del vostro Leader di uno, da Inseguito a Svantaggiato, da Svantaggiato a Neutrale, da Neutrale ad Avvantaggiato, e da Avvantaggiato a In Coda.

Esempio: Il vostro Spitfire ed un Bf109 sono Neutrali l'uno rispetto all'altro. Giocate una carta Manovra contro di esso. Egli gioca una Virata Stretta in risposta. Voi giocate poi Forbici in risposta alla Virata Stretta. Egli non risponde, la vostra Manovra originaria ha successo. Il vostro Spitfire è ora Avvantaggiato sul Bf109 (che è Svantaggiato rispetto al vostro caccia).

7.3.2 Mezzo Giro

Una carta Mezzo Giro giocata con successo incrementa la Posizione del vostro Leader di due, da Inseguito a Neutrale, da Svantaggiato ad Avvantaggiato, o da Neutrale a In Coda. Un Mezzo Giro non può mai essere usato per cambiare posizione solo di uno, quindi non può essere giocata quando siete Avvantaggiati.

Esempio: Il vostro Spitfire sta in Coda ad un Bf109. L'avversario gioca una carta Mezzo Giro contro di voi. Voi giocate un Pilota Asso in risposta. Egli risponde con un suo Pilota Asso. Voi non rispondete, quindi il Mezzo Giro ha successo. Gli aerei sono ora Neutrali l'uno rispetto all'altro.

7.3.3 A Manetta

Una carta o pedina A Manetta giocata con successo come Attacco migliora la Posizione del vostro Leader di uno, da Inseguito a Svantaggiato, da Svantaggiato a Neutrale Non può essere giocata come carta Attacco se il vostro Leader è Neutrale, Avvantaggiato, o In Coda.

7.3.4 Forbici

Una carta Forbici giocata con successo come Attacco migliora la Posizione del vostro Leader di due, da Svantaggiato ad Avvantaggiato. Può essere giocata come carta Attacco solo se il vostro Leader è Svantaggiato (o sta attaccante un Leader da Solo nemico che è Avvantaggiato [7.5.2]).

Ricordate, un aereo Agile può trattare una qualsiasi carta giocata durante il suo turno come se fosse Forbici.

Esempio: Il vostro Gloster Gladiator è Svantaggiato da un CR.42 all'inizio del vostro turno. Entrambi i giocatori hanno in mano una carta Forbici. Iniziate il turno giocando una carta Forbici. Il Falco risponde con la sua carta Forbici. Giocate poi una carta Controsola ed annunciate che sarà considerata come Forbici. Anche se il Fiat è anch'egli Agile, non può giocare una delle sue altre carte come Forbici in quanto non è nel suo turno. Il vostro Gladiator è ora Avvantaggiato sul caccia italiano. Notate che se l'avversario avesse avuto una seconda carta Forbici, non sareste stato in grado di rispondere, in quanto un aereo Agile può considerare una sola carta non Forbici come Forbici per turno.

► 7.3.5 Nuvole

Una carta Nuvole giocata con successo come Attacco dal vostro Leader cambia la sua posizione a Neutrale, indipendentemente dalla posizione iniziale. Se giocata durante l'ultimo Turno di Gioco della partita, il vostro Elemento deve immediatamente ed automaticamente sganciarsi (12.0). Altrimenti, ponete un segnalino Nuvole sulla carta del Leader ad indicare che è "Nelle Nuvole" sino alla Fase dell'Altitudine del suo turno successivo, quando il segnalino Nuvole viene rimosso.

Mentre si trova sotto un segnalino Nuvole, si applicano molte restrizioni:

- a) Dovete immediatamente scegliere l'altitudine alla quale *terminare* la vostra Fase dell'Altitudine seguente, ponendo segretamente l'appropriato segnalino a faccia in su sotto la carta del vostro Leader. Si applicano le normali restrizioni in 8.2.1, cioè potete cambiare altitudine in alto o basso massimo di un livello.
- b) Non potete giocare altre carte durante la vostra Fase del Leader.
- c) Saltate le Fasi di Scarto, Pesca e Gregario.
- d) L'aereo nemico non può attaccare il vostro Leader o Gregario.
- e) Nella vostra Fase dell'Altitudine successiva, rimuovete il segnalino di Nuvole, sollevate la carta del Leader per rivelare l'Altitudine scelta, e modificate l'altitudine se appropriato (scartando o pescando una carta normalmente).

NOTA: Un Gregario non può giocare Nuvole come carta Attacco, ed ha tale indicazione [10.2(d)]. Una carta Nuvole giocata come Risposta non causa mai un cambio di posizione.

Un Leader nemico Avvantaggiato o In Coda (solo) può giocare la sua carta Nuvole o Pilota Asso in risposta per annullare una carta Nuvole giocata dal Leader Ingaggiato (per cambiare posizione a Neutrale).

7.3.6 Cedere la Posizione

Se il vostro Leader è Avvantaggiato o In Coda all'inizio della vostra Fase del Leader, potete liberamente rinunciare alla vostra Posizione e divenire Neutrale. Nel farlo, potete giocare carte per attaccare un Leader nemico diverso, un Gregario, o un Bombardiere. Questo perché un Leader non può giocare carte Attacco contro più di un aereo nemico durante qualsiasi singola Fase del Leader.

7.4 Effetti della Posizione

Quando un Leader è Svantaggiato o Inseguito, non può sparare Raffiche a meno che non abbia un Mitragliere [5.2.5]. Quando spara da posizione Neutrale, un Leader usa il suo valore di Raffiche stampato sulla carta. Un Leader Avvantaggiato incrementa il suo valore Raffiche di *uno*, mentre un Leader In Coda incrementa il suo valore Raffiche di *tre*. Pertanto, i Leader con valore Raffiche di zero (es. un Mc 200) non possono sparare mentre sono Neutrali, ma modificano il valore di Raffiche di 1 e 3 quando sono Avvantaggiati o In Coda, rispettivamente.

Esempio: *Uno Spitfire V ha un limite di Raffiche normale di 1. Questo incrementa a 2 quanto è Avvantaggiato, ed a 4 quando è In Coda.*

Il limite di Raffiche incrementa in relazione a Neutrale e *non* è cumulativo. Le Raffiche di un Leader non possono mai incrementare di più di +3 per la sua posizione.

Esempio: *Il vostro Bf109E-3 è Svantaggiato da uno Spitfire I all'inizio del vostro turno. Avete zero Raffiche, perché potete sparare solo quando siete Neutrale, Avvantaggiato o In Coda. Giocate una carta Manovra, alla quale lo Spitfire non risponde. Siete ora Neutrale, quindi potreste sparare 1 Raffica (il valore stampato) contro lo Spitfire, o giocare una carta Manovra aggiuntiva o Mezzo Giro, o entrambe una alla volta.*

Scegliete di giocare una carta 1 Raffica Nel Mio Mirino. Che lo Spitfire risponda o no con successo, questo Attacco ha consumato tutte le Raffiche consentite, a meno che non miglioriate la vostra Posizione ulteriormente incrementando di conseguenza la vostra capacità di Raffiche. Potreste ora giocare un'altra carta Manovra contro lo Spitfire e se avete successo potreste poter sparare un'altra Raffica (+1 Avvantaggiato), o giocare due carta Manovra (o una Mezzo Giro) per migliorare la vostra Posizione a In Coda e poter sparare altre 3 Raffiche. Potreste anche usare 1 Raffica da Avvantaggiato, giocare poi una carta Manovra ancora per muovere a In Coda. Dove avreste 2 altre Raffiche (avendo già usato due delle vostre 1+3=4 Raffiche).

7.5 Ingaggiare

Se il vostro Leader è in qualsiasi Posizione tranne Neutrale, il vostro Elemento è Ingaggiato. Mentre è Ingaggiato, il vostro Leader non può attaccare alcun aereo tranne il Leader nemico con il quale è Ingaggiato sino a che non interrompete l'Ingaggio e tornate in posizione Neutrale (o manovrando, o rinunciando volontariamente alla posizione all'inizio della vostra Fase del Leader).

Un Leader Neutrale è Non Ingaggiato, e può attaccare un qualsiasi Leader nemico Non Ingaggiato o un qualsiasi Gregario alla stessa altitudine.

7.5.1 Restrizioni per l'Ingaggio

- Un Leader può essere Ingaggiato con un solo Leader nemico alla volta.
- Quando un Leader è Svantaggiato o Inseguito, non può giocare carte Raffica a meno che non abbia un Mitragliere, nel qual caso può sparare contro il Leader nemico Ingaggiato o suo Gregario [9.2].
- Il Gregario di un Leader Ingaggiato può fare attacchi solo contro il Leader nemico Ingaggiato o il suo Gregario.
- Nè i Leader né i Gregari di altri Elementi possono attaccare un Leader Ingaggiato, eccetto in una circostanza speciale (7.5.2). Possono attaccare il Gregario di un Leader Ingaggiato.

7.5.2 Attaccare un Leader da Solo

Se un Leader nemico senza Gregario è Avvantaggiato o In Coda, il vostro Leader Non Ingaggiato o Gregario alla stessa altitudine può attaccare come segue:

- Primo, il vostro Leader Non Ingaggiato o Gregario deve giocare una o più carte Manovra, Mezzo Giro, A Manetta, o Forbici (quest'ultima solo se il Leader nemico è Avvantaggiato) sino a che il Leader nemico non è più Avvantaggiato o In Coda al Leader amico. Il Leader nemico può rispondere normalmente [6.2].
- Una volta che il Leader nemico non è più Avvantaggiato o In Coda, potete attaccarlo normalmente [6.1].
- Se, nel corso delle fasi (a) e (b) sopra, giocate carta che modificano ulteriormente la Posizione del Leader rispetto a Neutrale, ottenete immediatamente questa posizione (Avvantaggiato o In Coda) su di esso.

Esempio: *Un Bf109 nemico senza Gregario è Avvantaggiato su un Elemento di Hurricane alla vostra altitudine. Il vostro Leader Spitfire gioca una carta Forbici*, alla quale egli risponde con un Pilota Asso. Voi rispondete con una vostra Pilota Asso, alla quale non risponde. Il Bf109 nemico perde la sua posizione di Avvantaggiato sugli Hurricane, ed è ora Svantaggiato rispetto a voi. Potete ora proseguire l'attacco giocando Nel Mio Mirino o Controsolo (o carta Manovra per incrementare la posizione a In Coda).*

* **NOTA:** *Questa è l'unica situazione nella quale potete attaccare con una carta Forbici quando non siete Svantaggiati.*

8.0 ALTITUDINE

Gli aerei sono sempre ad uno dei cinque Livelli di Altitudine: Molto Bassa, Bassa, Media, Alta o Molto Alta. Gli aerei non possono mai superare l'Altitudine Molto Alta o abbassarsi sotto a Molto Bassa. Solo aerei avversari alla stessa Altitudine nel momento del gioco della carta possono attaccarsi.

8.1 Segnalini di Altitudine



I giocatori designano l'altitudine per ogni Elemento nel gioco usando i segnalini di Altitudine. Se tutti i giocatori concordano, si possono omettere i segnalini di Altitudine per l'Altitudine Media.

8.2 Cambiare Altitudine

Cambiare altitudine è un buon modo per liberarsi di un Leader nemico che è Avvantaggiato o In Coda ad il vostro Leader. Potete cambiare altitudine in due modi.

Durante la Fase dell'Altitudine del vostro turno, il vostro elemento può cabrare o picchiare di un livello. Potete anche cambiare altitudine giocando una Rollata Verticale durante la vostra Fase del Leader. Solo un Elemento nemico che è Avvantaggiato o In Coda al vostro Leader può rispondere o seguirvi (cioè cambiare altitudine e mantenere la posizione sul vostro Leader).

8.2.1 Fase dell'Altitudine

Per cambiare altitudine durante la vostra Fase dell'Altitudine, seguite questa sequenza:

- Modificate l'altitudine del vostro Elemento di un livello, in alto o in basso.
 - Se *cabrate*, scartate una qualsiasi carta dalla mano del vostro Leader (o una pedina *A Manetta*). Se non avete una carta da scartare, non potete cabrare ad un livello superiore.
 - Se *picchiate*, pescate una carta dal mazzo e prendetela in mano, anche se questo vi porta temporaneamente ad eccedere il massimo numero di carte consentite in mano (cioè il valore di Performance del vostro Leader [5.2.2]).
 - Se eravate Avvantaggiato o In Coda ad un Elemento nemico, perdetevi quella posizione, tornate a Neutrale, e diventate Non Ingaggiato. Nella Fase del Leader successiva, potete attaccare un Elemento nemico diverso alla vostra nuova altitudine.
 - Se eravate Svantaggiato o Inseguito da un Elemento nemico, quell'Elemento può scegliere di seguire il vostro cambio di altitudine e mantenere la sua posizione:
 - Un nemico In Coda può seguirvi liberamente svolgendo subito le fasi da (a) a (c) sopra.
 - Un nemico Avvantaggiato può seguirvi scartando una qualsiasi carta dalla mano del Leader (o una pedina *A Manetta*), poi svolgendo subito le fasi da (a) a (c) sopra. Notate che se cabrate, questo significa che l'aereo Avvantaggiato deve scartare *due* carte, una per seguirvi ed una per cabrare.
 - Se l'Elemento nemico sceglie di non seguirvi, rimane alla sua altitudine corrente e torna in posizione Neutrale.
- Se uno degli aerei nel vostro Elemento è Danneggiato in modo che la sua altitudine ecceda la sua Tangenza [5.2.7], il vostro Elemento deve Picchiare durante la Fase dell'Altitudine.

8.2.2 Rollata Verticale

Per cambiare altitudine durante la vostra Fase del Leader, giocate una carta di Rollata Verticale: seguite le fasi da (a) ad (e) sopra, eccetto che qualsiasi aereo nemico Avvantaggiato o In Coda che segue il vostro cambio di altitudine deve scartare una carta *aggiuntiva* per farlo - un Elemento non può mai seguire gratuitamente un cambio di altitudine dato da una Rollata Verticale. Questa penalità è cumulativa con quella descritta nella regola 8.2.1(e)(2) sopra, cioè un nemico Avvantaggiato deve scartare un totale di *tre* carte per seguirvi se cabrate con una Rollata Verticale.

NOTA: Un Gregario non può giocare una Rollata Verticale come carta Attacco; ha questa indicazione [10.2(d)].

8.2.3 Fermare una Rollata Verticale

Un Leader Avvantaggiato o In Coda (solamente) può giocare la sua carta Rollata Verticale o Pilota Asso per annullare una Rollata Verticale giocata dal Leader nemico Ingaggiato per cambiare altitudine.

NOTA: Una carta Rollata Verticale giocata come Risposta non causa mai un cambio di altitudine.

8.2.4 Effetto sulla Posizione

Se il nemico cambia altitudine per seguire il vostro Elemento Svantaggiato o Inseguito, modificate la sua altitudine per conformarla alla vostra, mantenendo la posizione.

Se sceglie di non cambiare altitudine con voi, l'Elemento nemico perde la posizione e torna a Neutrale alla sua altitudine corrente. Non potete attaccare un altro aereo nemico alla vostra nuova altitudine. Se avete un'altra Rollata Verticale, però, la potreste giocare per tornare alla vostra altitudine originaria, e poi giocare altre carte Attacco contro il Leader con il quale eravate Ingaggiati.

8.3 Effetti dell'Altitudine sui Valori

Come descritto in precedenza nelle regole 5.2.3 e 5.4.2, l'altitudine influenza i valori di Potenza e Combattimento del Gregario.

8.3.1 Valori di Potenza

L'Altitudine influenza la Potenza come segue:

- Ad Altitudine Bassa e Molto Bassa, *aggiungete uno* al valore di Potenza.
- Ad Altitudine Media, nessuna variazione.
- Ad Altitudine Alta, *sottraete uno* dal valore di Potenza (a meno che non abbia il Turbo).
- Ad Altitudine Molto Alta, *sottraete due* dal valore di Potenza (sottraete solo uno se ha il Turbo).

8.3.2 Valori di Combattimento del Gregario

L'Altitudine influenza i valori di Combattimento del Gregario come segue:

- Ad Altitudine Media e inferiore, i valori di combattimento non variano.
- Ad Altitudine Alta, sottraete uno dal valore Difensivo (a meno che non abbia il Turbo).
- Al Altitudine Molto Alta, sottraete uno sia dal valore Offensivo che Difensivo (sottraete solo uno dal valore Difensivo se ha Turbo).

9.0 SPARARE

Giocate carte *Nel Mio Mirino* e *Controsolo* (cioè sparate Raffiche) per ottenere Colpi sugli aerei avversari. Ogni carta *Nel Mio Mirino* e *Controsolo* impone l'uso da 1 a 3 Raffiche come specificato sulla carta. Un Leader può dividere le sue Raffiche in più carte *Nel Mio Mirino* e/o *Controsolo* durante il suo turno, sempre che le Raffiche totali usate non eccedano il valore di Raffiche del Leader (e/o Mitragliere) modificato dal suo bersaglio, dalla sua Posizione relativa, ed altre carte giocate:

- I Leader ottengono Raffiche extra e subiscono restrizioni all'attacco a seconda della loro Posizione relativa rispetto al Leader del bersaglio. Queste regole sono dettagliate nel capitolo della Posizione [7.1 e 7.4].
- I Leader possono ottenere Raffiche extra quando attaccano un Gregario o aereo in Formazione giocando carte *Manovra* e/o *Mezzo Giro*.
- I Leader ottengono automaticamente Raffiche extra quando attaccano un aereo in Formazione [20.4.1].

9.1 Piloti che Sparano

Gran parte degli attacchi di fuoco sono portati dal pilota dell'aereo, che punta l'aereo verso il nemico ed usa le armi frontali. Il valore di Raffica del Leader è quello che si usa in questi attacchi.

Mentre siete Neutrali, Avvantaggiati o In Coda, giocate una carta *Nel Mio Mirino* o *Controsolo* durante la vostra Fase del Leader usando il numero di Raffiche specificato nella carta. Questo numero non può eccedere il totale modificato di Raffiche meno le Raffiche già spese nel turno.

Esempio: Il vostro Leader Bf109 (valore di raffiche di 1) è In Coda ad un Leader di Yak. Durante la vostra Fase del Leader, giocate una carta *Nel Mio Mirino 3 Raffiche* contro lo Yak. Se ne avete una, potreste poi sparare un'altra carta *Nel Mio Mirino (1 Raffica)* o *Controsolo*.

9.1.1 Cambiare Posizione

Se in grado di farlo, potete sparare prima e/o dopo aver giocato altre carte per cambiare la vostra posizione o ottenere Raffiche in più. Se il vostro Leader migliora la sua posizione (anche dopo aver sparato), ottiene immediatamente le Raffiche aggiuntive date dalla nuova posizione o carta giocata.

Esempio: Il vostro Leader Kittyhawk (valore di raffiche di 1) è Neutrale rispetto ad un Leader MC.202. Durante la vostra Fase del Leader, giocate una carta *Nel Mio Mirino 1 Raffica* contro il Folgore, poi giocate una carta *Manovra* per migliorare la vostra Posizione ad Avvantaggiato ed ottenete una Raffica in più. Giocate poi un'altra carta *Nel Mio Mirino ad 1 Raffica*.



9.1.2 Cannoni Pesanti

I segnalini Cannoni Pesanti si usano assieme ai valori di Raffica (mai dai Mitraglieri). Ogni tale segnalino può essere usato una sola volta e viene poi speso.

► Giocate un segnalino Cannoni Pesanti assieme a *qualsiasi* carta *Nel Mio Mirino* (non *Controsolo*) per convertire quella carta ne *Nel Mio Mirino 2 Raffiche/3 Colpi*. I Gregari possono usare questi segnalini solamente quando attaccano aerei in Formazione.

Il requisito di Raffiche per giocare la carta "convertita" è lo stesso della carta con un numero 2 Raffiche su di essa. Scartate il segnalino Cannoni Pesanti.

Esempio: Il vostro Leader P-39D (valore di Raffiche 1) inizia la partita con due segnalini Cannoni Pesanti, ed avete in mano una carta Nel Mio Mirino 1 Raffica/1 Colpo ed una 3 Raffiche/3 Colpi. Mentre siete neutrali, potreste giocare la carta Nel Mio Mirino 1/1, ma non potreste usare un segnalino Cannoni Pesanti in quanto non avete le necessarie 2 Raffiche. Una volta che siete Avvantaggiati, però, potreste giocare una delle carte Nel Mio Mirino come Nel Mio Mirino 2/3 spendendo uno dei vostri segnalini Cannoni Pesanti (e le vostre 2 Raffiche consentite).

9.2 Attacchi del Mitragliere

Quando è Ingaggiato in modo sfavorevole da un aereo nemico, un Leader con Mitragliere può rispondere al fuoco nei suoi Turni. A differenza dei valori di Raffica, il valore Mitragliere non cambia con la posizione relativa. Può solo essere incrementato da un valore "G" sulla pedina di Pilota [19.2.6].

Quando siete Svantaggiati o Inseguiti, giocate una carta *Nel Mio Mirino* o *Controsola* nella vostra Fase del Leader. Il numero di Raffiche sulla carta non può eccedere il valore (modificato) del Mitragliere.

Esempio: Il vostro Leader Bf110 (valore del Mitragliere 1) è Svantaggiato da un Leader Hurricane. Durante la vostra Fase del Leader, giocate una carta *Nel Mio Mirino 1 Raffica* contro l'Hurricane. Il vostro Mitragliere non potrebbe sparare altre Raffiche, ma se siete in grado di manovrare a posizione Neutrale o migliore, potreste continuare a sparare usando invece il vostro valore di Raffiche.

9.2.1 Evadere gli Attacchi del Mitragliere

Gli attacchi del Mitragliere sono trattati come qualsiasi altra carta *Nel Mio Mirino* o *Controsola*, e si può rispondere ad essi al solito modo.

► (OPZIONALE) Diminuite la posizione di uno quando rispondete la fuoco del Mitragliere.

9.2.2 Risposte del Mitragliere

I Mitraglierei non rispondono mai ad una risposta. Una volta che la carta Attacco del Mitragliere viene annullata, l'attacco ha fine.

9.3 Colpi

La sezione Attacco di ogni carta *Nel Mio Mirino* e *Controsola* specifica il danno che può causare. Quando viene giocata con successo, causate il numero indicato di Colpi all'aereo attaccato ponendo il segnalino Colpi appropriato su di esso. I Colpi sono sempre cumulativi, sia entro un turno che di turno in turno.

9.3.1 Aereo Danneggiato

Quando un aereo accumula Colpi pari o eccedenti il suo valore Danni sulla parte frontale (non danneggiata) della sua carta, è ora Danneggiato, e perde parte della sua efficienza. Girate la carta dalla parte Danneggiata per indicare il nuovo stato, mantenendo qualsiasi Colpo accumulato.

9.3.2 Aereo Distrutto

Un aereo viene abbattuto quando ha accumulato Colpi pari o eccedenti il valore di Danni sul suo lato Danneggiato [vedere 11.0].

► 9.3.3 Nel Mio Mirino (Colpo all'Abitacolo) [Cockpit Hit]

Oltre a causare 1 Colpo, ponete un segnalino *Colpo all'Abitacolo* [Cockpit Hit] sul Caccia o Bombardiere Leggero attaccato. Questo ha effetti aggiuntivi:

- Diminuite il valore di Performance del Leader di 1.
- Diminuite il valore Offensivo del Gregario di 1.

Risultati multipli sono cumulativi.

Un Bombardiere Medio o Pesante è ora Fuori dalla Formazione [17.3.7].

► 9.3.4 Nel Mio Mirino (Colpo al Motore) (Engine Hit)

Se il bersaglio è un aereo monomotore, viene Distrutto. Se è un aereo plurimotore [5.5.4], causate invece 6 Colpi.

9.3.5 Nel Mio Mirino (Colpo al Serbatoio) (Fuel Tank)

L'aereo attaccato viene immediatamente Distrutto.

9.3.6 Cannoni Pesanti

Se il valore di Raffiche o Offensivo dell'aereo che spara ha una indicazione "+#", aggiungete il numero indicato di Colpi ai Colpi causati da ogni carta *Nel Mio Mirino* e *Controsola* giocata con successo.

10.0 GREGARI

Ogni Leader di Caccia normalmente inizia la partita con un Gregario. I Caccia Notturmi, a Razzo, le regole della campagna, ed il bilanciamento del gioco sono alcune delle eccezioni.

10.1 La Mini Mano del Gregario

I Gregari non hanno una mano di carta nel corso della partita come per i Leader. Piuttosto, i loro Attacchi e Risposte provengono da una temporanea "mini mano" pescata durante la Fase del Gregario o quando sono attaccati.

10.1.1 Attacchi del Gregario

Il vostro Gregario tenterà di attaccare durante la Fase del Gregario del vostro turno, designate prima il bersaglio [10.3]. Poi pescate una mini mano pari al valore Offensivo del Gregario, modificata dall'altitudine [8.3.2].

10.1.2 Difese del Gregario

Quando un avversario annuncia che sta attaccando il vostro Gregario e gioca per primo una carta Attacco, pescate una mini mano pari al valore Difensivo del vostro Gregario, modificata dall'altitudine [8.3.2].

► **Nota:** Per ridurre la frequenza del rimescolamento, non pescate una mini mano solo perché un Gregario nemico annuncia un attacco contro il vostro Gregario. Spesso l'avversario non pescherà alcuna carta Attacco utilizzabile, quindi non porterà alcun attacco e quindi non è necessaria alcuna Risposta.

10.2 Regole Generali per i Gregari

I Gregari in genere attaccano e rispondono allo stesso modo dei Leader, ma vi sono alcune differenze:

- I Gregari hanno limitati su chi possono attaccare [10.3].
- Un Gregario *non* ha limiti alle Raffiche quando attacca. Potete giocare tutte le carte *Nel Mio Mirino* e *Controsolo* che pescate durante la vostra Fase del Gregario.
- Quando il vostro Gregario attacca con successo un Leader nemico con una carta *Manovra*, *Mezzo Giro*, *A Manetta*, o *Forbici*, incrementate la posizione del vostro Leader rispetto al Leader nemico.
- I Gregari non possono giocare le carte *Nuvole* e *Rollata Verticale* come carte Attacco.

10.3 Bersagli Possibili per i Gregari

- Se il vostro Leader è Ingaggiato, il vostro Gregario può attaccare solo quel Leader nemico Ingaggiato o suo Gregario.
- Se il vostro Leader è Neutrale, il vostro Gregario può attaccare qualsiasi Leader nemico non Ingaggiato, qualsiasi Leader senza Gregario che è Avvantaggiato o In Coda, o *qualsiasi* Gregario. Il bersaglio deve, ovviamente, essere alla stessa altitudine del vostro Elemento.

10.4 Gregari che Attaccano Leader

Attaccate un Leader nemico durante la vostra Fase del Gregario usando la procedura che segue.

- Dichiarate quale Leader nemico alla stessa vostra altitudine state attaccando.
- Pescate la mini mano del vostro Gregario a seconda del suo valore Offensivo ed altitudine.
- Giocate una carta Attacco e rispondete come se foste un Leader, modificato a seconda del capitolo 10.2.
- Continuate a giocare carte Attacco e Risposta allo stesso modo quanto desiderate.
- Scartate qualsiasi carta non giocata alla fine della Fase del Gregario.

10.4.1 Manovrare

Se il Leader nemico non risponde ad una carta *Manovra*, *Mezzo Giro*, *A Manetta*, o *Forbici*, o il vostro Gregario risponde con successo alle sue risposte (cioè è l'ultimo ad aver giocata una carta), modificate la posizione del vostro Leader relativa al Leader nemico attaccato come indicato sulla carta.

10.4.2 Sparare

Se il Leader nemico non risponde ad una carta *Nel Mio Mirino* o *Controsolo*, o se il vostro Gregario risponde con successo alle sue risposte, causate Colpi al Leader nemico normalmente.

Esempio: Il vostro Leader P-38J ad altitudine Alta è Inseguito da un Leader Fw190A-6. Dichiarate che il vostro Gregario (Valore Offensivo 2) attaccherà il Leader del 190 e pesca due carte, una *Nel Mio Mirino* 3 Raffiche ed una *Manovra*. Decidete di giocare la *Manovra* per prima. Il tedesco non risponde, quindi il vostro Leader è ora Avvantaggiato. Poi giocate *Nel Mio Mirino*, alla quale risponde con un *Tonneau a Botte*. Non avendo altre carte nella vostra mini mano per poter rispondere, la vostra carta *Nel Mio Mirino* viene annullata e non causate alcun Colpo al nemico.

Durante la vostra Fase del Leader, siete in grado di manovrare rispetto al Leader Fw190 a Neutrale. Poi, durante la seguente vostra Fase del Gregario, dichiarate il Leader nemico come bersaglio e pescate ancora due carte, una *Mezzo*

Giro ed una Virata Stretta. Giocate la Mezzo Giro, al quale il giocatore nemico non risponde, quindi modificate la posizione del vostro Leader da Neutrale a In Coda al Leader 190. Terminate la Fase del Gregario scartando la Virata Stretta, essendo non giocabile.

10.5 Gregari che Attaccano Gregari

Sparate contro un Gregario nemico durante la vostra Fase del Gregario usando la procedura che segue.

- Dichiarate quale Gregario nemico alla stessa altitudine state attaccando.
- Pescate la mini mano del vostro Gregario a seconda del suo valore Offensivo ed altitudine.
- Se avete carte *Nel Mio Mirino* o *Controsolo*, il vostro avversario deve pescare la mini mano del suo Gregario, a seconda del suo valore Difensivo e dell'altitudine. Se non avete alcuna di queste carte, scartate la vostra mini mano, terminando la Fase del gregario.
- Giocate una carta Attacco *Nel Mio Mirino* o *Controsolo* e rispondete come per i Leader, modificato da 10.2.
- Continuate a giocare carte Attacco e Risposta allo stesso modo per quanto desiderate.
- Entrambi i giocatori scartano qualsiasi carta non giocata alla fine della Fase del Gregario.

10.5.1 Manovra Non Consentita

I Gregari *non possono* manovrare contro un Gregario nemico, quindi non potete giocare una carta Attacco *Manovra*, *Mezzo Giro*, *Nuvole*, *A Manetta*, *Forbici*, o *Rollata Verticale* contro uno di essi. Potete però giocare carte con bordo bianco e blu quando rispondete alla risposta di un Gregario nemico.

Esempio: *Continuando il precedente esempio, il vostro Leader P-38 sta ancora In Coda al Leader Fw190 ad altitudine Alta quando inizia il vostro turno successivo. Questa volta, dichiarate che il vostro Gregario attaccherà il Gregario del 190 e pescate due carte, una Controsolo 2 Raffiche ed una Manovra. Il vostro avversario (valore di Difesa 3, ridotto di uno per l'altitudine Alta) pesca due carte Nel Mio Mirino. Non potete giocare Manovra contro un Gregario, quindi giocate la carta Controsolo. Non potendo rispondere, causate 3 Colpi al 190. Entrambi scartate le restanti carte delle mini mano.*

10.6 Leader che Attaccano Gregari

Se siete Neutrali rispetto ad un Leader nemico alla stessa altitudine, potete attaccare il Gregario di quel Leader con il vostro Leader.

10.6.1 Dichiarare l'Attacco

Dovete avere almeno una carta *Nel Mio Mirino* o *Controsolo* in mano del vostro Leader per dichiarare un attacco contro un Gregario. Una volta dichiarato l'attacco, l'avversario deve pescare la mini mano del Gregario basata sul suo valore Difensivo e sull'altitudine.

10.6.2 Raffiche

La posizione relativa non cambia il numero di Raffiche consentite quando si attacca un Gregario. Piuttosto, potete giocare carte *Manovra* e/o *Mezzo Giro* per incrementare il numero di Raffiche che potete sparare durante la vostra Fase del Leader. Quando è giocata con successo:

- Una *Manovra* incrementa le vostre Raffiche di *uno*, e
- Un *A Mezzo Giro* incrementa le vostre Raffiche di *due*.

A differenza del combattimento Leader contro Leader, non siete limitati ad ottenere, massimo tre Raffiche aggiuntive. Quando attaccate un Gregario, il numero di Raffiche che il vostro Leader può sparare è pari al vostro valore di Raffiche più tutte quelle guadagnate giocando con successo carte *Manovra* e *Mezzo Giro*.

Esempio: *Continuando il precedente esempio, durante la vostra Fase del Leader decidete di rinunciare volontariamente alla posizione In Coda quindi potete attaccare il Gregario del 190 sperando di Danneggiarlo. Ma avete solo una carta Nel Mio Mirino 2 Raffiche, ed il valore di Raffiche del vostro P-38 è 1. Dovete giocare con successo una carta Manovra per ottenere una Raffica aggiuntiva. Fortunatamente, ne avete una, alla quale il Gregario non risponde. Questo incrementa le vostre Raffiche di 1, consentendo di giocare la carta 2 Raffiche. Il giocatore nemico risponde con una A Manetta, alla quale non potete rispondere.*

10.6.3 Mitraglieri contro Gregari

Un Mitragliere può attaccare un Gregario nemico solo se il Leader di quel Gregario è correntemente Avvantaggiato o In Coda all'aereo del Mitragliere. Si applicano le normali regole dell'Attacco dei Mitraglieri [9.2].

11.0 AEREI DISTRUTTI

11.1 Gregario Distrutto

Quando il vostro Gregario viene abbattuto, ponete la sua carta da un lato per usarla successivamente nel determinare la vittoria [4.9.3].

11.2 Leader Distrutto

Quando il vostro Leader viene distrutto, assumete il pieno controllo del vostro Gregario (se vi è) "promuovendolo" a Leader.

- Scartate la vostra mano di carte corrente.
- Rimuovete tutti i segnalini di Colpo dalla carta Leader.
- Mantenete tutti gli stati di Colpi e Danni quando il vostro Gregario viene convertito a Leader, spostando qualsiasi segnalino di Colpo correntemente a carico del Gregario sulla parte corrispondente della carta del vostro Leader.
- Spostate qualsiasi pedina di Equipaggio, *A Manetta*, e Cannoni Pesanti dal vostro Gregario al vostro Leader.
- Ponete la vostra carta Gregario da un lato per usarla successivamente nel determinare la vittoria [4.9.3].
- Pescate una nuova mano di carte Azione pari al valore di Performance del vostro nuovo Leader *meno uno*.

Nota: Questa riduzione della Performance riproduce lo shock del Gregario nel vedere abbattuto il suo Leader, ed è una penalità unica. Il nuovo Leader usa il valore stampato di Performance in futuro.

Se il vostro Leader viene abbattuto dopo la Fase del Gregario del vostro turno (cioè per Flak sul Bersaglio [22.2] o fuoco di risposta da un aereo in Formazione [20.5.3]), il vostro nuovo ex-Gregario "promosso" non effettua la Fase del Leader in questo turno.

12.0 DISINGAGGIARSI

Vi possono essere volte nelle quali fuggire da uno scontro è la migliore cosa da fare. Molti piloti di caccia oggi vivi lo sono perché sapevano quando "andarsene dalla mischia".

12.1 Disingaggio Volontario

Potete tentare di rimuovere il vostro Elemento dal combattimento mediante il Disingaggio Volontario. Svolgete questa azione durante la Fase del Leader *invece di* giocare carte.

- Pescate una carta dal Mazzo.
- Trovate la carta sotto la colonna "Carta Pescata" della Tabella del Disingaggio ed annotate il livello.
- Verificate l'elenco dei Modificatori di Livello sotto la tabella ed assommate *tutto* quanto si applica - questi modificatori sono cumulativi.
- Modificate il Livello determinato nel punto (b) in alto o in basso del modificatore totale derivato dal punto (c).
- Applicate il risultato per il Livello modificato.

Se avete un Gregario, ripetete questa procedura per esso.

► 12.2 Nuvole

Se il vostro Leader gioca con successo una carta Nuvole come Attacco durante l'ultimo Turno di Gioco della partita, il vostro Elemento *deve* immediatamente disingaggiarsi.

13.0 BILANCIAMENTO DI UNO SCONTRO TRA CACCIA

Potete bilanciare uno scontro tra caccia in vari modi.

13.1 Valori di Bilanciamento

Date la differenza in Valori di Bilanciamento come Punti Vittoria al giocatore che ha i Caccia di valore inferiore.

Esempio: Un elemento di P-38J (11 punti) ed un elemento di P-47D (13) si oppongono ad un elemento di Bf109G (9) e ad un elemento di Fw190A (10). I tedeschi ottengono un bonus di $(24 - 19 =) 5 VP$.

Potete anche usare questi valori per creare combattimenti tra caccia "bilanciati". Quando il numero di aerei ed i Valori di Bilanciamento totali delle due parti sono uguali, il gioco dovrebbe essere molto bilanciato.

13.2 Qualità contro Numeri

Date ad una delle parti più Elementi dell'altra, con parità dei Valori di Bilanciamento delle due parti.

13.3 Leader da Soli

Date ad un giocatore un Leader senza Gregario in uno o più Elementi, con parità dei Valori di Bilanciamento delle due parti.

13.4 Pedine di Pilota

Date alla parte con il Valore di Bilanciamento totale inferiore un pilota con valori bonus per uno o più dei suoi Leader. Considerate ogni valore di Abilità su una pedina di pilota come un punto di Valore di Bilanciamento.

NOTA: Non confondete questo con i VP ottenuti per abbattere un aereo con Pilota Abile nel Gioco Campagna. Questo è solo per il bilanciamento, non sono VP. Consultate il capitolo sui Piloti Abili [19.2] per i dettagli su come questi valori influenzano le capacità del vostro aereo.

14.0 ESEMPIO DI GIOCO

Questo esempio di un piccolo scontro tra caccia tra Al (giocatore Alleato) ed Axel (giocatore dell'Asse) illustra i concetti del Gioco Duello tra Caccia e la sequenza di gioco. Vi incoraggiamo a prendere le carte e le pedine, piazzare questo scontro, e seguire in modo da meglio visualizzare l'azione.

14.1 Piazzamento

I giocatori scelgono di scontrarsi con un Elemento di caccia MC.202 contro un Elemento di P-47C-5. **NOTA:** questo è uno scontro molto sbilanciato, ma questi aerei danno la possibilità di spiegare molte regole.

14.2 Altezze Iniziali

Entrambi i giocatori scelgono segretamente Alta come loro altitudine iniziale. Dal momento che i P-47 hanno il Turno, l'Alleato (solamente) avrebbe potuto scegliere Molto Alta.

14.3 Mani Iniziali

Entrambi pescano sei carte per la mano iniziale del loro Leader:

MC.202	P-47C
Manovra	Manovra
Manovra	Nel Mio Mirino 1R/2C
Nel Mio Mirino 1R/Colpo all'Abitacolo	Nel Mio Mirino 2R/2C
Nel Mio Mirino 1R/1C	Controsolo 3B/4C
Rollata Verticale	Nuvole
Virata Stretta	Forbici

Notate che l'altitudine influenza la Potenza ma non la Performance, quindi la mano iniziale non varia. Inoltre, ciascuno dei P-47 inizia con una pedina *A Manetta* (FT), ed il Leader MC.202 inizia con una pedina Agile.

14.4 Ordine di Gioco

Axel vince e gira il segnalino di Turno iniziando per primo.



14.5 Turno 1

14.5.1 Turno del Giocatore dell'Asse

a) **Fase del Gregario:** Essendo il primo turno di giocatore del Turno 1, Axel salta questa fase.

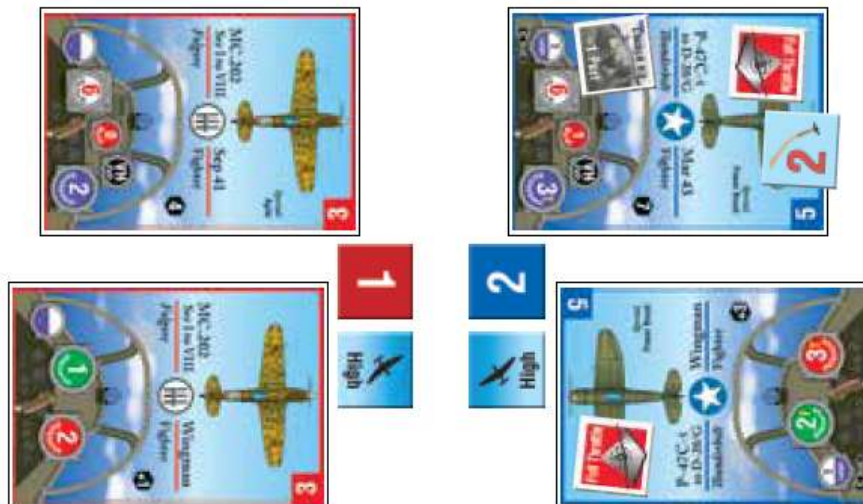
b) **Fase dell'Altitudine:** Axel sceglie di rimanere ad altitudine Alta con i suoi Macchi.

c) **Fase del Leader:** Con una forte mano offensiva, Axel sceglie di attaccare il Leader P-47 per porlo in svantaggio. Inizia giocando una carta Manovra, alla quale Al decide di non rispondere. Il Leader italiano è ora Avvantaggiato sul Leader americano. Aggiungendo +1 Raffica per essere Avvantaggiato al valore di 0, Axel ha ora una Raffica disponibile e gioca la sua carta Nel Mio Mirino 1 Raffica/Colpo all'Abitacolo. Al ancora sceglie di tenere ancora il suo

segnalino FT, ed il suo Leader subisce 1 Colpo ponendo il segnalino appropriato sulla carta del Leader a registrare il danno. La sua Performance viene ora ridotta di 1 a 5, ma può ancora mantenere in mano sei carte per ora. Axel gioca un'altra carta Manovra, alla quale Al ancora non risponde, e la posizione migliora a In Coda. Axel gioca la sua Nel Mio Mirino 1R/1C, ancora Al non risponde ed i Colpi al P-47 incrementano a 2.

d) Fase dello Scarto: Avendo solo due carte rimanenti e mano/Performance di 6, Axel sceglie di non scartare.

e) Fase di Pesca: Il valore di Potenza del Folgore è 2, ma viene ridotto ad 1 per l'altitudine Alta, quindi Axel pesca una sola carta, una Nel Mio Mirino 1R/1C.



14.5.2 Turno del Giocatore Alleato

a) Fase del Gregario: Contando sulla capacità del suo Leader di arrangiarsi, Al annuncia che il suo Gregario attaccherà il Gregario italiano. Pesca due carte (una Manovra ed una Nel Mio Mirino 2R/2C), e poiché almeno una è giocabile in questa situazione, avvisa Axel che deve pescare la mini mano del suo Gregario. Sebbene il valore Difensivo del Folgore sia 2, questo è ridotto per l'Altitudine Alta. Axel pesca un Tonneau a Botte.

Al gioca la carta Nel Mio Mirino, Axel risponde con il suo Tonneau a Botte, Al non può rispondere al Tonneau a Botte, quindi l'attacco fallisce. Scarta la Manovra (inutile in un attacco Gregario contro Gregario) e termina la fase.

b) Fase dell'Altitudine: Dal momento che il Turbo gli dà un vantaggio ad altitudine Alta, Al sceglie di rimanere lì.

c) Fase del Leader: Al annuncia di attaccare il Leader di Axel e gioca il suo segnalino *A Manetta*. Axel non risponde (non ha alcuna risposta a questo, ma non c'è bisogno di dirlo ad Al), quindi Al migliora la sua posizione a Svantaggiato. Ora Al gioca la sua Forbici, e sebbene il MC202 sia Agile, la sua abilità si applica solamente nel proprio turno. Non vi è risposta, quindi le posizioni si invertono ed Al è ora Avvantaggiato.

Potrebbe giocare la sua carta Nel Mio Mirino 2R ma, sperando di migliorare ulteriormente la sua posizione e distruggere l'italiano, gioca invece una carta Nel Mio Mirino 1R/2C. Temendo che vi sia di peggio, Axel non gioca alcuna carta risposta ed accetta i 2 Colpi.

Al gioca la sua Manovra, pianificando di migliorare la sua posizione a In Coda in modo da giocare la sua carta Controsole. Ma quando Axel risponde con la sua Virata Stretta, Al non ha risposta.

d) Fase dello Scarto: Desiderando tenere tutte e tre le carte, Al non scarta.

e) Fase di Pesca: Sebbene il Turbo del Thunderbolt gli consenta di pescare ancora tutta la sua Potenza di 3 ad altitudine Alta, il Colpo all'Abitacolo riduce la sua Performance a 5 e quindi Al pesca solo due carte (Manovra e Forbici).

14.5.3 Fase Finale

Avanzate il segnalino di Turno nello spazio 2.

14.6 Turno 2

I giocatori hanno ora le carte seguenti:

MC.202

Nel Mio Mirino 1R/1C

Rollata Verticale

P-47C

Manovra

Nel Mio Mirino 2R/2C

Controsole 3R/4C

Nuvole

Forbici

14.6.1 Turno del Giocatore dell'Asse

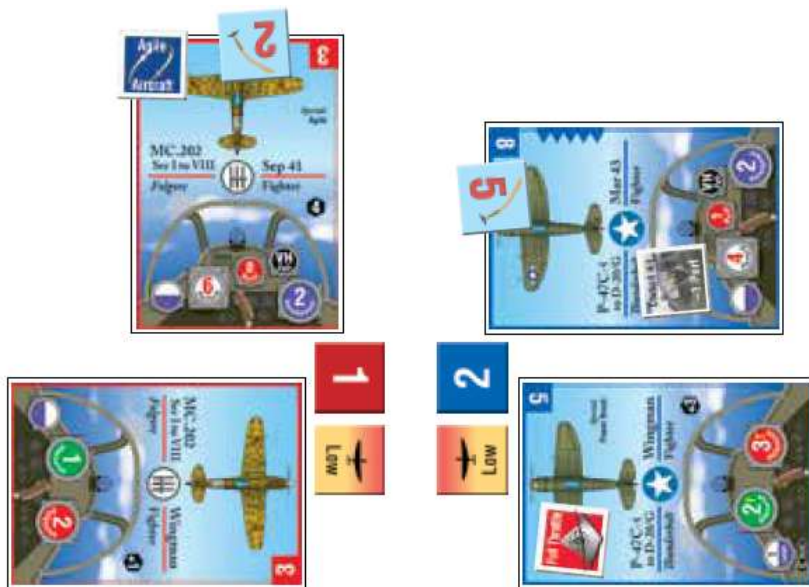
a) Fase del Gregario: Sperando di aiutare il suo Leader, Axel annuncia che il suo Gregario attaccherà il Leader di Al. Pesca e gioca una Nel Mio Mirino 3R/3C. Non potendo rispondere, Al subisce altri 3 Colpi, girando la carta del suo Leader sul lato Danneggiato.

b) Fase dell'Altitudine: Necessitando di altre carte, Axel decide di picchiare ad altitudine Media e pesca una carta (Controsole 2R/3C). Sebbene sia Danneggiato, Al desidera rimanere Avvantaggiato sugli italiani, scarta una carta per farlo (Nuvole) e scende anch'egli ad altitudine Media. Sebbene la sua Performance sia ora ridotta a 3, può ancora pescare una carta per farlo (una Blocco della Manetta).

c) Fase del Leader: Sperando di rovesciare la situazione sui P-47, Axel usa l'abilità Agile del Folgore giocando la sua carta Controsole come Forbici. Al risponde con la sua Forbici. Axel usa ora la sua Rollata Verticale per picchiare ad altitudine Bassa. Non essendo in grado di rispondere per annullare questa carta ma determinato a non lasciarlo andare, Al deve scartare due carte per seguire (una perchè è avvantaggiato ed una per seguire una Rollata Verticale), e lo fa. Axel pesca una Virata Stretta, e dopo aver scartato sia Nel Mio Mirino che Controsole, Al pesca un Pilota Asso.

d) Fase dello Scarto: Axel sceglie di non scartare.

e) Fase di Pesca: Ad altitudine ora Bassa, la Potenza incrementa di 1 ed Axel pesca tre carte (Manovra, Nel Mio Mirino 1R/2C, Virata Stretta).



14.6.2 Turno del Giocatore Alleato

a) Fase del Gregario: Al annuncia che il suo Gregario attaccherà il Leader italiano e pesca due carte (Nel Mio Mirino 2R/Colpo al Motore, Forbici). Al gioca Nel Mio Mirino, Axel risponde con una Virata Stretta, ed Al risponde con Forbici. L'attacco ha successo, ed il MC202 non essendo plurimotore viene Distrutto. Il Gregario di Axel viene ora "promosso" a Leader e prende la carta Leader, tenendo il segnalino Agile scartando il segnalino di 2 Colpi. Cosa importante, il "nuovo" Leader è ora Neutrale. Axel scarta la mano del Leader abbattuto e pesca immediatamente una nuova mano di 5 carte (una meno della Performance di 6): Mezzo Giro, Nel Mio Mirino 2R/2C, Nuvole, A Manetta, Tonneau a Botte.



b) Fase dell'Altitudine: Al rimane ad altitudine Bassa.

c) Fase del Leader: Al inizia giocando una Manovra, Axel risponde con A Manetta. Al risponde a sua volta con Blocco della Manetta, e poiché Axel non ha risposto il Leader Thunderbolt diviene Avvantaggiato.

d) Fase dello Scarto: Volendo ovviamente tenere la sua Pilota Asso, Al non scarta.

e) Fase di Pesca: Al pesca due carte (Manovra, Forbici).

14.6.3 Fase Finale

Avanzate il segnalino di Turno nello spazio 3.

14.7 Turno 3

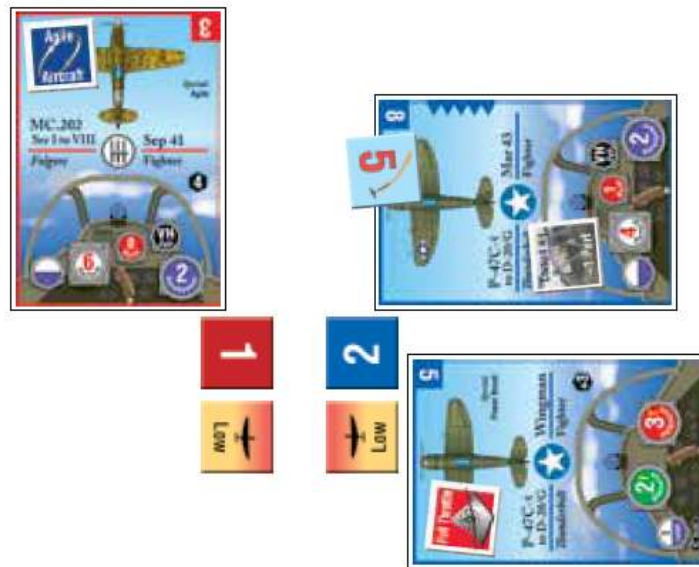
I giocatori hanno ora le carte seguenti:

MC.202

Mezzo Giro
Nel Mio Mirino 2R/2C
Nuvole
Tonneau a Botte

P-47C

Manovra
Forbici
Pilota Asso



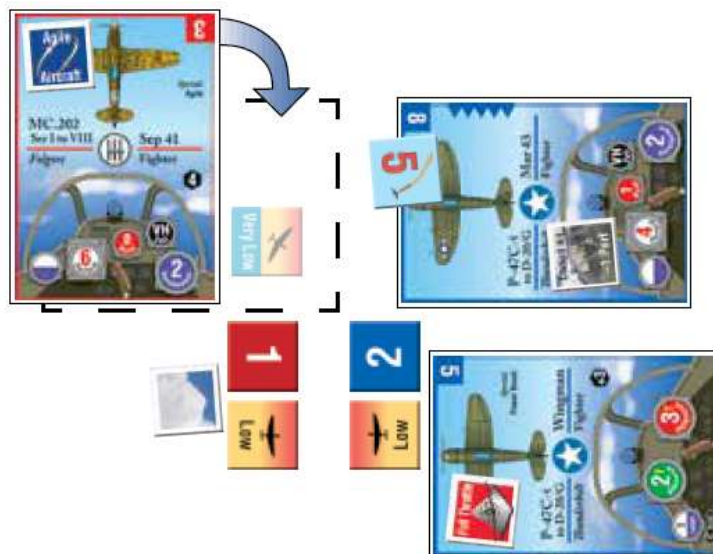
14.7.1 Turno del Giocatore dell'Asse

a) **Fase del Gregario:** Il gregario è stato abbattuto, si salta questa fase.

b) **Fase dell'Altitudine:** Axel rimane ad altitudine Bassa.

c) **Fase del Leader:** Axel gioca la sua Nel Mio Mirino come Forbici, solo per essere frustrato quando Al risponde con la sua Forbici. Axel gioca allora la Mezzo Giro, ma Al risponde con l'unica carta che può farlo, Pilota Asso.

In una brutta posizione ed affrontando un Gregario intatto, Axel cerca di fuggire giocando Nuvole, alla quale Al non risponde. Il Leader italiano torna Neutrale e riceve un segnalino *Nuvole*. Axel deve scegliere segretamente a quale altitudine terminerà la sua prossima Fase dell'Altitudine, e nasconde il segnalino di Altitudine Molto Bassa sotto la sua carta Aereo. Salta le ultime due fasi del turno.



Questo conclude l'esempio, sebbene questo scontro continuerebbe sino al termine del turno 6 (a meno che una parte non sia completamente eliminata o si disingaggi prima).

► Tabella del Disingaggio [12.0]

Effettuate una Verifica del Disingaggio per ogni aereo che esce prima della fine di una Missione o Segmento di Missione-

Livello	Carta Pescata	Risultato
A	Nel Mio Mirino (Colpo al Motore/Serbatoio)	Distrutto
B	Controsolo	Distrutto
C	Nel Mio Mirino (3R)	Danneggiato ¹
D	Nel Mio Mirino (altro 2R)	Danneggiato
E	Nel Mio Mirino (1R)	Danneggiato ²
F	Nuvole	Fuga
G	Manovra	Fuga
H	Mezzo Giro	Fuga
I	Qualsiasi altra carta	Fuga
J	Pilota Asso	Fuga

¹ Se l'aereo è già Danneggiato, trattate come *Distrutto*.

² Se l'aereo è già Danneggiato, trattate come *Fuga*

MODIFICATORI DI LIVELLO

Condizioni quando si Disingaggia	Modifica
Posizione (il gregario usa la posizione del suo Leader)	
In Coda	Giù di 2 Livelli
Avvantaggiato	Giù di 1 Livello
Neutrale	Nessuna modifica
Svantaggiato	Su di 1 Livello
Inseguito	Su di 2 Livelli
Nessun Caccia nemico alla stessa altitudine	Giù di 3 Livelli
► Comando (solo stesso tipo di aereo)	Giù di 1 Livello
Danneggiato	Su di 1 Livello
► Notte (solo Caccia Diurno)	Su di 1 Livello
Disingaggio per Carburante (giorno)	Su di 1 Livello
► Disingaggio per Carburante (notte)	Su di 2 Livelli
Altro tranne Missioni di Combattimento Aereo (solo aereo di Attacco)	
Turno di Gioco	
Verso il Bersaglio e 5+ Turni completati	Su di 1 Livello
Ritorno a Casa e 6+ Turni per arrivare	Su di 1 Livello
L'Aereo è un Bombardiere Pesante	Giù di 1 Livello

SEQUENZA DI GIOCO COMBATTIMENTO TRA CACCIA

Fase del Gregario

Se siete alla stessa Altitudine di un'unità o Formazione nemica, scegliete ed annunciate un bersaglio per il vostro Gregario. Pescate una mini mano pari al Valore Offensivo e risolvete l'attacco.

ECCEZIONE: Nel primo Turno di Gioco, la prima unità (solamente) salta questa fase.

Fase dell'Altitudine

► Rimuovete i segnalini *Nuvole*, se vi sono, e modificate la vostra altitudine per arrivare a quella scelta. Altrimenti, la vostra unità può cambiare altitudine in alto o in basso ad un livello adiacente.

Fase del Leader

Attaccate un aereo nemico alla stessa altitudine e giocate carte una alla volta dalla mano del vostro Leader. Il giocatore nemico ha l'opportunità di rispondere immediatamente ad ogni carta quando viene giocata contro di sé. Potete poi rispondere a questa carta, e così via, sino a che una delle parti sceglie di non rispondere. Potete poi giocare una carta per iniziare una nuova azione contro lo stesso bersaglio.

Invece di giocare carte, potete scegliere di Disingaggiarvi volontariamente in questo momento [12.1].

Fase dello Scarto

Scartate tante carte dalla mano del vostro Leader quanto desiderate.

Fase di Pesca

Potete pescare carte per ripristinare la mano del vostro Leader [5.2.3].

► Fase Finale

Dopo il completamento di tutti i turni di giocatore, avanzate il segnalino di Turno di uno spazio.

Manifesto delle Carte Azione			
Mezzo Giro [<i>HALF LOOP</i>]	3	Controsole [<i>OUT OF THE SUN</i>]	
Manovra [<i>MANEUVER</i>]	21	1R/2C	2
Nel Mio Mirino [<i>IN MY SIGHTS</i>]		2R/3C	2
	1R/1C	3R/4C	1
	1R/2C	Nuvole [<i>CLOUDS</i>]	2
1R/Colpo all'Abitacolo [<i>cockpit hit</i>]	2	A Manetta [<i>FULL THROTTLE</i>]	5
	2R/2C	Forbici [<i>SCISSORS</i>]	6
	2R/3C	Rollata Verticale [<i>VERTICAL ROLL</i>]	5
2R/ Colpo al Motore [<i>engine hit</i>]	1	Pilota Asso [<i>ACE PILOT</i>]	4
2R/Colpo al Serbatoio [<i>fuel tank hit</i>]	1	Tonneau a Botte [<i>BARREL ROLL</i>]	10
	3R/3C	Blocco della Manetta [<i>CHOP THROTTLE</i>]	4
		Virata Stretta [<i>TIGHT TURN</i>]	12
Bombardamento, Mitragliamento ed Attacchi Mancati			
Risultati del Bombardamento		6 Vitale, 23 Diretto, 52 Colpo, 29 Mancato	
Risultati del Mitragliamento		63 Colpo, 47 Mancato	
Attacchi Mancati		17 Normali (include 4 Nel Mio Mirino, 1 Controsole), 5 Speciali (include 1 Nel Mio Mirino)	

LE CAMPAGNE

I CONTENUTI

15.0 Introduzione alle Campagne 16.0 Sequenza di Gioco Campagna 17.0 Aerei della Campagna 18.0 Aerei Carichi 19.0 Piloti ed Equipaggi 20.0 Attaccare e Difendere Bombardieri 21.0 Colpire i Bersagli della Missione	22.0 Flak 23.0 Missioni della Campagna 24.0 Campagne di Terra 25.0 Operazioni 26.0 Operazioni su Portaerei 27.0 Campagne Progressive 28.0 Campagna in Solitario
--	--

Nota per i giocatori veterani di "Down in Flames"

Mentre le regole Campagna del gioco si basano su quelle pubblicate nei precedenti volumi, vi sono stati significativi chiarimenti e revisioni. Sono stati indicati con un simbolo ►. I giocatori esperti dovrebbero fare particolare attenzione alle seguenti variazioni:

- La Sequenza di Gioco include una Fase Finale che indica tutte le attività che avvengono in un turno di gioco dopo aver completato i turni di giocatore [16.9].
- Non vi sono più le classi di aereo Pattugliatore o Trasporto.
- Gli aerei in Formazione beneficiano di risposte Speciali Attacco Mancato quando hanno 0 Supporto Torretta [20.5.5]. Sono sempre In Formazione a meno che non subiscano un Colpo all'Abitacolo o siano Danneggiati [17.3.1e].
- I Bombardieri Medi Ju88 hanno un valore Speciale Freni di Picchiata invece che la modalità Bombardamento in Picchiata [17.5.1].
- Le penalità per gli aerei carichi sono state estese [18.1d].
- I Gregari possono ora beneficiare delle Abilità [19.2].
- Gran parte degli Equipaggi Abili sono generici invece che con nome [19.3.8].
- Le procedure per attaccare e difendere i Bombardieri (anche quelli Leggeri) sono sostanzialmente diverse [20.0].
- Alcuni bersagli non sono più soggetti agli attacchi di mitragliamento [21.7.1].
- Le carte Flak sul Bersaglio Controsolle non si applicano più a gran parte delle modalità di bombardamento ad altitudine Molto Bassa [22.2.1].
- La procedura per calcolare la durata della Missione è diversa [23.1.1].
- I Turni Verso il Bersaglio ora si contano alla rovescia [23.2].
- I Caccia che non bombardano né mitragliano devono Interrompere la Missione a meno che non sia consentito loro di andare Sul Bersaglio mediante una Risorsa [23.2.1].
- La Fase Sul Bersaglio è ora di un Turno invece di tre, con la Flak di Area che si risolve alla fine dell'ultimo Turno Verso il Bersaglio e nel Turno Sul Bersaglio [23.3].
- Invece di ricalcolare il numero di Turni Ritorno a Casa, viene aggiunto un Turno dei Distaccati quando l'aereo termina la missione Danneggiato [23.4].
- Le regole sulle Missioni Notturne sono state estese [23.5].
- Alcune Risorse sono disponibili solo durante alcune Missioni di una campagna [24.6.2].

15.0 INTRODUZIONE ALLE CAMPAGNE

Nel gioco base *Down in Flames*, gli scontri caccia contro caccia sono all'ordine del giorno. In una Campagna, i giocatori usano nuovi tipi di aerei e munizioni per giocare una serie di partite (dette "Missioni") nel contesto di una reale operazione storica. Non tentate di affrontare una Campagna sino a quando non avete almeno giocato qualche scontro tra caccia e non avete familiarizzato con i meccanismi del gioco base,

In ciascuna Campagna, giocherete un certo numero di Missioni, ciascuna include aerei diversi. Alcune Missioni sono essenzialmente gli Scontri tra Caccia che già conoscete e durano un certo numero di Turni di Gioco (o sino a che una delle parti ha Disingaggiato o è stata Distrutta). Gran parte delle Missioni comprendono l'attacco contro un bersaglio di terra o navale, e sono composte da un numero variabile di Turni di Gioco divisi in tre Fasi:

- Turni Verso il Bersaglio (numero variabile)
- Turno Sul Bersaglio (uno soltanto)
- Turni Ritorno a Casa (numero variabile)

► La sequenza di turno in una Missione Campagna può aggiungere sino a tre fasi nella Sequenza di Gioco, ma è altrimenti identica allo Scontro tra Caccia [16.0]. Come prima, il gioco delle carte procede in turni di giocatore sequenziali, ciascuno entro un Turno di Gioco.

Spesso, i giocatori in una Campagna useranno uno o più Bombardieri per svolgere una data Missione. I Bombardieri Leggeri volano in Elementi come i Caccia, e sono giocati allo stesso modo per molti aspetti.

I Bombardieri Medi e Pesanti sono aerei in Formazione, ed i giocatori non tengono mani di carte per queste classi. Piuttosto, i giocatori pescano mini mani per essi quando sono attaccati, come i Gregari dei caccia.

Il gioco include quattro tipi di campagne.

- Le **Campagne di Terra** sono quelle incluse per la prima volta ne *Rise of the Luftwaffe*. Hanno un numero prefissato di Missioni storiche determinate a caso nelle quali i giocatori scelgono Risorse per dare supporto agli aerei assegnati alla Missione.
- Nelle **Campagne Progressive**, i giocatori assegnano gli aerei a missioni scegliendoli da un gruppo ed effettuano Missioni sino a che una delle parti vince. Gli aerei persi nelle Missioni precedenti non sono disponibili per le Missioni successive.
- Le **Operazioni** rappresentano solo uno o pochi giorni, usano un meccanismo di risorse unico, e possono contare come una Missione in una Campagna di Terra.
- Le **Campagne in Solitario** usano meccanismi particolari per consentire il gioco senza avversario.

15.1 Concetti del Gioco Base

Alcuni concetti del gioco Scontro tra Caccia influenzano gli aerei e le Missioni in modo leggermente diverso nel Gioco Campagna.

15.1.1 Leader e Gregari

► Solo i Caccia ed i Bombardieri Leggeri volano in Elementi composti da un Gregario ed un Leader. I Caccia volano come Leader da Soli di Notte [13.3] o quando imposto da altre regole. Possono anche volare come Sezioni di tre [17.6]. Quando una regola fa riferimento ad una "unità", vale per tutti e tre i gruppi.

I Bombardieri Medi e Pesanti solitamente volano in Formazioni di due o tre aerei [17.3.1c].

15.1.2 Altitudine

L'altitudine di un aereo può influenzare l'accuratezza del suo bombardamento e l'intensità del fuoco antiaereo nemico (Flak) secondo 21.0 e 22.0. Gli aerei devono essere all'Altitudine Molto Bassa per mitragliare [21.7].

15.1.3 Posizione

I Bombardieri Leggeri usano le stesse regole sulla posizione dei Caccia. Non vi è posizionamento per i Bombardieri Medi e Pesanti, che sono attaccati con un metodo diverso [20.3].

16.0 SEQUENZA DEL GIOCO CAMPAGNA

► Il Gioco Campagna aggiunge sino a tre fasi alla Sequenza di Gioco. Queste nuove fasi sono annotate con un asterisco (*) e sono spiegate in dettaglio più sotto. L'ordine di gioco viene determinato allo stesso modo del gioco base Scontro tra Caccia [4.7].

► 16.1 Fase di Ricerca* (solo Missione Notturna)

Pescate carte pari al valore di Combattimento Notturmo del vostro Caccia. A meno che una o più di queste carte non abbia bordo blu†, saltate tutte le rimanenti fasi di questo turno eccetto le Fasi di Attacco A Terra e Pesca o Disingaggio Volontario. In qualsiasi caso, scartate immediatamente queste carte.

† Bianco invece di Blu se non Caccia Notturmo [17.1.1].

16.2 Fase di Sgancio Volontario*

► La vostra unità Caccia o Bombardiere Leggero può sganciare volontariamente il suo carico rimuovendo il segnalino [18.0]. In questo momento, tutti gli aerei di una unità devono sganciare se qualsiasi lo fa. Il vostro avversario riceve 1 VP per aereo che sgancia il suo carico. Una volta sganciate le armi (Bombardamento), carico e serbatoi ausiliari, un aereo non subisce più le penalità per essere Carico [18.1d].

NOTA: I Bombardieri Medi e Pesanti non sganciano mai le armi.

16.3 Fase del Gregario

Se avete un Gregario e siete alla stessa Altitudine di un Elemento nemico, scegliete ed annunciate un bersaglio per il vostro Gregario. Pescate una "mini mano" pari la Valore Offensivo e risolvete il suo attacco. Potete attaccare *un solo* aereo nemico in questa fase, non potete giocare carte contro due aerei diversi.

ECCEZIONI:

a. Nel primo Turno di Gioco, il primo Elemento (solamente) salta questa fase a meno che la forza avversaria non sia composta interamente da aerei in Formazione [17.3].

b. ► Durante il Turno Sul Bersaglio, saltate questa fase se il Gregario attaccherà un bersaglio.

16.4 Fase dell'Altitudine

► Rimuovete i segnalini di *Nuvole*, se vi sono, e modificate la vostra altitudine affinché corrisponda a quella scelta. Altrimenti, il vostro Elemento può cambiare altitudine in alto o in basso ad un livello adiacente.

► 16.5 Fase dell'Attacco A Terra* (solo Turno Sul Bersaglio)

Se i vostri Caccia o Bombardieri Leggeri stanno portando Bombe, razzi aria-terra, o siluri, attaccano il Bersaglio della Missione con le loro armi [21.0]. I Caccia o Bombardieri Leggeri ad Altitudine Molto Bassa possono anche mitragliare, che usino le armi o no [21.7]. In ogni caso, dovete rinunciare alla vostra Posizione se Avvantaggiati o in Coda e divenire Neutrali, e saltate la vostra Fase del Leader.

► Che colpisca il bersaglio o no, la vostra unità è ora attaccata dalla Flak sul Bersaglio (prima il Gregario) a meno che non abbia Interrotto [22.2, 23.2.1].

In ordine di complessità crescente, le campagne sono:

<i>Rommel Attacca</i>	Terra
<i>Malta 1940-41</i>	Terra
<i>Malta 1941-42</i>	Terra
<i>In Egitto 1942</i>	Terra
<i>Operazione BARBAROSSA</i>	Terra
<i>Raid a Schweinfurt</i>	Operazione
<i>Bomba VI</i>	Solitario
<i>Evacuazione Aerea a Stalingrado</i>	Progressiva
<i>Kursk</i>	Progressiva
<i>Operazione PEDESTAL</i>	Operazione
<i>8° Forza Aerea 1943</i>	Terra
<i>Battaglia di Berlino</i>	Terra
<i>Battaglia d'Inghilterra</i>	Progressiva

Ciascuna campagna ha la propria Scheda Campagna, che include i dettagli su come giocarla. I giocatori registrano le informazioni ed ottengono i punti campagna sul Foglio della Campagna.

16.6 Fase del Leader

Se non avete colpito il Bersaglio della Missione in questo turno, potete scegliere ed annunciare un aereo nemico e giocare carte una alla volta dalla mano del vostro Leader. Queste possono consentirvi di modificare la vostra altitudine, variare la vostra posizione relativamente ad un'unità nemica, o di sparare contro un aereo nemico. Un giocatore nemico influenzato ha l'opportunità di rispondere immediatamente a ciascuna carta mentre viene giocata contro di sé. Potete poi rispondere a questa carta, e così via, sino a che scegliete di non rispondere oltre. Potete poi giocare una carta per iniziare una nuova azione. Potete attaccare *un solo* aereo nemico in questa fase, non potete giocare carte contro due aerei diversi.

► Invece di giocare carte, potete decidere di Sganciarvi volontariamente in questo momento [12.1] a meno che non siate Sul Bersaglio.

16.7 Fase dello Scarto

► Potete scartare quante carte desiderate dalla mano del vostro Leader, ponendole a faccia in su nel mazzo degli scarti. Sarà visibile solo la carta sopra tra quelle che scartate. Il mazzo degli scarti è chiuso - nessun giocatore lo può esaminare in qualsiasi momento.

16.8 Fase di Pesca

Potete pescare carte per ripristinare la mano del vostro Leader [5.2.3].

► 16.9 Fase Finale

La Fase Finale è unica in quando accade una sola volta per Turno di Gioco, dopo il completamento di tutti i turni di giocatore. In un turno Verso il Bersaglio, qualsiasi dei vostri aerei in Formazione si può Disingaggiare volontariamente [12.1].

► Nell'ultimo Turno Verso il Bersaglio (TB1), i Caccia determinano se interromperanno la missione o continueranno Sul Bersaglio [23.2.1]. Poi tutti gli aerei che vanno Sul Bersaglio subiscono la Flak di Area [22.1].

► Nel turno Sul Bersaglio, ogni aereo in Formazione sopravvissuto attacca il Bersaglio della Missione ed è soggetto alla Flak sul Bersaglio [21.0, 22.2]. Poi attaccate ogni aereo Sul Bersaglio con la Flak di Area [22.1]. Rimuovete qualsiasi segnalino *Sul Bersaglio* [23.3.2]. Determinate i risultati per ogni aereo sopravvissuto in Missione di Ricognizione [21.8.7].

Se si usano i Razzi Aria-Aria [18.3], rimuovete tutti i segnalini *No Supporto* posti questo Turno.

Se si usano le Regole Opzionali sul Consumo di Carburante, quale ultima azione di *ogni* Turno (inclusi i Turni Ritorno a Casa), registrate i Punti Carburante spesi da ciascuna unità Caccia rimanente con la Missione [24.9.4]. Qualsiasi unità che completa il suo ultimo turno con 0 o meno Punti Carburante deve effettuare *simultaneamente* un Disingaggio per Carburante [24.9.5].

Dopo tutte le altre attività, avanzate il segnalino di *Turno* di uno spazio.

17.0 AEREI DELLA CAMPAGNA

Nel gioco base, avete usato i vostri aerei Caccia per ricreare Scontri tra Caccia. Il gioco Campagna introduce le tre Classi di Bombardieri, che vi consentono di svolgere altri tipi di missioni aeree.

Le differenze tra le Classi sono dettagliate qui.

17.1 Caccia

I giocatori usano i Caccia per fare da scorta, intercettazione, ed attacco. A parte il combattimento aria-aria (incluso con Razzi Aria-Aria), possono mitragliare, ed alcuni possono fare attacchi di Bombardamento livellato o con Razzi Aria-Aria contro i bersagli della Missione.



17.1.1 Caccia Notturmi

I Caccia Notturmi sono solitamente presenti solo durante le Missioni Notturne [23.5]. Le carte degli aerei Caccia Notturmi hanno sfondo blu scuro (invece di blu) ed un valore di Combattimento Notturno. Durante le Missioni Notturne, non vi sono Gregari per i Caccia Notturmi.

17.2 Bombardieri Leggeri

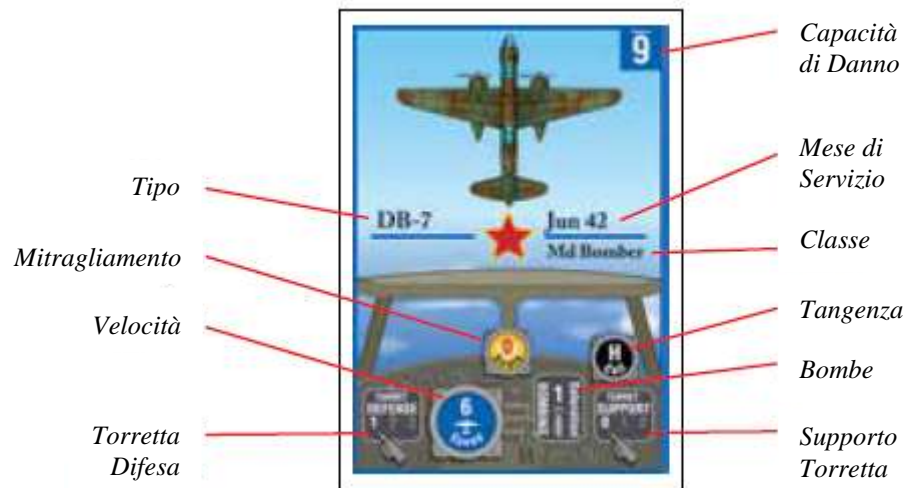
I Bombardieri Leggeri normalmente volano in Elementi composti da Leader e Gregario, e sono trattati allo stesso modo dei Caccia per tutti gli aspetti *tranne*:

- Alcuni Bombardieri Leggeri possono fare attacchi di Bombardamento in Picchiata e/o con Siluri invece di o in aggiunta a attacchi di Bombardamento livellato.
- I Caccia di scorta possono tentare di proteggere i Bombardieri Leggeri che accompagnano quando sono attaccati [20.3].
- I Bombardieri Leggeri non possono attaccare i Caccia nemici che non stanno trasportando armi a meno che non inizino il loro turno ingaggiati con questi Caccia nemici "scarichi".
- Il Gregario di un Bombardiere Leggero pesca carte pari al proprio valore Offensivo +1 quando attacca aerei in Formazione senza intervento (invece di più il loro valore Difensivo) [20.1.2].
- Si ottengono più VP per Danneggiare o Distruggere un Bombardiere Leggero (3 e6 rispettivamente) rispetto ad un Caccia.
- Quando si determinano i VP della Campagna, il giocatore che li controlla ottiene 3 VP per ogni Bombardiere Leggero che va Sul Bersaglio e completa la Missione Non Danneggiato [24.7].00

17.3 Aerei in Formazione

La principale differenza tra Classi di Bombardieri è come operano quando sono sotto attacco da Caccia nemici.

- I **Bombardieri Leggeri** possono tentare di virare, cabrare e picchiare per manovrare fuori da una situazione pericolosa. Si comportano quasi come i Caccia nel sistema di gioco (sebbene non agiscano bene come i caccia).
- I **Bombardieri Medi e Pesanti** invece volano in formazioni più rigide, contano sul fuoco di supporto reciproco per respingere gli attacchi nemici. Queste due Classi sono dette collettivamente "Aerei in Formazione".



17.3.1 Caratteristiche

Gli aerei in Formazione hanno caratteristiche comuni che li distinguono dai Caccia e dai Bombardieri Leggeri.

- I. Invece dei valori di Performance e Potenza, gli aerei in Formazione hanno valori di Velocità. Questi valori spesso determinano la durata della Missione [23.1.1].
- II. Invece dei valori di Raffica e/o Mitragliere, gli aerei in Formazione hanno valori di Difesa Torretta e Supporto Torretta.
- III. Invece che con Elementi composti da Leader/Gregario, i Bombardieri Medi e Pesanti volano normalmente in Formazioni. Una Formazione di Bombardieri Medi è composta da *due* aerei, mentre di Bombardieri Pesanti è di sino *tre* aerei. Gli aerei di una Formazione *non* possono combinarsi con un'altra Formazione durante una Missione.
- IV. Solo i Bombardieri dello stesso *tipo* (es. B-17G) possono volare nella stessa Formazione. *Modelli* diversi dello stesso Tipo (es. B-26B e B-26C) possono combinarsi in una singola Formazione. **Esempio:** *Una Formazione può includere B-17F e B-17G, ma non B-17 e B-24.*
- V. ► Gli aerei in Formazione sono *sempre* considerati "In Formazione" a meno che non siano Danneggiati o abbiano subito un Colpo all'Abitacolo.
- VI. Gli aerei in Formazione pescano mini mani difensive come i Gregari quando sono attaccati da aerei nemici [20.5].
- VII. Gli aerei in Formazione non hanno mai turni di giocatore. Colpiscono i bersagli della Missione (e subiscono la Flak sul Bersaglio) dopo il completamento di tutti i turni di giocatore durante la Fase Finale del Turno Sul Bersaglio.
- VIII. Gli aerei in Formazione possono Disingaggiarsi solo durante la Fase Verso il Bersaglio. Una volta che inizia la Fase sul Bersaglio, non possono Disingaggiarsi per il resto della Missione.

17.3.2 Altitudine

Tutti gli aerei in Formazione dello stesso Tipo in una Missione devono volare alla stessa altitudine, come specificato dalle istruzioni della Missione sulla Scheda della Campagna. Questa sarà l'altitudine dalla quale intendono bombardare, e rimarranno a quella altitudine per la durata della Missione.

17.3.3 Posizione

Gli aerei in Formazione non usano le regole sulla Posizione, quindi non sono mai Ingaggiati. Possono essere attaccati da qualsiasi Leader o Gregario nemico non Ingaggiato alla loro altitudine.

17.3.4 Bombardare

Gran parte degli aerei in Formazione usano il Bombardamento di Saturazione [21.5]. Alcuni Bombardieri Medi possono usare invece il Bombardamento livellato o con Siluri [21.3, 21.6].

17.3.5 Combattimento Aria-Aria

Gli aerei in Formazione non iniziano mai il combattimento con altri aerei (i caccia sono troppo veloci e maneggevoli per essere inseguiti da un bombardiere). A differenza dei Caccia, però, un Bombardiere Medio o Pesante può ottenere Colpi contro un aereo nemico mentre risponde ad un attacco [20.5.3].

17.3.6 Danneggiato

A differenza dei Caccia, i Bombardieri non devono sganciare le loro Bombe quando sono Danneggiati. Comunque, il valore di Bombardamento di un Bombardiere è solitamente inferiore quando è sul lato Danneggiato.

17.3.7 Fuori dalla Formazione

► Gli aerei in Formazione Danneggiati scadono fuori dalla formazione e non possono più contribuire o ricevere il Supporto Torretta [20.5]. Un Bombardiere lascia la Formazione nel momento in cui viene girato sul lato Danneggiato o subisce un Colpo all'Abitacolo. Per indicarlo, spostate la carta del Bombardiere colpito rispetto alle altre; è ora Fuori dalla Formazione alla stessa altitudine. Più Bombardieri Fuori dalla Formazione non possono combinarsi per formare una Formazione con più aerei [17.3.1c].

17.4 Trasporti

Le Missioni di Lancio e Trasporto Aereo [21.8.4-5] impongono alla parte attaccante di usare i suoi Bombardieri come Trasporti.

17.4.1 Punti Carico

► I Trasporti portano un numero di Punti Carico, usati nel determinare i VP della Missione, invece di armi. Alcuni Bombardieri hanno un valore di Carico, ad indicare quanti Punti Carico trasportano in una Missione di Trasporto Aereo; un numero all'apice indica quanti ne trasportano in una Missione di Lancio. Altri avranno questa informazione indicata nella Matrice del Bersaglio della Missione o nelle Regole Speciali della Campagna. I Punti Carico sono ridotti quando si è Danneggiati.

17.5 Valori Speciali

Alcuni valori Speciali si usano solamente nelle missioni Campagna.

► 17.5.1 Freni di Picchiata

Gli aerei con Freni di Picchiata che iniziano il Turno sul Bersaglio ad Altitudine Bassa possono colpire i bersagli Militari o Navali (solamente) come se stessero facendo bombardamento di picchiata ad *altitudine Molto Bassa*, invece di usare il Bombardamento di Saturazione. Se lo fanno, usate la colonna del Bombardamento in Picchiata sulla Tabella di Attacco considerando il loro valore di Bombardamento di Saturazione, e qualsiasi carta di Flak Sul Bersaglio con simbolo Speciale Mancato che viene pescata contro di essi conta come Attacco Mancato.

► 17.5.2 Cannoni Obliqui

Di Notte, potete scegliere di attaccare un aereo in Formazione con Cannoni Obliqui invece che con la vostra mano normale. Nel dichiararlo, mettete da parte la vostra mano e pescate una mini mano pari al # Cannoni Obliqui del Caccia Notturno, ed attaccate come se foste un Gregario (cioè no limite alle Raffiche). Diminuite il valore di Difesa Torretta del bersaglio di 1 [20.5].

Esempio: Dichiarate che il vostro Leader He219A-2 sta attaccando un Bombardiere Pesante Lancaster III con Cannoni Obliqui. Pescate 4 carte e le giocate secondo 20.1.2 e 20.5. Il giocatore Alleato pesca 1 sola carta per la mini mano difensiva del Lancaster invece di 2.

► 17.5.3 Lento

Quando si determina la durata della Missione in una campagna [23.1.1], usate il valore Lento # di questi Caccia o Bombardieri Leggeri invece che il valore di default di 6.

► 17.6 Sezioni

Nota: All'inizio della seconda guerra mondiale, i caccia di quasi tutte le nazioni eccetto la Germania operavano in formazione di Sezione composte da 3 aerei. In gran parte dei casi questo si dimostrò di poco beneficio, mentre esponeva i membri inesperti della Sezione ad un maggiore rischio di essere abbattuti.

Quando viene indicato in una Campagna, ciascun Elemento inizia con una pedina *Sezione* sul suo Gregario, a rappresentare un terzo aereo. Mentre vi è questa pedina:

- Aumentate il valore Offensivo del Gregario di 1 quando attacca un aereo in Formazione, a meno che il Gregario della "Sezione" non sia Inesperto [19.6.4b, 20.1.2].
- Diminuite il Valore Difensivo del Gregario di 1 quando viene attaccato da un Caccia.
- Se il Gregario viene abbattuto, rimuovete la pedina di *Sezione*, il segnalino di Pilota sotto di essa (se vi è), e tutti i segnalini di Colpo dal Gregario, invece di rimuovere la carta di Gregario.
- Se il Leader viene abbattuto, rimuovete la pedina di *Sezione* e mantenete tutti i segnalini di Colpo sul Gregario. Il nuovo Leader è intatto e riceve tutti gli altri segnalini del Gregario eccetto la pedina di Pilota che era sotto la pedina di *Sezione* [19.7].

18.0 AEREI CARICHI

► Gli aerei possono essere equipaggiati con munizioni ed altri equipaggiamenti, detti collettivamente *carichi*. Tutti i tipi di carico eccetto Carichi [17.4.1], Serbatoi Sganciabili, e Cannoni Aggiuntivi sono *armi*. Ciascun tipo di carico ha le sue regole e restrizioni.

18.1 Regole Comuni

Alcune regole si applicano a tutti i tipi di carico.

- Gli aerei che stanno trasportando carichi sono specificati nella Matrice Bersaglio della Missione sulla carta Campagna e nelle regole della Campagna [24.5.2] o da alcune Risorse [24.6].
- A meno che non sia specificato altrimenti, un aereo può trasportare un solo tipo di carico. Ponete il tipo di segnalino appropriato sulla carta dell'Aereo.
- Sia il Leader che il Gregario di un'unità devono essere equipaggiati con qualche tipo di carico. Se scegliete di sganciare volontariamente il carico [16.2], entrambi gli aerei devono farlo.
- I Caccia ed i Bombardieri Leggeri che trasportano carichi sono *Carichi* e subiscono di conseguenza delle penalità.
 - ► Quando si pesca la mano iniziale per un leader che trasporta armi o carico, ponetela a faccia in giù accanto alla carta dell'aereo *senza esaminarla*. Sino a quando il vostro Leader non viene attaccato da un aereo nemico giocando una carta Attacco che non sia annullata dall'intervento della scorta [20.3], non potete guardare queste carte, dovete scartare una carta a caso se cabrate, e saltate la vostra Fase di Scarto.
 - ► Gli aerei carichi non possono attaccare Caccia nemici "non carichi" a meno che non inizino il loro turno ingaggiati con questi Caccia nemici o siano scorte che intervengono [20.3.2].
 - ► I Leader e Gregari Carichi non possono giocare carte Azine Mezzo Giro, Forbici, o A Manetta, anche durante la Fase di Attacco a Terra. Queste carte hanno un simbolo "Se Non Carico" nelle loro sezioni Attacco e Risposta per ricordarlo.
 - I Gregari carichi *dimezzano* il loro valore Offensivo (i Caccia per eccesso, i Bombardieri Leggeri per difetto). Applicate questo dimezzamento *dopo* aver applicato qualsiasi riduzione per l'Altitudine Molto Alta [5.4.2]. Una volta che un aereo sgancia o usa tutto il suo carico [16.2, 21.0], non subisce più queste penalità per essere Carico.

18.1.1 Caccia Danneggiati

Un Caccia deve immediatamente gettare il suo carico di armi se diviene Danneggiato. Può (ma non è obbligato) gettare i Serbatoi Sganciabili in questo momento.

► 18.1.2 Sgancio Volontario delle Armi

Assegnate all'avversario 1 VP per ciascuno dei vostri Caccia o Bombardieri Leggeri che scaricano le proprie armi durante la Fase di Sgancio Volontario [16.2].

Nota: Questo è un deterrente per evitare che i giocatori carichino sui loro Caccia, nelle Campagne Progressive, Bombardamento solo nella speranza che non incontreranno opposizione.



18.2 Bombardamento e Siluri

Le Bombe e Siluri sono usati per colpire i bersagli della Missione. Rimuovete il segnalino *Bombe/Siluri* quando l'aereo sgancia volontariamente il carico o attacca il bersaglio.



18.3 Razzi Aria-Aria

I Caccia possono usare i Razzi Aria-Aria solo per attaccare aerei in Formazione - *non* possono essere usati contro Caccia o Bombardieri Leggeri. Attaccano ogni aereo nella Formazione, ed i Bombardieri non possono rispondere.

18.3.1 Procedure di Attacco

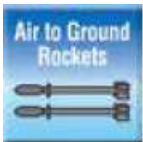
Le procedure per attaccare aerei in Formazione sono spiegate nelle regole per Attaccare i Bombardieri [20.2]. Usate anche la seguente procedura:

- Dopo aver dichiarato che state attaccando una Formazione ma prima di pescare o giocare carte, dichiarate che state lanciando i Razzi Aria-Aria.
- Una volta determinata la Formazione attaccata, pescate una carta Azione per ogni aereo della Formazione. I risultati sono nella tabella sottostante.
- Rimuovere il segnalino *Razzi Aria-Aria*.

► Non potete attaccare sia con Razzi Aria-Aria e proprie armi (mitragliatrici/cannoni) nello stesso turno.

Carta Azione Pescata	Effetto
Nel Mio Mirino (Serbatoio)	Distrutto
Controsole	10 Colpi*
Nel Mio Mirino (3 Raffiche)	7 Colpi*
Nel Mio Mirino (2 Raffiche)	4 Colpi*
Nel Mio Mirino (1 Raffica)	*
Qualsiasi altra carta	Nessun effetto

* *No Supporto: Non può dare il suo Supporto Torretta ad un altro aereo nella Formazione per il resto del Turno di Gioco corrente.*
Non assegnate alcun colpo indicato sulla carta pescata.



18.4 Razzi Aria-Terra

Alcuni aerei (come indicato nelle loro singole carte) possono portare Razzi Aria-Terra invece di *o* in aggiunta a Bombe quando possono farlo per una Risorsa scelta. Se porta sia Bombe che Razzi, diminuite il valore Bombardamento dell'aereo di -1 ad un minimo di 1.

18.4.1 Procedura di Attacco

Usate i Razzi Aria-Terra durante la Fase di Attacco a Terra come se steste effettuando un Mitragliamento. Questo attacco con razzi può essere condotto da Altitudine Bassa o Molto Bassa.

- I. Indipendentemente dal valore di Raffiche dell'aereo o della sua altitudine, pescate *una sola* carta (*due* se l'aereo ha un Pilota Abile con abilità S (Mitragliamento) [19.2.12]).
- II. Il difensore pesca una carta Flak sul Bersaglio di meno di quanto normalmente farebbe (a riflettere la capacità di sparare i razzi a distanza).
- III. Se il risultato del Mitragliamento è Colpo, causate (2) punti danno al bersaglio.
- IV. Rimuovete il segnalino Razzi Aria-Terra.

Esempio: Il vostro Leader P-47D con Razzi è ad Altitudine Bassa durante il Turno Sul Bersaglio di un attacco contro un Aeroporto. Normalmente l'aereo non sarebbe in grado di Mitragliare da quell'altitudine, ma può effettuare un attacco con Razzi Aria-Terra. Pescate una carta; il risultato del Mitragliamento è un Colpo. Il difensore pesca poi due carte Flak sul Bersaglio (numero Base di 3 ridotto di uno). Non essendo nessuna Attacco Annullato, causate 2 danni al bersaglio Aeroporto.



18.5 Serbatoi Sganciabili

I Serbatoi Sganciabili sono serbatoi di carburante spendibili che sono agganciati sotto le ali o la fusoliera. Si usano nelle Missioni Campagna per estendere il raggio dei Caccia. Gli aerei spendono automaticamente Punti Carburante dai loro Serbatoi Sganciabili prima di usare il Carburante Interno [24.9.4].

18.5.1 Sgancio per i Caccia

I Caccia *non* sono obbligati a sganciare i Serbatoi Sganciabili quando sono Danneggiati. Una volta che sono sganciati volontariamente, l'aereo perde qualsiasi Punto Carburante che rimaneva nel serbatoio.



18.6 Pod di Cannoni (cannoni in gondole sotto le ali/fusoliera)

Oltre a causare il Carico per un aereo, i Pod di Cannoni riducono il valore di Performance di un Leader di *uno* (-1). Causano anche la riduzione del valore di Difesa del Gregario di *uno* (-1), eccetto quando attacca un Bombardiere. Applicare queste penalità che un aereo sia Danneggiato o no.

18.6.1 Pod di Cannoni da 20mm

Tutti i Pod di Cannoni aggiungono *uno* (+1) al valore di raffiche di un Leader. Aggiungono *due* (+2) al valore Offensivo di un Gregario *solo* quando attacca un aereo in Formazione.

18.6.2 Pod di Cannoni da 30mm

► Oltre agli effetti dei 20mm, i Pod di Cannoni da 30mm aggiungono un punto Colpo (+1) ad ogni carta Nel Mio Mirino o Controsole giocata quando un Pilota (non un Mitragliere) attacca nella Fase del Leader o del Gregario.

18.6.3 Sgancio per i Caccia

I Caccia non sganciano *mai* i Pod di Cannoni, nemmeno quando sono Danneggiati.



18.7 Mine

In una Missione Posa di Mine, gli aerei trasportano Mine invece di Bombe. I bombardieri trasportano un numero di Mine pari al loro valore Bombardamento di Saturazione o il doppio del loro valore Bombardamento livellato.

19.0 PILOTI ED EQUIPAGGI

Mentre il tipo e qualità dell'aereo era sicuramente un fattore importante nel combattimento aereo nella seconda guerra mondiale, gli uomini a bordo degli aerei spesso facevano la differenza nel momento decisivo. Il gioco Campagna vi consente di aggiungere Piloti ai vostri caccia e Bombardieri Leggeri ed Equipaggi ai vostri aerei in Formazione, che incrementano o riducono le loro capacità.



19.1 Pedine di Equipaggio

Ricevete pedine di Pilota ed Equipaggio o da una Risorsa scelta o mediante selezione casuale [19.4]. Ponete la pedina di Pilota o Equipaggio sulla carta aereo, dove rimarrà per tutta la Missione. Potete anche usare pedine di Pilota per aiutare a bilanciare una partita di Scontro tra Caccia [13.4].

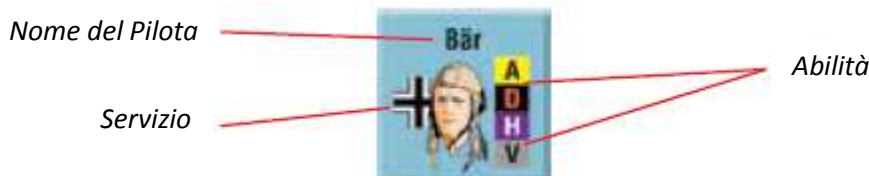
19.1.1 Simboli delle Forze Aeree

Ciascuna pedina include un simbolo di nazionalità che indica la nazionalità e servizio del Pilota o Equipaggio. Gran parte appartengono all'aviazione del loro paese, ma gli equipaggi inglesi, giapponesi ed US possono invece appartenere alla loro marina (che ha un simbolo diverso). Gli equipaggi possono volare solo in aerei della loro nazionalità e servizio.



19.2 Piloti

Eccetto per i Piloti Inesperti, le pedine di Pilota rappresentano Piloti Abili, contengono lettere entro caselle sul lato destro della pedina. Queste lettere rappresentano le Abilità del Pilota nella forma di bonus alle capacità del suo aereo.



► Le Abilità si applicano ad un Leader i Gregario a seconda del caso. Comunque, il massimo incremento di valori Offensivo e Difensivo di un Gregario è +1 ciascuno, indipendentemente da quante Abilità quel Gregario possa avere. Un Gregario con Pilota Abile mantiene quel pilota quando viene "promosso" se il suo Leader viene distrutto.

19.2.1 Pilota Asso (A)

Questo Pilota può usare una carta Pilota Asso gratuita durante una Missione. Ponete un segnalino Asso sull'aereo all'inizio della Missione. In qualsiasi momento durante la partita, potete dichiarare che la carta risposta che state giocando è un Pilota Asso (indipendentemente da quale sia la carta). Scartate poi la pedina Asso.

Esempio: Il vostro Leader Bf109F-2 ha un Pilota con abilità "A" (Pilota Asso). Il Messerschmitt viene attaccato da uno Tak-1 nemico con una carta Controsolle. Rispondete con una Rollata Verticale, ma il nemico gioca anch'egli una Rollata Verticale. Non avete carte con cui rispondere ad una Rollata Verticale, e giocate una carta Forbici

dichiarandola come carta Pilota Asso. A meno che l'avversario non abbia una carta Pilota Asso (o una abilità Pilota Asso inutilizzata), il suo attacco fallisce.

19.2.2 Bombardamento (BM)

Pescate ed implementate una carta Bombardamento aggiuntiva quando questo aereo bombarda un bersaglio della Missione.

19.2.3 Raffica (BU)

► Incrementate il valore di Raffica di questo aereo o il suo valore Offensivo di +1 per tutta la Missione.

19.2.4 Visione del Combattimento (CV)

► Durante una Missione Diurna, se il Leader o il Gregario della vostra unità ha questa abilità, nel pescare la vostra mano iniziale e prima di determinare l'ordine di gioco [4.7], potete scartare un qualsiasi numero di carte dalla mano e rimpiazzarle. Questo è uno scambio unico; giocate, scartate e pescate normalmente durante i vostri turni.

► Durante una Missione Notturna [23.5], incrementate il valore di Combattimento Notturno di +1 per la Missione.

19.2.5 Danno (D)

Incrementate i valori di Danno di questo aereo (su entrambi i lati della carta) di +1 per tutta la Missione.

19.2.6 Mitragliere (G)

► Incrementate il valore del Mitragliere o il valore Difensivo di +1 per tutta la Missione.

19.2.7 Potenza (H)

► Incrementate il valore di Potenza di questo aereo o il suo valore Difensivo di +1 per tutta la Missione.

► 19.2.8 Comando (L)

Potete programmare l'arrivo di un Elemento aggiuntivo nello stesso Turno di Gioco come proprio Elemento [24.11.1, 24.12.1].

NOTA: Questo non aggiunge alcun aereo aggiuntivo alla missione

Gli aerei dello stesso tipo (incluso quello del pilota) modificano Giù di 1 Livello sulla Tabella del Disingaggio quando è presente questo pilota.

► 19.2.9 Nervi d'Acciaio (NS)

Ignorate il primo Attacco annullato dato dalla Flak sul Bersaglio quando l'aereo attacca un bersaglio della Missione.

19.2.10 Performance (P)

► Incrementate il valore di Performance o il valore Offensivo di +1 per tutta la Missione.

► 19.2.11 Operatore Radar (RO)

Incrementate il valore di Combattimento Notturno di questo aereo di +1 per tutta la Missione

19.2.12 Mitragliamento (S)

Pescate ed implementate una carta Mitragliamento aggiuntiva quando questo aereo mitraglia un bersaglio della Missione o attacca con Razzi Aria-Terra [18.4.1].

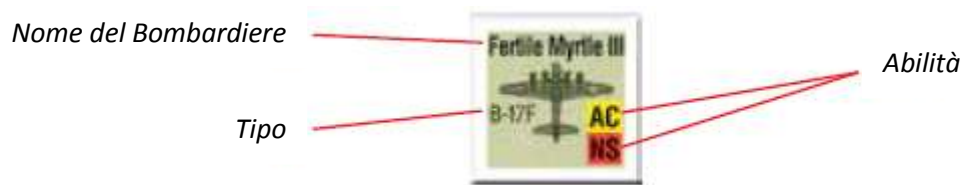


► 19.2.13 Veterano (V)

Ponete una pedina *Veterano* sull'aereo all'inizio della Missione. In un qualsiasi momento durante la partita, potete dichiarare che la carta che state giocando è un Tonneau a Botte o una Virata Stretta (indipendentemente da quale carta sia). Poi scartate la pedina *Veterano*.

19.3 Equipaggi

Eccetto per gli Equipaggi Inesperti, le pedine di Equipaggio rappresentano Equipaggi Abili. Come per i Piloti, contengono lettere entro caselle sul lato destro della pedina, ad indicare le Abilità dell'Equipaggio nella forma di bonus alle capacità che conferiscono all'aereo.



19.3.1 Pilota Asso (AC)



Ponete due (2) pedine di *Asso* sull'aereo all'inizio della Missione. Per due volte durante la partita, in qualsiasi momento, potete dichiarare che la carta risposta che state giocando ha la capacità Attacco annullato [20.5.3]. Scartate una pedina *Asso* ogni volta che usate questa abilità.

NOTA: Non potete cedere questa abilità ad un altro aereo mediante il Supporto Torretta.

19.3.2 Bombardamento (BM)

Pescate ed implementate una carta Bombardamento aggiuntiva quando questo aereo bombarda un bersaglio della Missione.

19.3.3 Danno (D)

Incrementate i valori di Danno di questo aereo (su entrambi i lati della carta) di +1 per tutta la Missione.

19.3.4 Azione Evasiva (EA)

► Se questo Bombardiere è Fuori Formazione o sta volando una Missione Notturna, diminuite il valore di Raffica di un Leader nemico o il valore Difensivo di un Gregario di uno (-1) quando viene attaccato.

19.3.5 Nervi d'Acciaio (NS)

Ignorate il primo Attacco annullato dato dalla Flak sul Bersaglio quando l'aereo attacca un bersaglio della Missione.

19.3.6 Torretta Difensiva (TD)

Incrementate il valore di Difesa Torretta di questo aereo di +1 per tutta la Missione.

19.3.7 Supporto Torretta (TS)

Incrementate il valore di Supporto Torretta di questo aereo di +1 per tutta la Missione.

► 19.3.8 Equipaggi Generici di Bombardiere

Oltre agli Equipaggi con nome, si possono usare Equipaggi di Bombardiere generici per i Bombardieri di qualsiasi nazione come indicato nelle Tabelle di Selezione degli Equipaggi.

19.4 Scelta degli Aerei della Campagna

Ricevete pedine di Pilota ed Equipaggio o per una Risorsa scelta [24.6] o mediante selezione casuale [19.4.1-2]. Ponete la pedina di Pilota o Equipaggio sulla carta dell'aereo, dove rimarrà per la Missione.

19.4.1 Procedura di Scelta dei Piloti Abili

Dopo aver rivelato le Risorse ma prima di scegliere le altitudini in ciascuna Missione della Campagna, le due parti determinano se vi saranno Piloti Abili in quella Missione usando la procedura che segue.

- 1) Pescate un numero di carte Azione pari al numero di Caccia e Bombardieri Leggeri presenti nella Missione (esclusi gli aerei con già assegnato un Pilota mediante una Risorsa). Pescate per tutti gli aerei di un tipo prima di passare ad un altro tipo. Se si usa un solo mazzo, i giocatori pescano in qualsiasi ordine desiderano e possono rimescolare dopo che il primo giocatore ha terminato.
- 2) Incrociate ciascuna carta pescata con la riga appropriata della Tabella di Scelta degli Equipaggi.
- 3) ► Se la carta pescata è indicata in tale riga, scegliete a caso una pedina di Pilota Abile da quelli elencati. Sono anche disponibili i piloti *Veterani* generici, che quel tipo di aereo abbia indicato un pilota o no.
- 4) Assegnate ciascun Pilota Abile scelto ad un aereo. I Piloti Abili devono essere assegnati ad un Leader, se possibile, poi ad un Gregario "normale", poi ad un aereo della "Sezione" (se vi è) per ultimo.

Il numero di Piloti Abili non è limitato a quelli indicati per quella Campagna.

Esempio: *Quale giocatore Alleato nella campagna Kursk Sud, assegna due Caccia Yak-1 e quattro Bombardieri Leggeri Pe-2 ad una Missione e scegliete la Risorsa #9 (L/G P-39D (Bobrov)). Scegliete di pescare prima per gli Yak, e pescate una Manovra e Nuvole. Nessuna di queste assegna un Pilota Abile in questa campagna per questo tipo di aereo.*

Poiché il Leader P-39 è automaticamente Bobrov, pescate una carta per l'altro P-39: un Tonneau a Botte (nessun risultato). Se aveste pescato Forbici, il Gregario avrebbe ricevuto una pedina senza nome di Veterano in quanto non sono disponibili altri Piloti Abili con nome.

Infine, pescate quattro carte per i vostri bombardieri: Forbici, Nel Mio Mirino 1R/1C, Virata Stretta ed un'altra Forbici. Scegliete a caso due Piloti Abili tra due con nome (Gulayev e Polbin) ed i due equipaggi "qualsiasi bombardiere" (BM e D) e dovete assegnarli ai due Leader Pe-2.

19.4.2 Procedura di Scelta degli Equipaggi Abili

► Scegliete gli Equipaggi Abili usando la stessa procedura dei Piloti Abili [19.4.1]. La Tabella di Scelta degli Equipaggi può includere equipaggi di Bombardiere generici. Comunque, *non vi può essere più di un Equipaggio Abile per Formazione.*

19.5 Equipaggi Abili e Punti Vittoria

A parte ottenere Punti Vittoria per la Distruzione di un aereo nemico, i giocatori ottengono VP aggiuntivi per abbattere equipaggi Abili. Quando un aereo con Pilota Abile o Equipaggio Abile viene Distrutto, ottenete 2 VP in più per Abilità del Pilota o Equipaggio.

19.6 Equipaggi Inesperti (Opzionale)

In vari periodi durante la guerra, molte forze aeree affrontarono una grave carenza di equipaggi addestrati e furono obbligate ad inviare in combattimento personale scarsamente addestrato. I giocatori che desiderano constatarne le conseguenze possono usare equipaggi "Inesperti" nelle loro Campagne.

Nota: L'inclusione degli Equipaggi Inesperti è opzionale, in quanto usarli può rendere molto frustrante il gioco di chi li controlla. Comunque, riflettono le penalità che queste forze poco addestrate subivano.

19.6.1 Pedine di Equipaggio Inesperto

Le pedine di Pilota ed Equipaggio Inesperto sono generiche, e possono essere usate con qualsiasi nazionalità, servizio, e tipo di aereo.



Leader Inesperto



Gregario Inesperto



Equipaggio Inesperto

19.6.2 Effetti dei Piloti Inesperti

Gli aerei con Piloti Inesperti subiscono le penalità seguenti:

- I Leader Inesperti riducono il valore di Raffica di -1 e non possono beneficiare del valore Agile [5.5.1]. Il -1 Raffica si applica anche quando si vola con aerei con 0 Raffiche.
- I Gregari Inesperti riducono il valore Offensivo di -1. Questa riduzione è cumulativa con quella per essere ad altitudine Molto Alta [8.3.2] e si applica dopo qualsiasi dimezzamento per essere Carico [18.1d].
- Quando si attacca un bersaglio della Missione, diminuite il risultato di qualsiasi carta Bombardamento pescata di un livello (cioè un risultato Diretto diviene un Colpo).
- I Piloti Inesperti possono giocare massimo *una* carta Risposta (cioè una Blu o Bianca usata quale Risposta) per Fase del Gregario o del Leader.

Esempio: Il vostro Leader sovietico Soviet IL-2 con Pilota Inesperto è Neutrale quando viene attaccato da un Leader Bf109G. La vostra mano include una carta Manovra e due di Virata Stretta. Dopo aver ottenuto una posizione di Avvantaggiato, il nemico attacca con una carta Nel Mio Mirino 2R/2C, e rispondete con una Virata Stretta. Il tedesco risponde con una Virata Stretta. Poiché il vostro Pilota è Inesperto, non potete rispondere con la rimanente Virata Stretta (o qualsiasi altra carta), e dovete subire i due Colpi.

Inoltre, non sarete anche in grado di rispondere a qualsiasi altra carta Attacco che l'avversario gioca in questa fase.

Nel vostro turno successivo, attaccate il Leader 109 con la vostra carta Manovra. Il tedesco risponde con un'altra Virata Stretta. Essendo una Fase del Leader diversa, potete usare la vostra Virata Stretta come risposta. Ma se l'avversario risponde ancora (con un'altra Virata Stretta, Forbici o Pilota Asso), non potete giocare altre carte risposta).

19.6.3 Effetti dell'Equipaggio Inesperto

I Bombardieri con Equipaggio Inesperto subiscono le penalità seguenti:

- Diminuiscono il valore di Supporto Torretta di -1, ad un minimo di zero.
- Quando si attacca il bersaglio della Missione, diminuite il risultato di qualsiasi carta Bombardamento pescata di un livello. Questo risultato è cumulativo con la riduzione per il bombardamento di Saturazione di un Bersaglio Navale (es. un He111 dovrebbe ottenere un risultato Vitale per avere un Colpo).

19.6.4 Procedura di Scelta degli Equipaggi Inesperti

La Tabella di Scelta degli Equipaggi elenca equipaggi Inesperti ed Abili. Usate la stessa procedura per determinare se partecipano alla Missione Piloti o Equipaggi Inesperti [19.4.1].

a) La stessa carta Azione pescata determina se viene scelto un Equipaggio Abile o Inesperto.

Esempio: Proseguendo l'esempio della Campagna Kursk Sud in 19.4.1, il Pe-2 pesca Forbici, Nel Mio Mirino IR/IC, Virata Stretta ed un'altra Forbici, il che darebbe un Gregario Inesperto e due Leader Abili.

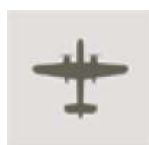
b) ► Assegnate gli equipaggi Inesperti allo stesso modo di quelli Abili, dopo aver prima assegnato quelli Abili. Comunque, assegnate i Piloti Inesperti prima agli aerei di "Sezione" (se vi sono, girate la pedina di *Sezione* sul lato *Inesperto*), poi ai Gregari "normali", infine ai Leader. Una Formazione può avere più di un Equipaggio Inesperto.

► 19.7 Piloti di Sezione

Indicate l'assegnazione del terzo aereo di "Sezione" ponendo la pedina di Pilota sotto la pedina di *Sezione*.

IMPORTANTE: Questi piloti non hanno effetto mentre sono sotto la pedina di *Sezione* (a parte costare VP se Abili ed abbattuti). Entrano in gioco solo se il Leader originario viene abbattuto.

► 19.8 Equipaggi Sconosciuti (Opzionale)



Invece di porre le pedine di equipaggio a faccia in su solo su Aerei in Formazione con Equipaggi Abili o Inesperti, ponete queste pedine a faccia in giù (a mostrare solo il profilo generico di bombardiere). Similmente ponete una pedina di Equipaggio Medio (con "Fuori Formazione" sul retro) su ogni altro Aereo in Formazione in gioco. Rivelate permanentemente una di queste pedine solo quando quel bombardiere viene attaccato.

20.0 ATTACCO E DIFESA DEI BOMBARDIERI

Gli intercettori non ingaggiati dichiarano il loro bersaglio come il Leader o Gregario di una specifica unità nemica o quale aereo in Formazione alla stessa altitudine. Le scorte possono tentare di intervenire per difendere i bombardieri.

20.1 Carte Disponibili ed Aerei in Formazione

20.1.1 Leader

Il vostro Leader attacca aerei in Formazione con le carte che avete in mano, allo stesso modo se attaccate dei Caccia o Bombardieri Leggeri.

20.1.2 Gregario

► Dopo aver dichiarato che il vostro Gregario sta attaccando un aereo in Formazione, pescate un numero di carte della vostra mini mano pari al valore Offensivo (+1 se in Sezione secondo 17.6a).

► Una volta che il viene determinato il Bombardiere attaccato [20.2], il vostro Gregario pesca carte aggiuntive pari al suo valore Difensivo (se è un Caccia) o *uno* (se è Bombardiere Leggero). Se si usa la regola opzionale dell'Angolo di Attacco [20.2.1], incrementate il valore Difensivo di uno (+1) per un Attacco dal Retro e diminuitelo di uno (-1) per un Attacco Frontale.

Esempio: La mini mano di un Gregario Hurricane I quando attacca un aereo in Formazione senza Intervento è di 3 carte. La mini mano di un Gregario Bf109E è di 4 carte.

20.2 Attaccare i Bombardieri

Attaccate i cacciabombardieri ed i Bombardieri Leggeri allo stesso modo col quale attaccate i Caccia. Ma ogni volta che dichiarate un attacco contro un aereo in Formazione, dovete determinare quale Bombardiere viene attaccato come segue:

- i. ► Dichiarate il bombardiere che intendete attaccare (o la Formazione se state attaccando con Razzi Aria-Aria [18.3]). *Nota: potete farlo anche se la vostra mano non contiene alcuna carta Attacco, nel tentativo di attirare un Leader nemico ad intervenire [20.3.2]. Questa tattica rappresenta una finta nel tentativo di attirare lontano i caccia di scorta e rendere più agevole l'attacco ad altri intercettori.*
- ii. Se usate la regola opzionale dell'Angolo di Attacco [20.2.1], dichiarate se l'attacco sarà Frontale, Laterale o di Retro.
- iii. ► Potete tentare di ottenere Raffiche e/o assicurare un attacco contro il Bombardiere a vostra scelta giocando una carta Manovra o Mezzo Giro e chiedendo all'avversario se interverrà [20.3.1].
 - a. Un qualsiasi Leader non ingaggiato alla stessa altitudine può intervenire in reazione [20.3.1].
 - b. Se il vostro tentativo ha successo, attaccate il Bombardiere designato.
 - c. Se il vostro tentativo fallisce, potete fare tentativi aggiuntivi se avete altre carte Manovra o Mezzo Giro in mano. Se qualsiasi tentativo successivo ha successo, attaccate il bombardiere designato come sopra.

- d. Se tutti i vostri tentativi falliscono, il giocatore della scorta designa come vostro bersaglio qualsiasi aereo in Formazione a sua scelta a quella stessa altitudine.
- iv. ► Invece di giocare una carta Manovra o Mezzo Giro, chiedete se il nemico interverrà [20.3.2]. Se non vi è intervento o se l'intervento fallisce, il giocatore della scorta può designare come vostro bersaglio *qualsiasi* aereo in Formazione a sua scelta alla stessa altitudine.

Se state attaccando con Razzi Aria-Aria, la procedura è la stessa, eccetto che si sceglie una Formazione come bersaglio invece di un singolo Bombardiere.

20.2.1 Angolo di Attacco (Opzionale)

Quando attaccate un aereo in Formazione, dichiarate il vostro Angolo di Attacco: Frontale, Lato o Retro. Il vostro Gregario e Leader devono usare lo stesso Angolo.

- **Frontale:** Sottraete uno (-1) dal valore di Raffica (Leader) o Offensivo (Gregario) dell'attaccante. Sottraete uno (-1) dal valore Difesa Torretta del Bombardiere attaccato.
- **Lato:** Nessuna modifica al normale combattimento.
- **Retro:** Aggiungete +1 al valore di Raffica (Leader) o Offensivo (Gregario) dell'attaccante. Aggiungete due (+2) al valore Difesa Torretta del Bombardiere attaccato.

20.3 Intervento della Scorta

► Se il bersaglio dichiarato è un caccia amico che porta armi (Bombe/Razzi) o un Bombardiere di qualsiasi tipo, un (e solo uno) Leader Caccia non Ingaggiato che scorta l'aereo attaccato alla stessa altitudine può tentare di intervenire ogni volta che viene dichiarato un tale attacco da parte di un intercettore Neutrale.

20.3.1 Intervento in Reazione

Se l'attaccante gioca una carta Manovra o Mezzo Giro nel tentativo di ottenere posizione o Raffiche o per assicurare che sia attaccato uno specifico aereo in Formazione, deve poi chiedere "Intervento?". Il vostro Caccia Leader di scorta può poi intervenire giocando

- L'attaccante può rispondere alla vostra risposta, e così via, sino a che:
 - Rinunciate a rispondere ed il vostro intervento fallisce, oppure:
 - L'attaccante rinuncia a rispondere, e questi fa immediatamente un ulteriore tentativo con un'altra carta Manovra o Mezzo Giro che ha in mano o il vostro intervento ha successo.
- Se l'ultimo tentativo dell'attaccante ha successo, l'attacco contro il Bombardiere scelto continua normalmente. Se un Gregario sta attaccando un aereo in Formazione, prima pesca carte aggiuntive pari al suo valore di Difesa modificato dall'Angolo di Attacco [20.1.2].
- Se avete annullato con successo l'ultimo tentativo dell'attaccante:
 - ► E l'attaccante ha attaccato un Caccia o Bombardiere Leggero, rimane Neutrale e può giocare carte Nel Mio Mirino e Controsolo sino al suo Limite di Raffiche;
 - ► Se l'attaccante ha attaccato un aereo in Formazione, potete spostare l'attacco su un Bombardiere a vostra scelta alla stessa altitudine. Che lo facciate o no, il Leader attaccante *non* ottiene le Raffiche bonus per giocare una carta Manovra o Mezzo Giro e le Raffiche bonus per attaccare un aereo in Formazione sono ridotte a uno (+1).

Nota: Vi possono essere casi in cui spostare l'attacco su un Bombardiere diverso può non essere possibile essendoci un solo Bombardiere in gioco a questa altitudine. Il risultato finale sarà che il Bombardiere attaccato verrà comunque attaccato, ma il numero di Raffiche extra sarà ridotto.

► 20.3.2 Intervento Preventivo

Invece di giocare prima una carta Manovra o Mezzo Giro, l'attaccante può chiedere "Intervento?". Il vostro Leader Caccia di scorta può poi giocare una carta Manovra, Mezzo Giro o A Manetta per intervenire:

- L'attaccante può rispondere alla vostra risposta, e così via, sino a che:
 - Rinunciate a rispondere ed il vostro intervento fallisce, oppure:
 - Voi rinunciate a rispondere, e fate immediatamente un ulteriore tentativo con un'altra carta Manovra, Mezzo Giro o A Manetta che avete in mano, o il vostro intervento fallisce.
- Se intervenite con successo, l'attacco viene spostato contro il vostro Leader invece che contro il Bombardiere. L'Attaccante può poi giocare carte contro il vostro Leader come in un normale attacco. Che lo faccia o no, non può attaccare un altro aereo questo turno.
- Se il vostro ultimo tentativo di intervento fallisce, scegliete il Bombardiere attaccato e l'attacco contro di esso prosegue normalmente. Se un Gregario sta attaccando un aereo in Formazione, prima pesca carte aggiuntive pari al suo valore di Difesa modificato dall'Angolo di Attacco [20.1.2].

20.4 Limiti alle Raffiche contro Aerei in Formazione

Dal momento che i Bombardieri Medi e Pesanti si basano sul potere di fuoco difensivo invece che sulla manovra per respingere gli attacchi, i caccia e Bombardieri leggeri che li attaccano ottengono Raffiche extra.

20.4.1 Attacchi dei Leader

► Eccetto per i Caccia con Torretta, incrementate il Valore di Raffiche di un Caccia Leader di +2 quando attacca un aereo nemico in Formazione ed il valore di Leader di Bombardiere Leggero di uno (+1). Potete ulteriormente incrementare il valore di raffiche di +1 per ogni carta Manovra o di +2 per ogni carta Mezzo Giro giocata con successo (allo stesso modo dell'incremento delle Raffiche contro un Gregario).

Se usate la regola opzionale dell'Angolo di Attacco [20.2.1], incrementate anche il valore di raffiche di +1 per un Attacco sul Retro e diminuevitelo di -1 per un Attacco Frontale.

20.4.2 Attacchi dei Gregari

► Una volta determinato il Bombardiere da attaccare, pescate carte aggiuntive pari al valore Difensivo del Gregario modificato per l'Angolo di Attacco [20.1.2]. Proprio come quando si attaccano Caccia, i Gregari non hanno limiti alle Raffiche quando attaccano i Bombardieri. Potete continuare ad attaccare con tante carte Attacco avete nella mini mano.

20.5 Attaccare un Aereo in Formazione

Una volta determinato il Bombardiere da attaccare, il difensore pesca una mini mano composta da un numero di carte pari a:

- Il valore di Difesa Torretta del Bombardiere attaccato, più
- I valori combinati di Supporto Torretta di tutti gli altri Bombardieri nella Formazione, e
- Se si usa la regola opzionale dell'Angolo di Attacco [20.2.1], *più due* (+2) se l'attacco avviene dal retro, o *meno uno* (-1) se l'attacco è Frontale.

20.5.1 Iniziare l'Attacco

Attaccate il Bombardiere designato giocando una singola carta Attacco, come fareste in uno Scontro tra Caccia. Si possono giocare solo carte Rosse per iniziare un attacco contro un aereo in Formazione.

20.5.2 Carte Manovra e Mezzo Giro

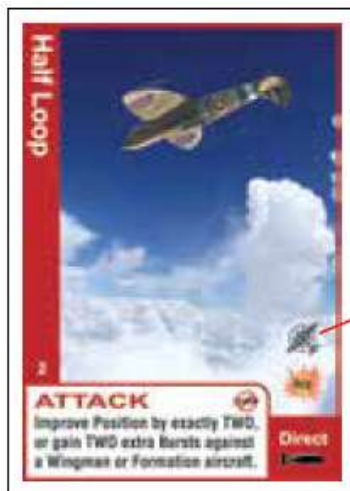
Le carte Manovra e Mezzo Giro giocate con successo da un Leader attaccante incrementano il valore di raffiche [20.4.1]. Non hanno effetto quando sono giocate da un Gregario, in quanto i Gregari non hanno valori di raffiche. Il Bombardiere attaccato *non può* rispondere a queste carte.

20.5.3 Carte Nel Mio Mirino e Controsolle

Le carte Nel Mio Mirino e Controsolle causano Colpi al Bombardiere attaccato a meno che non siano annullate da una valida risposta Attacco Annullato.

L'aereo attaccato può rispondere a ciascuna di queste carte giocando *una* carta dalla sua mini mano:

- Qualsiasi carta Nel Mio Mirino e Controsolle, oppure
- Qualsiasi carta con un simbolo Attacco Annullato, o
- Qualsiasi carta Nel Mio Mirino o Controsolle con un simbolo Attacco Annullato.



Attacco
Annullato

- Se la risposta alla carta è Nel Mio Mirino o Controsolle* senza simbolo Attacco Annullato, l'attacco contro il Bombardiere ha successo e causa Colpi come indicato nella carta dell'attaccante. L'attaccante può poi rispondere alla

carta del Bombardiere per annullarla, ma se lo fa, deve *scartare a caso una carta rimanente dalla sua mano o mini mano* (se ne ha). Il Bombardiere non può mai rispondere alla risposta di un attaccante. Se l'attaccante non risponde alla carta del Bombardiere, l'attaccante subisce i colpi indicati su quella carta.

- ▶ ***OPZIONALE:** Se la Difesa Torretta è 1*, una carta Controsola non vale.
- b) Se la risposta è una carta valida col simbolo Attacco Annullato, l'attacco viene annullato ed il Bombardiere non subisce colpi. L'attaccante non può rispondere ad un Attacco Annullato.
- c) ▶ Se la risposta è una carta Nel Mio Mirino o Controsola con simbolo valido Attacco Annullato, l'attacco contro il Bombardiere viene annullato. L'attaccante può ancora rispondere alla carta del Bombardiere per evitare di subire Colpi (e deve scartare secondo (a) sopra), ma non può evitare l'Attacco Annullato. Se l'attaccante non risponde alla carta del Bombardiere, subisce i Colpi indicati su quella carta a meno che non si usi la regola Opzionale in (a) sopra e la carta è Controsola.
- d) Se non vi è risposta dal Bombardiere attaccato, subisce Colpi come indicato sulla carta attaccante.

20.5.4 Proseguire l'Attacco

Se l'attaccante ha altre carte Rosse, può iniziare un nuovo attacco contro lo stesso Bombardiere. Un Leader attaccante non può eccedere il suo limite di Raffiche [20.4.1] nel farlo.

20.5.5 Attacchi Annullati

Vi sono due tipi di simboli Attacco Annullato che possono essere presenti su carte Azione:



Standard



Speciale

- **Standard:** Queste carte sono valide quando un aereo viene attaccato da Flak o da un aereo nemico.
- ▶ **Speciale:** Queste carte sono valide solo quando un Bombardiere viene attaccato da un aereo nemico mentre è in Formazione ma sta ricevendo 0 Supporto Torretta, *incluso se è da solo*.

Nota: Molti Bombardieri Medi non avevano armamento difensivo sufficiente da meritare un valore Supporto Torretta di 1. Gli Attacchi Annullati Speciali danno a questi aerei dei benefici per rimanere in formazione.

Esempio: Il vostro Elemento di Bf109G non Ingaggiato è ad Altitudine Media con una Formazione di tre B-17F (uno con 8 Colpi) ed un Elemento non Ingaggiato di P-47C di scorta. Durante la vostra Fase del Gregario, dichiarate di attaccare i Bombardieri. Pescate una mini mano di due carte (pari al vostro Valore Offensivo), composta da una Manovra e da una Virata Stretta.

Giocate prima la Manovra, dichiarando di tentare di attaccare il B-17 già colpito. Il Leader P-47 risponde con una Virata Stretta. Rispondete con una la vostra Virata Stretta. Il P-47 non può rispondere, quindi il vostro tentativo ha successo, e pescate tre altre carte (il vostro Valore Difensivo): una Nel Mio Mirino (1R/2C), una Nel Mio Mirino (3R/3C), ed una Controsola (2R/3C). Il B-17 attaccato pesca una mini mano difensiva di 4 carte (2 Difesa Torretta + 1 Supporto Torretta per ciascuno degli altri due B-17 in Formazione). Sono una Nel Mio Mirino (1R/1C), ed una Nel Mio Mirino (2R/3C), una Nuvole ed una Manovra (Attacco Annullato).

Attaccate ora il B-17 con la vostra Nel Mio Mirino (1R/2C). Poiché questo girerebbe la carta del B-17, il giocatore del Bombardiere sceglie di giocare la sua Manovra (Attacco Annullato). Non potete rispondere ad un Attacco Annullato, quindi la vostra Nel Mio Mirino viene annullata.

Poiché un Gregario che attacca non ha limite di Raffiche, potete attaccare ancora con la vostra carta Controsola, e lo fate. Anche se una carta Nuvole normalmente rispondere ad una Controsola, non può essere giocata da un aereo difendente in Formazione, quindi il Bombardiere risponde invece con Nel Mio Mirino (2R/3C). Il vostro attacco ha successo ed ottiene 3 Colpi contro il B-17, Danneggiandolo (11 Colpi in totale). Avete ora una dura scelta: rispondere al Nel Mio Mirino del Bombardiere con la pedina A Manetta ma scartando la rimanente Nel Mio Mirino, o accettare i 3 Colpi e divenire Danneggiato ma mantenere la carta Nel Mio Mirino sperando di distruggere il B-17.

Comunque decidiate, il B-17F Danneggiato deve ora uscire dalla Formazione [17.3.7]. Rimane ad Altitudine Media, ma non darà né riceverà Supporto Torretta a e dagli altri B-17.

21.0 ATTACCARE I BERSAGLI DELLA MISSIONE

Gli aerei attaccano i Bersagli della Missione con le loro armi (bombe/razzi/siluri) e/o mitragliando durante il Turno Sul Bersaglio di una Missione Campagna:

- ▶ **I Caccia e Bombardieri Leggeri** attaccano durante le loro Fasi di Attacco Aereo (prima il Gregario).
- **Gli Aerei in Formazione** attaccano durante la Fase Finale.

21.1 Procedura Generale di Bombardamento

Per determinare i risultati del bombardamento per ogni aereo nell'unità o Formazione,

- i) Pescate un numero di carte Azione pari al valore di Bombardamento di quell'aereo, modificato dalla Modalità di Bombardamento [21.2] e dall'altitudine del bombardiere come mostrato sulla Tabella di Attacco. La sezione del risultato del Bombardamento di ogni tabella indica il danno causato da quella parte del carico bellico. Vi sono quattro possibili risultati, in ordine ascendente di successo: Mancato [*Miss*], Colpito [*Hit*], Diretto [*Direct*] e Vitale [*Vital*].



- ii) Il difensore pesca un numero di carte Azione pari al valore Difesa Flak indicato sulla scheda di Missione [21.8], ancora modificata dalla Modalità di Bombardamento e dall'altitudine del bombardiere come mostrato sulla Tabella di Attacco.
- iii) Causate potenzialmente Colpi contro l'aereo in attacco [22.2.1] e, per ogni risultato Attacco Annullato su una carta Flak, scartate immediatamente il miglior risultato di Bombardamento pescato da quell'aereo nel Punto (i) sopra.
- iv) Anche se l'aereo che sta attaccando è stato Danneggiato o Distrutto dalla Flak sul Bersaglio, applicate Punti Danno al Bersaglio per ogni rimanente risultato di Bombardamento. La scheda della Missione [21.8] elenca il numero di Punti Danno causati da ogni tipo di risultato.

21.2 Modalità di Bombardamento

Ogni aereo in grado di bombardare usa una tra quattro modalità come indicato dal suo valore di Bombardamento:

- **Bombardamento Livellato:** Gran parte dei Caccia ed alcuni Bombardieri.
- **Bombardamento in Picchiata:** Alcuni Caccia ed alcuni Bombardieri Leggeri.
- **Bombardamento di Saturazione:** Gran parte dei Bombardieri Medi e Pesanti.
- **Siluramento:** Alcuni Bombardieri Leggeri e Medi.

Sebbene alcuni aerei (solitamente Siluranti) sono in grado di usare più di una modalità di attacco, ciascuna unità/Formazione può usare una sola modalità per Missione. Gli aerei con "Non Possono" o con un numero nella sezione Bombardamento delle loro carte non possono sganciare bombe o siluri.

La modalità di bombardamento determina le altitudini dalle quali un aereo può attaccare, oltre al modo nel quale sgancia le sue armi. Può anche modificare il numero di carte Flak sul Bersaglio pescate [21.1ii].

21.2.1 Mitragliamento

Oltre a bombardare o silurare, tutti i Caccia e Bombardieri Leggeri con un valore di raffica e qualsiasi aereo con un valore di Raffica può fare attacchi di Mitragliamento [21.7].

21.3 Bombardamento Livellato



Questa modalità è principalmente usata dai Caccia ad Altitudine Bassa o Molto Bassa, sebbene alcuni Bombardieri usino anch'essi questa modalità.

21.3.1 Risoluzione del Bombardamento Livellato

Pescate un numero di carte pari al valore di Bombardamento dell'aereo. Ad Altitudine Molto Bassa, pescate una carta Bombardamento aggiuntiva, ed una carta Flak sul Bersaglio aggiuntiva.

21.4 Bombardamento in Picchiata



Questa modalità è usata da Bombardieri Leggeri designati. L'aereo che effettua il Bombardamento in Picchiata deve iniziare il Turno Sul Bersaglio ad Altitudine Media o Bassa.

21.4.1 Procedura del Bombardamento in Picchiata

a) Durante la Fase dell'Altitudine, un'unità che effettua il Bombardamento in Picchiata deve scendere all'altitudine immediatamente successiva (da Media a Bassa, da Bassa a Molto Bassa).

IMPORTANTE: Il Leader *non* pesca una carta Azione per questa perdita di altitudine.

b) ► Se il Leader che sta bombardando è Svantaggiato o Inseguito, il Leader nemico ingaggiato non può seguire a meno che non sia Agile, e deve rinunciare alla sua posizione e rimanere all'altitudine iniziale.

Nota: Il Bombardiere sta usando i suoi freni di picchiata per evitare di prendere troppa velocità, cosa che gran parte degli intercettori non può fare.

c) Pescate un numero di carte pari al valore di Bombardamento dell'aereo più:

- Ad Altitudine Bassa, *una* carta Bombardamento in più.
- Ad Altitudine Molto Bassa, *due* carte Bombardamento in più, ed una carta Flak sul Bersaglio in più.

21.5 Bombardamento di Saturazione



Questa modalità viene usata da gran parte dei Bombardieri Medi e Pesanti, con Bombardieri addestrati in modo specifico che sganciano elevati carichi bellici simultaneamente.

21.5.1 Risoluzione del Bombardamento di Saturazione

Pescate un numero di carte pari al valore di Bombardamento dell'aereo, modificato dall'altitudine. Consultare la Tabella dell'Attacco per queste modifiche, nonché le modifiche alla pesca della Flak sul Bersaglio.

21.5.2 Bersagli Navali

Dal momento che le navi in movimento sono più difficili da colpire con il Bombardamento di Saturazione rispetto ai bersagli a terra, riducete il risultato di ogni carta Bombardamento di un livello (cioè un Diretto diviene un Colpo).

Esempio: Un B-17F non danneggiato ad altitudine Media pesca sei carte per risolvere il suo attacco di bombardamento contro un Incrociatore. Pesca un Mancato, Mancato, Colpo, Colpo, Diretto e Vitale. Poiché bombarda un bersagli navale, modificate il risultato a Mancato, Mancato, Mancato, Mancato, Colpo, Diretto.

21.5.3 Bombardamento a Salto

Alcune Campagne consentono ai Bombardieri Alleati di usare il Bombardamento a Salto contro bersagli Navali. Quando lo usate, questi Bombardieri possono fare attacchi di Bombardamento Livellato invece di Saturazione ad Altitudine Molto Bassa, evitando la normale penalità [21.5.2].

21.6 Siluramento



Questa modalità viene usata *solo contro bersagli Navali* da Bombardieri Medi e Leggeri designati al Altitudine Molto Bassa.

21.6.1 Restrizioni all'Altitudine

Per effettuare il Siluramento, l'aereo deve iniziare il Turno Sul Bersaglio ad Altitudine Molto Bassa.

- I Bombardieri Medi devono effettuare tutta la Missione ad Altitudine Molto Bassa.
- ► I Bombardieri Leggeri devono terminare l'ultimo Turno Verso il Bersaglio ad Altitudine Molto Bassa, e devono rimanere a quell'altitudine per tutto il Turno Sul Bersaglio. Possono cabrare nel primo Turno Ritorno a Casa.

21.6.2 Risoluzione del Siluramento

Pescate una carta per ogni Siluro trasportato. Un Mancato è ancora un Mancato, ma gli altri risultati ottengono *il doppio* dei normali Punti Danno.

Esempio: Un risultato di Bombardamento Diretto contro un Cacciatorpediniere normalmente ottiene 4 Punti Danno. Un risultato Diretto con un attacco di Siluramento dà 8 Punti Danno, affondando il Cacciatorpediniere.

21.7 Mitragliamento

Durante il Turno Sul Bersaglio, qualsiasi aereo con un valore di Raffiche o Mitragliamento ad Altitudine Molto Bassa può mitragliare un bersaglio designato dalla Missione invece che o in aggiunta ad effettuare un attacco di Bombardamento. I Leader ed i Gregari possono mitragliare indipendentemente, uno non è obbligato a farlo se l'altro lo fa.

Damage Points			
Miss	Hit	Direct	Vital
0	1	4	7

► 21.7.1 Restrizioni sui Bersagli

Solo i bersagli indicati nella carta Missione con Punti Fanno Mancato e Colpo *su sfondo rosso* possono essere Mitragliati. Gran parte dei bersagli Militari e Navali possono essere mitragliati, e gran parte dei bersagli Industriali, Logistici e Morali non possono, ma vi sono alcune eccezioni.

21.7.2 Procedura di Mitragliamento

Se l'aereo che mitraglia bombarda, il mitragliamento avviene dopo la risoluzione del Bombardamento e della Flak sul Bersaglio [21.1], con l'eccezione che Bombardieri che Attaccano [vd. 21.7.3 sotto]. In questo caso, l'aereo che mitraglia subirà ulteriore Flak sul Bersaglio.

- i) ► Pescate un numero di Carte Azione pari al valore di Mitragliamento o Raffica dell'aereo (+# se equipaggiato con cannone pesante [5.2.4]), il valore maggiore, con minimo di uno (anche se il valore è zero). Dal momento che i Gregari non hanno valore di raffica, usano il valore del loro Leader (comunque con minimo uno). Il risultato sulla parte Mitragliamento di ogni carta indica il livello di danno, ossia "Colpo", o "Mancato" - non vi sono risultati "Diretto" o "Vitale".
- ii) Il difensore pesca carte Azione per la Flak sul Bersaglio come al solito [21.1.ii].
- iii) Proprio come per il bombardamento, per ogni attacco di Attacco Annullato su una carta Flak, scartate immediatamente il miglior risultato di Mitragliamento pescato nel punto (i) sopra.
- iv) Anche se l'aereo che sta attaccando è stato Danneggiato o Distrutto dalla Flak sul Bersaglio, applicate 1 Punto Danno al Bersaglio per ogni rimanente risultato di Colpo.
- v) ► L'aereo sopravvissuto di una unità Neutrale o di una Formazione con valore di Raffica/Mitragliamento di 1 o più può scegliere di mitragliare ancora una volta, ma deve subire ancora la Flak sul Bersaglio per farlo. Ripetete le Fasi da (i) a (iv).

Esempio: il vostro Elemento di Ju87B ha sganciate le sue Bombe contro una Corazzata questo turno, ottenendo 16 Punti Danno. Dopo essere sopravvissuto alla flak, può mitragliare avendo fatto Bombardamento in Picchiata da Altitudine Molto Bassa. Questo è molto rischioso, in quanto per mitragliare deve affrontare ancora la forte contraerea della Corazzata pari a 5 carta (4+1), e può causare 2 Punti danno al massimo. Ma siccome necessitate di un solo Punto per incrementare danneggiamento del bersaglio al successivo grado (Incapacitata) [21.8.1], decidete di attaccare.

Pescate una carta Azione ciascuna per il Leader ed il Gregario per risolvere il loro mitragliamento (anche se il valore di Raffica dello Stuka è zero). I risultati di Mitragliamento della carta sono un Colpo ed un Mancato. A meno che le carte di Flak sul Bersaglio del Leader includano un risultato o più di Attacco Annullato, causerete 1 Punto Danno in più al bersaglio.



21.7.3 Attacco dei Bombardieri

Alcuni Bombardieri Medi hanno un valore di Mitragliamento, che consente loro di mitragliare oltre che bombardare. Questo valore si usa solo per attaccare bersagli di terra consentiti; non ha effetto sul combattimento aria-aria.

► Inoltre, i Bombardieri Medi con valore di Mitragliamento di 1 o più hanno l'abilità speciale di effettuare bombardamento e mitragliamento simultaneamente. Questo significa che il

Bombardiere non subisce una seconda volta la Flak sul Bersaglio a meno che non mitragli una seconda volta [21.7.2v]. I Bombardieri con un valore di Mitragliamento e che trasportano Razzi Aria-Terra [18.4] possono bombardare e mitragliare e sparare i loro razzi mentre subiscono un solo round di Flak sul Bersaglio. In questo caso, però, il numero di carte Flak pescate *non* viene ridotto secondo 18.4.1ii.

► 21.8 Le Carte di Missione

Ogni tipo di Missione viene rappresentata da una carta Missione (tradotte in allegato, N.d.T.), con nome, classe e dettagli appropriati per quella Missione. In tutte le Missioni, ottenete Punti Vittoria (VP) per Distruggere o Danneggiare aerei nemici, come per gli Scontri tra Caccia. Le altre Missioni di Combattimento Aereo (Trasporto Aereo, Posa Mine e Ricognizione) hanno modi speciali per ottenere VP come spiegato nella carta. Altre carte sono per Bersagli di Missione, ed includono:

- Valori Flak di Area e sul Bersaglio.
- Una sezione di Punti Danno, ad indicare gli effetti di ogni risultato di carta Bombardamento.
- ► Una sezione col Livello di Successo, che indica i Punti Danno necessari ed i Punti Vittoria per ogni Livello di Successo.

► 21.8.1 Livelli di Successo

Ogni Bersaglio della Missione ha quattro livelli di successo, numerati da 0 a 3 in ordine di successo crescente. La carta Missione mostra il numero di Punti Danno o altri requisiti per ottenere i rispettivi livelli di successo.

Esempio: Quando si attacca un bersaglio Forze di Terra (carta Missione 3°):

<i>Punti Danno</i>	<i>Livello di Successo</i>
0-1	0 - Nullo
2-3	1 - Scosso
4-5	2 - Disorganizzato
6 +	3 - Distrutto

21.8.2 Punti Vittoria Campagna

Contro Bersagli di Missione, a parte ottenere Punti Vittoria (VP) per la Distruzione e Danneggiamento degli aerei nemici, ottenete anche punti per ogni Bombardiere che va Sul Bersaglio e completa la Missione Non Danneggiato. Il Livello di Successo ottenuto produce anche un numero associato di VP per chi attacca come annotato nella carta della Missione.

Esempio: Un risultato "Scosso" contro un bersaglio Forze di Terra dà 1 VP, mentre un risultato "Distrutto" dà 5 VP.

21.8.3 Bersagli Fortificati

Alcuni bersagli sono indicate come Bersagli Fortificati. Quando sono colpiti da:

- **Bombardamento:** Diminuite tutti i risultati di un livello (cioè Vitale diviene Diretto, Diretto diviene Colpo, e Colpo diviene Mancato).
- **Razzi Aria-Terra:** Ogni risultato di Colpo causa (1) Punto Danno invece di due.
- **Mitragliamento:** I Bersagli Fortificati non possono essere mitragliati.

21.8.4 Missioni di Aviolancio

In una Missione di Aviolancio, l'aereo attaccante lancia rifornimenti da Altitudine Molto Bassa (solamente) quando dovrebbe altrimenti bombardare durante il Turno Sul Bersaglio:

- Pescate una carta Azione per ogni Punto Carico trasportato [17.4.1]. Gli Equipaggi Abili con abilità BM o S non pescano una carta in più.
- Consultate la sezione *Mitragliamento* e date 1 Punto Rifornimento per ogni risultato di Colpo.
- Applicate i risultati della Flak sul Bersaglio (inclusi gli Attacchi Annullati) normalmente.

Il numero finale di Punti Rifornimento a buon fine (analogamente ai Punti Danno) determina il Livello di Successo della Missione.

21.8.5 Missioni di Trasporto Aereo

Come per gli Scontri tra Caccia, le Missioni di Trasporto Aereo durano un numero di Turni di Gioco specificati dalla Matrice del Bersaglio della Missione invece che in tre fasi. Ottenete 1 VP per ogni Punto Carico [17.4.1] trasportati da un aereo che sopravvive alla Missione, anche se Danneggiato.

21.8.6 Missioni di Posa di Mine

In una Missione di Posa di Mine, l'aereo che attacca lancia mine da Altitudine Molto Bassa (solamente) quando dovrebbe altrimenti bombardare durante il Turno Sul Bersaglio. Non si pescano carte Bombardamento, e non vi è Flak sul Bersaglio (o di Area). Piuttosto, ottenete VP a seconda del valore di Bombardamento dell'aereo:

- **Bombardamento Livellato:** ottenete VP pari al *doppio* del valore di Bombardamento.
- **Bombardamento di Saturazione:** ottenete VP *pari* al valore di Bombardamento.

► 21.8.7 Missioni di Ricognizione

Invece di attaccare un bersaglio o un altro aereo o di trasportare un carico o mine, gli aerei in Missione di Ricognizione tentano di localizzare un bersaglio nemico per attacchi futuri. Gli aerei indicati nella Matrice del Bersaglio della Missione (non qualsiasi scelto come Risorsa) sono aerei da Ricognizione e sono soggetti a regole speciali:

- Gli aerei da Ricognizione possono cambiare altitudine normalmente durante la Missione, eccetto che devono terminare il Turno finale Verso il Bersaglio all'altitudine specificata nella Matrice del Bersaglio della Missione e rimangono lì per tutto il Turno Sul Bersaglio.
- Trattate i Caccia da Ricognizione come Bombardieri Leggeri [17.2b-c] sino al termine del Turno Sul Bersaglio.

- c) Durante la Fase Finale del Turno Sul Bersaglio, pescate UNA carta Azione per ogni aereo in Missione sopravvissuto, anche se Danneggiato. Il miglior risultato di Bombardamento (solamente) determina il Livello di Successo della Missione / VP ottenuti.
- d) ► L'aereo in Ricognizione ottiene VP per sopravvivere alla Missione senza essere Danneggiato, similmente ai Bombardieri che vanno sul bersaglio [24.7]. Consultate la Tabella dei Punti Vittoria Campagna.

► 21.8.8 Missioni di Mitragliamento

Alcune Missioni sono indicate nelle Matrici del Bersaglio della Missione delle carte Campagna come Missioni di Mitragliamento. Invece di ottenere VP per il Livello di Successo raggiunti, ottenete 1 VP per risultato di "Colpo" col Mitragliamento che ottenete.



22.0 FLAK

► Gran parte dei bersagli di una Missione hanno due valori Flak (antiaerea), uno per la Flak di Area e l'altro per la Flak sul Bersaglio. Questi valori Flak sono il numero base di carte Azione pescate per *ogni* aereo quando viene risolta la Flak. Pescate le carte Flak dal mazzo della parte che difende il bersaglio.

22.1 Flak di Area

► La Flak di Area attacca tutti gli aerei che continuano Sul Bersaglio (cioè non Interrompono), sia amici che nemici, durante le Fasi Finali del Turno 1 Verso il Bersaglio e nel Turno Sul Bersaglio. Il ruolo dell'aereo (cioè la sua modalità di attacco o se sia un Caccia di Scorta o Intercettore) determina la colonna da usare sulla Tabella dell'Attacco. Attaccate prima il Gregario di un'unità.

► **NOTA:** Le unità con pedina *Nuvole* sono immuni alla Flak di Area.

22.1.1 Risoluzione della Flak di Area

Pescate un numero di carte Azione pari al valore di Flak di Area del bersaglio, possibilmente modificato dall'altitudine. Assegnate immediatamente i Colpi da ciascuna carta Nel Mio Mirino o Controsolo mentre viene pescata. Le altre carte non hanno alcun effetto.

22.1.2 Risposte alla Flak di Area

Gli aerei non possono rispondere alla Flak di Area.

22.2 Flak sul Bersaglio

► La Flak sul Bersaglio attacca *tutti* gli aerei di entrambe le parti che continuano Sul Bersaglio durante il Turno Sul Bersaglio, che attacchino il bersaglio o no. I Caccia ed i Bombardieri Leggeri sono attaccati durante la Fase di Attacco Aereo (prima il Gregario), mentre gli aerei in Formazione sono attaccati durante la Fase Finale.

22.2.1 Risoluzione della Flak sul Bersaglio

Pescate un numero di carte Azione pari al valore di Flak sul Bersaglio, modificato dall'altitudine e Modalità di Bombardamento. A meno che non sia annullata da un risposta [22.2.2], assegnate immediatamente i Colpi da ciascuna carta Nel Mio Mirino o Controsolo* mentre viene pescata. Annullate il miglior rimanente risultato di Bombardamento o Mitragliamento di questo aereo per ogni carta pescata con simbolo Attacco Annullato. Le altre carte non hanno alcun effetto.

► * **NOTA:** Ad altitudine Molto Bassa, le carte Controsolo ottengono Colpi solo contro attacchi di Siluramento.

22.2.2 Risposte alla Flak sul Bersaglio

► Gli aerei in Formazione non possono rispondere alla Flak sul Bersaglio. I Caccia ed i Bombardieri Leggeri che attaccano il bersaglio possono scegliere di giocare una carta Risposta per annullare i Colpi da una carta Flak sul Bersaglio immediatamente dopo che viene pescata (non potete evitare un Attacco Annullato). Se lo date, diminuite la vostra carta Bombardamento o Mitragliamento migliore rimanente (dopo aver implementato gli effetti dell'Attacco Annullato) di un livello (cioè un risultato Diretto diviene un Colpo). **Nota:** questa è solo una carta per aereo durante il bombardamento o mitragliamento – *non* una carta per ogni carta Flak – e non potete decidere di rispondere ad una carta Flak sul Bersaglio una volta che ne viene pescata un'altra.

► Una volta che viene pescata una carta Nel Mio Mirino o Controsolo contro un Gregario che sta attaccando, pescate la sua normale mini mano difensiva con la quale rispondere in questa fase.

22.2.3 Flak sul Bersaglio e Mitragliamento

Attaccate ogni aereo che mitraglia con la Flak sul Bersaglio, anche se era già stato attaccato dalla Flak quando ha fatto il Bombardamento (Eccezione: Attacco dei Bombardieri [21.7.3]). I Caccia e Bombardieri Leggeri possono rispondere ancora alla Flak sul Bersaglio, con una sola carta Risposta, secondo 22.2.2.

Esempio di Bombardamento e Flak: Il tedesco sta attaccando un Scambio Ferroviario (Bersaglio di Missione 2B). Tutti gli aereo terminano l'ultimo Turno Verso il Bersaglio ad Altitudine Media:

Tedesco	Inglese
L/G Bf109E	L/G Hurricane I
L/G Ju87B	L/G Spitfire I
2x Ju88A-1	

Ciascuno degli Ju88 ha già 2 Colpi. Gli Spitfire ed Hurricane inglesi non proseguirebbero normalmente Sul Bersaglio, ma l'inglese usa la sua Risorsa **Sfidare la Flak** per seguire i Bombardieri con i suoi Hurricane. I 109 di scorta non ingaggiati non possono andare Sul Bersaglio. Nel Turno Sul Bersaglio, i Bf109 e Spitfire possono combattere l'uno contro l'altro. Nessuno di loro può attaccare alcun aereo Sul Bersaglio (o viceversa), e non sono soggetti alla Flak di Area o Sul Bersaglio.

Durante la Fase Finale del Turno Verso il Bersaglio 1, la Flak di Area attacca tutti e quattro i Bombardieri e gli Hurricane. Dal momento che il valore della Flak di Area sul Scambio Ferroviario è 1, l'inglese pesca una carta Azione contro ogni aereo Sul Bersaglio (incluso i propri). Gran parte di queste carte Flak sono Manovra, Mezzo Giro, carte Blu e Bianche, che non hanno effetto. Una carta Controsola causa 2 Colpi ad uno degli Ju88 (quindi arriva a 4), ed una Nel Mio Mirino causa 1 Colpo al Leader Hurricane. Anche se il Leader colpito ha una Virata Stretta in mano, non può rispondere alla Flak di Area per evitare il Colpo. Alla fine del turno, tutti gli aerei sono ancora sul lato Non Danneggiato, ma alcuni hanno subito Colpi:

Leader Hurricane 1 Colpo

Ju88 #1 2 Colpi

Ju88#2 4 Colpi

Turno Sul Bersaglio: Nella Fase del Gregario del suo turno, l'inglese annuncia che il Gregario Hurricane attaccherà un aereo in Formazione. Non può giocare una carta Manovra o Mezzo Giro per attaccare il Ju88 #2, quindi il tedesco assegna l'attacco al Ju88 #1. L'attacco del Gregario non causa Colpi. Durante la Fase di Attacco a Terra, la Flak sul Bersaglio attacca entrambi gli Hurricane. L'inglese pesca solo 2 carte per ciascun Caccia in quanto sono Intercettori ad altitudine Media:

contro Gregario Hurri	contro Leader Hurri
Nel Mio Mirino (2R/2C)	Tonneau a Botte
Controsola (3R/4C)	Nel Mio Mirino (1R/1C)

Dal momento che i Caccia non stanno attaccando il Deposito, il Leader non può ancora una volta usare la sua Virata Stretta per rispondere a Nel Mio Mirino e subisce il Colpo aggiuntivo. Il Gregario subisce 6 Colpi e viene Distrutto.

Durante la Fase del Leader, il Leader dichiara anch'egli l'intenzione di attaccare gli Ju88. Senza una carta Manovra o Mezzo Giro in mano, il tedesco sceglie ancora il Bombardiere bersaglio, e sceglie ancora il Ju88#1. Con 2 Raffiche aggiuntive, l'inglese riesce a giocare due carte Nel Mio Mirino che vanno a segno per 4 Colpi. Il Ju88#1 ha ora 6 Colpi e viene girato sul lato Danneggiato, quindi scade Fuori Formazione.

Nel turno degli Ju87, l'Elemento deve scendere ad Altitudine Bassa e sganciare le sue bombe. Il tedesco pesca due carte Bombardamento per ogni aereo (il valore di Bombardamento di 1 più 1 per il Bombardamento in Picchiata ad Altitudine Bassa). Prima di implementare i risultati del Bombardamento, gli aerei sono attaccati dalla Flak sul Bersaglio:

Gregario Ju87	Leader Ju87
Bombe:	Bombe:
Mancato	Diretto
Colpo	Vitale

Flak:	Flak:
Tonneau a Botte	Virata Stretta
Nel Mio Mirino (1R/2C)	Mezzo Giro (ANNULLATO)
Forbici	Nel Mio Mirino (2R/3C)

Il Gregario pesca la sua mini mano di una carta quando viene pescata la carta Flak Nel Mio Mirino (1R/2C). La sua A Manetta normalmente rispondere ad una Nel Mio Mirino, ma dal momento che lo Stuka è considerato ancora carico durante la Fase di Attacco Aereo, non la può giocare e deve subire i 2 Colpi. Poiché il risultato della Flak sul Bersaglio contro il Leader include un Attacco Annullato, il suo risultato Vitale nel Bombardamento viene annullato. Il giocatore dell'Asse ora affronta una dura scelta: può evadere Nel Mio Mirino (2R/3C) con la carta Virata Stretta che ha in mano evitando così di essere Danneggiato, ma questo ridurrebbe il suo risultato Diretto a Colpo nel farlo. Il girare il Bombardiere costerebbe 6 VP (invece di ottenere 3 VP per andare Sul Bersaglio Non Danneggiato, l'avversario ottiene 3 VP per il Bombardiere Leggero Danneggiato), sceglie di usare la sua unica risposta per

annullare Nel Mio Mirino. I 2 Colpi al bersaglio Scambio Ferroviario valgono 1 Punto Danno ciascuno per una somma di 2 ... per ora.

Una volta che tutti gli Elementi hanno terminato i loro turni, passiamo alla Fase Sul Bersaglio ed è tempo che gli Ju88 attacchino. Il Ju88#1 Danneggiato pesca una carta Bombardamento, l'altro due, e ciascuno affronta tre carte Flak:

Ju88 #1	Ju88 #2
Bombardamento:	Bombardamento:
Mancato	Diretto
Colpo	

Flak:	Flak:
Tonneau a Botte	Nel Mio Mirino (1R/2C)
Nel Mio Mirino (2B/2H) (Annul.)	Manovra
Nel Mio Mirino (1R/2C)	Nuvole

Lo Ju88 #1 manca (il suo risultato sarebbe stato annullato dall'Attacco Annullato anche se fosse stato migliore). Gli aerei in Formazione non possono rispondere alla Flak, quindi il Bombardiere subisce altri 4 Colpi per un totale di 10 e lo Ju88#1 viene distrutto. Il Ju88#2 ottiene un Diretto ed un Colpo, e poiché la Flak non ha dato Attacco Annullato, entrambi sono implementati. I 2 Colpi da Nel Mio Mirino incrementano il totale per il Bombardiere a 6, comunque, sufficienti per girarlo dalla parte Danneggiata.

Tra gli Ju87 e Ju88, il totale dei danni causati al bersaglio è:

Leader Ju87	1 Punto
Gregario Ju87	1 Punto
Ju88 #1	Nessuno
Ju88 #2	4 Punti

Il Tedesco ha ottenuto 6 Punti Danno contro il Scambio Ferroviario. Consultando la carta della Missione, questo dà un risultato di Livello 2 (Pesantemente Danneggiato) e 6 VP.

Gli Ju87 e l'Hurricane e Ju88 sopravvissuti ora subiscono ancora la Flak di Area.

23.0 MISSIONI CAMPAGNA

Quasi tutte le campagne sono composte da un numero variabile di Missioni. Due delle Missioni di Combattimento Aereo (Trasporto Aereo e Combattimento tra Caccia) durano un dato numero di turno come specificato nella Matrice dei Bersagli di Missione della carta Campagna (o sino a che tutti gli aerei di una delle parti non sono Distrutto o si sono Disingaggiati). Segnate i Turni di Gioco per queste Missioni sulla Tabella dei Turni Combattimento tra Caccia / Trasporto. Tutte le altre Missioni sono divise in tre Fasi di Missione.

23.1 Fasi di Missione

Gran parte delle Missioni comprendono l'attacco ad un Bersaglio, e sono divise in tre Fasi:

- A. Fase Verso il Bersaglio (numero variabile di Turni)
- B. Fase Sul Bersaglio (un Turno Sul Bersaglio)
- C. Fase di Ritorno a Casa (numero variabile di Turni)

23.1.1 Durata della Missione

► La durata delle Fasi Verso il Bersaglio e Ritorno a Casa viene determinata dal Bersaglio e dalla Velocità dell'aereo attaccante. La Fase Sul Bersaglio dura sempre solo un Turno di Gioco. Le Missioni di Trasporto Aereo e di Scontro tra



Caccia hanno un singolo numero nella colonna Turni della Matrice dei Bersagli della Missione. Ponete la pedina *Ultimo Turno* nello spazio corrispondente a questo numero nella Tabella dei Turni Combattimento tra Caccia.

Per tutte le altre missioni, ciascun Bersaglio avrà due numeri separati da una barra nella colonna Turni. Il primo numero è il numero base di Turni Verso il Bersaglio, il secondo numero è il numero base di Turni Ritorno a Casa. Determinate l'effettivo numero di Turni all'inizio della Missione:

- i) ► Sottraete la Velocità dell'aereo attaccante più lento dal numero base. Tutti i Caccia e Bombardieri Leggeri sono considerati avere Velocità di 6 per questo a meno che non abbiano uno speciale valore Lenti [17.5.3].
- ii) Applicate qualsiasi modificatore dalle Risorse che i giocatori hanno scelto [24.6].
- iii) Se il numero di Turni viene ridotto a 0 o meno, saltate quella Fase interamente.
- iv) Altrimenti, ponete i segnalini *Primo TB* e *Ultimo HB* negli spazi corrispondenti ai risultanti numeri sulla Tabella dei Turni della Missione Campagna.

Esempio: Nella Campagna Rommel Attacca, il Bersaglio #8 viene colpito da quattro Blenheim IV (Velocità 5). Il Bersaglio #8 ha 8 Turni base Verso il Bersaglio e 7 Turni Ritorno a Casa. La durata della Missione sarà:

3 Turni Verso il Bersaglio

1 Turno Sul Bersaglio

2 Turni Ritorno a Casa

► Se qualsiasi aereo viene Danneggiato quando completa l'ultimo Turno Ritorno a Casa, vi sarà un Turno dei "Distaccati" anche se quella Fase sarebbe altrimenti saltata [23.4]. Al contrario, se tutti gli aerei in Missione sono abbattuti, il numero di Turni Ritorno a Casa sarà zero.

23.1.2 Scelta degli Equipaggi

Dopo aver scelto le risorse, determinate se sono presenti equipaggi abili (e/o Inesperti) [19.4].

23.1.3 Altitudine della Missione

► Talvolta la Matrice dei Bersagli della Missione consente alla parte che attacca di scegliere l'altitudine degli aerei in Missione. Eccetto per una Missione di Scontro tra Caccia, il giocatore che attacca deve scegliere e rivelare questa altitudine *prima che* i giocatori scelgano le altitudini per i rimanenti aerei.

23.2 Fase Verso il Bersaglio

► Saltate la Fase Verso il Bersaglio (eccetto per la Fase Finale del TB1) se non vi sono aerei difendenti. Altrimenti, giocate il numero di Turni Verso il Bersaglio sopra determinati [23.1.1]. Anche se qualsiasi Bombardiere viene Danneggiato prima del termine di questa Fase, questo numero non cambierà. Notate che la conta dei turni Verso il Bersaglio avviene sottraendo i turni dal bersaglio, cioè il primo # Turno Verso il Bersaglio è pari al numero di turni Verso il Bersaglio nella Missione, e l'ultimo è il TB1.

Se tutti gli aerei difendenti sono Distrutti o si Disingaggiano prima del termine della Fase, giocate i Turni Verso il Bersaglio rimanenti normalmente eccetto per saltare tutte le Fasi di Scarto.



23.2.1 Interrompere

► Eccetto nelle Missioni di Combattimento Aereo o se consentito da una Risorsa, tutti i Caccia e Bombardieri Leggeri che non intendono Bombardare o Mitragliare *devono* Interrompere durante la Fase Finale dell'ultimo Turno Verso il Bersaglio. Ponete una pedina *Sul Bersaglio* su ciascuna unità Caccia che non Interrompe. Tutti i rimanenti Bombardieri che non si sono Disingaggiati devono continuare Sul Bersaglio. Qualsiasi Caccia che si unisce alla Missione durante la Fase Sul Bersaglio è considerato aver Interrotto.

I Caccia che Interrompono si riuniscono all'aereo Sul Bersaglio all'inizio della Fase Ritorno a Casa. Nella Fase Sul Bersaglio, possono attaccare *solo* unità nemiche che hanno anch'esse Interrotto. Se nessun aereo nemico lo ha fatto, effettuano solo le Fasi di Altitudine, Scarto e Pesca dei loro turni, saltando il resto.

23.3 Fase Sul Bersaglio

I Caccia Attaccanti che sono Sul Bersaglio possono bombardare (se carichi), mitragliare ed attaccare Caccia nemici che sono anch'essi Sul Bersaglio. Solo gli aerei difendenti (Intercettori) che hanno continuato Sul Bersaglio possono attaccare i Bombardieri nemici. Subiranno gli attacchi della Flak ("fuoco amico") proprio come gli aerei che attaccano [22.0].

23.3.1 Turno Sul Bersaglio

Durante questo Turno, i Caccia Carichi ed i Bombardieri Leggeri ad altitudine corretta per le loro modalità di Bombardamento, attaccano il Bersaglio della Missione con il loro carico durante la Fase di Attacco Aereo. Quelli ad Altitudine Molto Bassa possono mitragliare. In ogni caso, essi:

- ► Devono rinunciare alla loro posizione all'inizio della Fase del Gregario se Avvantaggiati o In Coda;
- Non possono giocare carte durante le loro Fasi del Gregario e Leader;
- Possono giocare *una* sola carta dalla loro mano o mini mano in risposta a ciascuna carta Attacco nemica (cioè non possono rispondere ad una Risposta).

Che attacchino il loro Bersaglio della Missione o no, *tutti* i Leader, Gregari e aerei di Sezione di entrambe le parti Sul Bersaglio devono subire gli attacchi della Flak sul Bersaglio durante la Fase di Attacco Aereo.

► Gli aerei in Formazione attaccano il Bersaglio della Missione e subiscono gli attacchi della Flak sul Bersaglio durante la Fase Finale dopo che tutti i turni di giocatore sono stati completati. *Tutti* gli aerei Sul Bersaglio subiscono poi anche gli attacchi di Flak di Area in questa fase.

Nelle Missioni di Aviolancio, Posa di Mine e Ricognizione, gli aerei attaccanti non attaccano effettivamente i bersagli della Missione durante questo Turno. Determinano il successo o il fallimento con altri metodi, come descritto nelle regole speciali per queste Missioni [21.8.4/6-7].

23.3.2 Riunirsi

Dopo la risoluzione della Flak di Area, i Caccia che hanno Interrotto si riuniscono ora al resto degli aerei:

- Le unità avversarie che sono Ingaggiate mantengono le loro posizioni relative.

- Tutte le altre unità che si riuniscono sono Neutrali.
- ▶ Rimuovete tutte le pedine *Sul Bersaglio*.

23.4 Fase di Ritorno a Casa

▶ Saltate la Fase di Ritorno a Casa se non vi sono aerei difendenti o se tutti gli aerei della Missione si sono disingaggiati o sono stati abbattuti. Altrimenti, giocate il numero calcolato di Turni di Ritorno a Casa. Alla conclusione dell'ultimo Turno di Ritorno a Casa, rimuovete tutti gli aerei in Missione Non Danneggiati (tornano alla base) e giocate un ulteriore Turno dei "Distaccati" se rimane qualsiasi aereo Danneggiato [23.4.2]. La Missione è quindi completata.

▶ 23.4.1 Ricalcolo della Durata (Opzionale)

Se tutti gli aerei più lenti in Missione si sono disingaggiati o sono stati abbattuti, ricalcolate il numero di Turni Ritorno a Casa all'inizio di questa Fase basandovi sulla Velocità Non Danneggiato dell'aereo attaccante più lento che rimane [23.1.1] e modificate il segnalino *Ultimo HB* se necessario.

▶ 23.4.2 Distaccati

Se qualsiasi aereo attaccante (Missione o Scorta) viene Danneggiato al termine dell'ultimo Turno Ritorno a Casa (anche se la Fase verrebbe altrimenti saltata), deve rimanere in gioco per un Turno di Gioco "Distaccati". Qualsiasi Scorta non Danneggiata o Intercettori possono scegliere di rimanere con questi (il giocatore che attacca sceglie per primo).

23.5 Missioni Notturne

Volare di notte impone molte variazioni alle normali regole e valori. Durante una Missione Notturna:

- Non usate i Gregari.
- Includete una Fase di Ricerca all'inizio di ciascun Turno di Giocatore [16.1].
- ▶ I Caccia senza un valore di Combattimento Notturno (i "Caccia Diurni")
 - Hanno un Valore di Combattimento Notturno intrinseco di 1 mentre sono Non Danneggiati (0 quando Danneggiati).
 - Dimezzano il valore di Performance (arrotondando per eccesso)
 - Devono Disingaggiarsi alla fine della missione [12.1].
- Tutti gli aerei in Formazione sono Fuori Formazione.
- Diminuite tutti i valori di Flak di Area e sul Bersaglio di uno (-1).
- ▶ Non è consentito il Bombardamento in Picchiata. Tutti i Bombardieri in Picchiata usano invece il Bombardamento Livellato.
- Diminuite i risultati di Bombardamento Diretto e Vitale di un livello (cioè Vitale diviene Diretto e Diretto diviene Colpo, ma Colpo rimane Colpo).

23.5.1 Ordine del Turno Notturno

Quando si determina l'Ordine dei Giocatori [4.7], I Caccia Notturni [17.1.1] effettuano il loro turno prima di tutti gli altri Caccia e Bombardieri Leggeri. Questo può significare che due o più Leader di una parte svolgano i loro turni prima dei loro avversari.

24.0 CAMPAGNE DI TERRA

Ciascuna Campagna di Terra include una serie rappresentativa di Missioni che avvennero in una delle famose battaglie della seconda guerra mondiale. I giocatori sono i comandanti dell'elemento aereo, usano una varietà di aerei ed altre risorse per svolgere con successo la loro missione.

24.1 Carte Campagna

Ciascuna carta Campagna fornisce le informazioni necessarie per giocare la campagna. Gran parte delle carte includono:

- Il nome della Campagna
- Un breve riassunto storico
- Una mappa dell'area della campagna
- Un elenco di Risorse per entrambe le parti
- La Tabella della Missione
- La Matrice del Bersaglio della Missione
- La Tabella della Performance della Campagna (Vittoria)

▶ Limitazioni di spazio possono precludere l'inclusione di alcuni elementi.

Se non è indicata una sequenza di gioco, si usa la Sequenza di Gioco Base della Campagna di Terra [24.3].

24.2 Schede Campagna

Nella Scheda Campagna di Terra generica, i giocatori registrano le Missioni effettuate, le Risorse usate ed i Punti Vittoria ottenuti durante la campagna. Ogni giocatore necessita della sua scheda.

24.3 Sequenza di Gioco Campagna di Terra

Gran parte delle Campagne di Terra usano la stessa Sequenza di Gioco. Qualsiasi eccezione viene descritta nelle Regole Speciali per una data campagna.

- A. Scegliete la Campagna e Parte di quella campagna che desiderate giocare [24.4].
- B. Scegliete chi sarà il giocatore Alleato e quello dell'Asse.
- C. Giocate le Missioni della Campagna. Per ciascuna di esse:
 1. Pescate una carta Azione per determinare il bersaglio della Missione e gli aerei [24.5].
 2. Ogni giocatore sceglie segretamente, poi rivela simultaneamente, una Risorsa [24.6].
 3. Determinate la Durata della Missione [23.1.1].
 4. Scegliete Equipaggi (aggiuntivi) [19.4].
 5. Effettuate la Missione [23.0].
 6. Calcolate i Punti Vittoria della Missione [24.].
- D. Determinate la Performance della Campagna (Vittoria) dopo l'ultima Missione [24.8].

24.4 Iniziare una Campagna

Scegliete la Campagna che desiderate giocare e consultate la sua carta Campagna. Gran parte delle campagne vi danno la scelta tra due o più Parti, ciascuna con diverse Missioni e Risorse. Scegliete la Parte che giocherete.

Esempio: Nella Campagna 8° Forza Aerea 1943, scegliete o la parte Inizio 1943 o POINTBLANK.

24.4.1 Durata della Campagna

► La Parte scelta determinerà il numero di Missioni da effettuare in questa campagna, o pari al numero di Risorse disponibili o come altrimenti indicato nelle regole specifiche della Campagna.

Esempio: Nella Campagna Rommel Attacca, la Fase I ha 3 Missioni, la Fase II ne ha 4, e la Fase III ne ha 6.

24.4.2 Scegliere le Parti

I giocatori scelgono quale parte terranno, o Alleata o Asse. I gruppi possono avere un numero diverso di giocatori.

Molte Missioni richiedono la partecipazione di un solo giocatore per parte. In rari casi – dove una parte non ha Caccia presenti – un gruppo controllerà solo Bombardieri o Flak.

24.5 Determinazione della Missione

Il giocatore indicato per primo nella Tabella della Performance pesca una carta Azione ed incrocia la carta pescata con la Parte della Campagna sulla Tabella della Missione della carta Campagna (le note "1B", "2B", e "3B" dopo Nel Mio Mirino indicano il costo in Raffiche della carta). Il numero risultante è il Numero del Bersaglio da usare nella Matrice dei Bersagli della Missione della carta Campagna. La locazione della Missione è un numero piccolo cerchiato nella mappa della carta Campagna (solo per interesse storico).

24.5.1 Carta Missione

La Matrice dei Bersagli della Missione indica il tipo di Missione ed il numero della carta Missione da usare. Ponete questa carta Missione sul tavolo in piena vista a tutti i giocatori.

24.5.2 Aerei della Missione

► Ciascun Bersaglio elenca il numero e tipo dell'aereo in Missione di attacco (eccetto gli Scontri tra Caccia, 24.5.3). Il numero effettivo di aerei viene indicato per i Bombardieri Medi e Pesanti. I Caccia e Bombardieri Leggeri usano la nota "L/W," che sta per Leader/Gregario (cioè un Elemento), "Sec" per Sezione [17.6], o "L" per indicare solo il Leader. Se un numero precede la nota "L/W", quella parte riceve quel numero di Elementi.

Eccetto per le Missioni di Scontro tra Caccia e Ricognizione, se l'aereo in Missione è Caccia con valore di Bombardamento, ciascun Caccia inizia la Missione Carico con una pedina *Bombe*. Questo *non* si applica ai Caccia aggiunti alla Missione con scelta di Risorsa.

Esempio: I giocatori decidono di giocare la Parte III della Campagna Rommel Attacca. Il giocatore dell'Asse pesca una carta per determinare la prima Missione: una Controsola (2R/3C). Incrociando la carta con la riga Fase III abbiamo un risultato di "14". Secondo la Matrice del Bersaglio della Missione, il Bersaglio #14 è i Moli di Torbuk, quindi il giocatore dell'Asse prende il foglio con la carta di Missione Moli (2°) sul tavolo. Il giocatore dell'Asse pone anche il suo aereo in Missione davanti a sé, due Elementi di Ju87B ed un Elemento di Bf110E (tutti con segnalino di Bombe).

24.5.3 Aerei per lo Scontro tra Caccia

Se la Missione è Scontro tra Caccia, la Matrice dei Bersagli della Missione elenca gli aerei avversari di entrambe le parti. Come nelle altre Missioni, queste forze possono essere incrementate da Risorse.

Esempio: Nella Campagna Rommel Attacca, il Bersaglio #5 pone due Hurricane I (un Leader e Gregario) contro un Elemento L/G di Bf110C.

24.5.4 Altitudine della Missione

La Matrice dei Bersagli della Missione indica l'altitudine iniziale degli aerei in Missione. Se sono aerei in Formazione, devono rimanere a quell'altitudine per tutta la Missione, mentre i Caccia e Bombardieri Leggeri possono cambiare altitudine normalmente.

► Questa altitudine iniziale si applica solo agli aerei in Missione. Gli aerei aggiunti dalla scelta di Risorsa possono iniziare la Missione a qualsiasi altitudine consentita per quel tipo.

24.5.5 Durata della Missione

Infine, la Matrice dei Bersagli della Missione dà l'informazione per la durata della Missione nella colonna Turni. Se viene indicato solo un singolo numero, quello è il numero di Turni di Gioco di durata della Missione. Se vi sono due numeri separati da una barra, questi sono i numeri base dei Turni Verso il Bersaglio / Verso Casa per la Missione [23.1.1].

► 24.5.6 Complessi Bersaglio

Alcuni risultati sulla Matrice dei Bersagli della Missione sono stampati TUTTI IN MAIUSCOLO. Questi sono Complessi Bersaglio, che indicano un gruppo di possibili bersagli invece di un bersaglio singolo. Quando viene scelto un Complesso Bersaglio, pescate immediatamente una carta Azione e consultate la Tabella dei Complessi Bersaglio sulla Scheda della Campagna di Terra. Il Numero Indice sulla carta pescata indica il bersaglio della Missione.

Esempio: Nella Fase III della Campagna Malta 1940-41, viene scelta la Missione #15 (PORTO). Il Tipo di Bersaglio è tutto in maiuscole, quindi è un Complesso Bersaglio. Il giocatore dell'Asse pesca una carta Azione (Indice #11) e consulta la riga Porto della Tabella dei Complessi Bersaglio. Il bersaglio della Missione sono i Moli.

24.5.7 Missioni Speciali

Alcuni risultati sulla Matrice dei Bersagli della Missione sono indicati come "Speciali". Quando viene scelta una Missione Speciale, fate riferimento alla Tabella delle Missioni Speciali e, se indicato verificate il # Indice della carta Azione per la Determinazione della Missione pescata per determinare quale Missione effettuare. Non scegliere Risorse; la Tabella elenca l'aereo Risorsa che ogni giocatore riceve.

Nota: Questo significa che se accadono una o più Missioni Speciali, i giocatori possono avere Risorse rimaste al termine della campagna.

24.6 Risorse

Le Risorse rappresentano aerei aggiuntivi e/o effetti speciali assegnati ad una Missione. Tutte le Risorse sono elencate e spiegate in una tabella.

24.6.1 Scelta delle Risorse

Dopo aver determinato la Missione, ciascun giocatore sceglie segretamente una Risorsa con numero dall'elenco di quelle disponibili per la Fase scelta. Ciascuna Risorsa può essere usata una sola volta per Campagna. Una volta che entrambe le parti hanno registrato i numeri delle Risorse scelte sulla loro Scheda, rivelate simultaneamente le scelte e ponete qualsiasi carta di Aereo aggiunta davanti ai giocatori.

Esempio: Proseguendo con la Fase III della Campagna Rommel Attacca, il giocatore dell'Asse sceglie la Risorsa #4 (L/G Bf109E-7, Schroer), e l'Alleato sceglie la #5 (L/G Hurricane I, No Ritirata). Consultando la tabella Risorse della Campagna i giocatori ricevono:

Asse

- Un Elemento di Caccia Bf109E-7; e
- Il Pilota Abile Schroer con il Leader Bf109E.

Alleato

- Un Elemento di Caccia Hurricane I; e
- L'aereo Alleato non può Disingaggiarsi Volontariamente, ma otterrà il doppio dei Punti Vittoria per la Distruzione di aerei nemici durante la sua Missione.

► 24.6.2 Restrizioni della Missione

In alcune Campagne, alcune Risorse numerate sono disponibili solamente durante le prime o successive Missioni della campagna.

- Le Risorse con una nota "(≤X)" possono essere scelte solo in o prima della Missione #X.

- Le Risorse con nota “(≥Y)” possono essere scelte da o dopo la Missione #Y.

Queste restrizioni della Missione si applicano a tutte le singole risorse in quella Risorsa numerata.

Esempio: Nella Fase Inizio 1943 della Campagna 8° Forza Aerea 1943, il giocatore Alleato può scegliere la Risorsa Aereo #1 (L/G Spitfire V (USAAF) (≤3)) solo durante le Missioni 1, 2, o 3. Può anche scegliere la Risorsa Aereo #5 (2 L/G P-47C ed il Pilota Abile Zemke (≥4)) solo durante le Missioni 4, 5, o 6.

24.7 Punti Vittoria della Missione

I giocatori ottengono Punti Vittoria (VP) per azioni durante la Missione riassunti nella Scheda della Campagna. Entrambi i giocatori ricevono VP per:

- Aerei nemici Danneggiati e Distrutti [4.9.3].
- ► Aerei nemici che si sono Disingaggiati volontariamente solo durante uno Scontro tra Caccia [12.0].
- Equipaggi nemici con Abilità che sono stati abbattuti [19.5].

► Il difensore ottiene inoltre VP per ogni aereo nemico che sgancia volontariamente le sue bombe [18.1.2].

La parte attaccante ottiene anche VP per:

- Il Livello di Successo ottenuto nella Missione [21.8].
- ► Bombardieri e Caccia che hanno volato Sul Bersaglio e sono tornati Non Danneggiati [5.2.1 Nota]. Per ricevere questi VP, un aereo deve pescare per la Ricognizione o attaccare il bersaglio, anche se attacchi precedenti hanno causato Punti Danno sufficienti per ottenere un Livello di Successo 3.

Le due parti sommano il loro totale VP per la Missione e li registrano nella Scheda di Campagna.

Esempio: Per la fine della Missione Rommel Attacca descritta in 24.5.2, l'Asse ha ottenuto 8 Punti Danno contro i Moli, lasciandoli Pesantemente Danneggiati (Livello 2). Durante la battaglia, entrambi gli Hurricane sono stati distrutti, mentre un solo Ju87 è stato Distrutto ed uno Danneggiato. I VP totali per questa Missione sono:

Asse

10 (Hurricane) + 6 (Ju87 non Danneggiati Sul Bersaglio) + 6 (Moli) = 22

Alleati

9 (Ju87) x2 (No Ritirata) = 18

24.8 Vittoria della Campagna

Al completamento dell'ultima Missione della Campagna, assommate i Punti Vittoria ottenuti dalle due parti in tutte le Missioni. Consultate la Tabella della Performance sulla carta Campagna e sottraete il totale di una delle parti da quello dell'altra, per determinare il livello di Performance delle due parti per la Campagna (Vittoria o Sconfitta).

24.9 Consumo di Carburante (Opzionale)

Nota: Durante le battaglie aeree della 8° e 15° Forza Aerea nate dagli attacchi contro bersagli in Europa, il carburante determinava quanto a lungo i caccia di entrambe le parti potevano rimanere ingaggiati. Dal momento che queste regole e relative complicazioni di registrazione allungano il tempo di gioco, usatele solo d'accordo con entrambi i giocatori.

Misurate il consumo di carburante per i Caccia indicando i Punti Carburante (FP). Le Campagne dove si possono usare queste regole (8° Forza Aerea 1943 e La Battaglia di Berlino in *Wild Blue Yonder*) includono una scheda di Autonomia di Carburante dei Caccia sulla loro carta Campagna. La scheda indica gli FP iniziali per ogni tipo di Caccia, includendo sia il Carburante Interno che quello nei Serbatoi Sganciabili (se di dotazione [18.5]).

24.9.1 Caccia e Carburante

Usate la Scheda della Campagna per mantenere i dati degli FP per *ciascuna* unità Caccia assegnata ad una Missione.

- Dopo aver determinato la durata della Missione e scelto gli Equipaggi ma prima dell'inizio della Fase Verso il Bersaglio, registrate il numero della Missione, il tipo di Caccia ed il Bersaglio – o il Turno Verso Casa nel quale si unirà alla Missione (i Caccia non possono unirsi alla Missione durante la Fase Sul Bersaglio).
- Registrate il numero di Punti Carburante all'inizio della Missione quale Carburante Interno e Serbatoi Sganciabili nelle apposite colonne.
- Una volta che un'unità si unisce alla Missione, registrate il suo # Ordine di Turno (per indicare quale unità ha quanto carburante).

24.9.2 Carburante della Scorta

Le Scorte sono Caccia che proteggono i Bombardieri. Quelli che non iniziano la Missione nel primo Turno Verso il Bersaglio o nell'ultimo Verso Casa devono spendere Punti Carburante per unirsi all'aereo che sta effettuando la Missione.

- Se una Scorta si unisce alla Missione prima della Fase Sul Bersaglio, l'unità spende 1 FP per ogni Turno che l'aereo in Missione ha volato prima di essere raggiunto dalla Scorta.

Esempio: Un Elemento di Scorta che deve unirsi alla Missione nel Turno Verso il Bersaglio 5 (TB5) quando il primo turno è il TB9 spenderebbe 4 FP prima di unirsi ai Bombardieri (1 FP per Turno per ciascuno dei primi quattro Turni della Missione).

- b) Se una Scorta si deve unire alla Missione *dopo* la Fase Sul Bersaglio, l'unità spende 1 FP per ciascun Turno che l'aereo in Missione deve volare prima della fine *originariamente pianificata* della Missione.

NOTA: Sebbene l'aereo che torna dal bersaglio può cambiare il numero di Turni Verso Casa [23.4.1], *non cambiate* questo calcolo.

Esempio: Un Elemento di Scorta che deve unirsi alla Missione nel Turno Verso Casa 2 (HB2) di una Missione che deve terminare dopo il HB9 spenderebbe 8 FP prima di unirsi ai Bombardieri ($HB9 - HB1 = 8$).

- c) Una volta che una Scorta si unisce alla Missione, l'ammontare di carburante speso ciascun Turno viene determinato dalla presenza o assenza di aerei nemici.

- Se sono presenti un qualsiasi numero di aerei durante qualsiasi parte di un Turno, tutte le Scorte sono considerate essere state in combattimento durante quel Turno ed aver speso 5 FP ciascuna.
- Se non è presente alcun aereo nemico durante alcuna parte di un Turno, tutte le Scorte sono considerate non essere state in combattimento durante quel Turno e spendono solo 2 FP ciascuna.

24.9.3 Carburante degli Intercettori

Gli Intercettori sono Caccia che attaccano Bombardieri o loro Scorte. A differenza delle Scorte, gli Intercettori non consumano mai Carburante per unirsi alla Missione. Una volta che si uniscono, gli Intercettori spendono sempre 3 FP per Turno.

24.9.4 Registrazione del Consumo di Carburante

Dopo aver completato tutte le altre attività durante la Fase Finale di ogni Turno (inclusi i Turni Verso Casa), registrate il Punti Carburante spesi da ogni unità Caccia ancora in Missione.

I Caccia consumano *automaticamente* gli FP dai Serbatoi Sganciabili (se in dotazione) prima di consumare il Carburante Interno.

24.9.5 Disingaggio per Carburante

► Tutte le unità Caccia ridotte a 0 Punti Carburante o meno devono simultaneamente effettuare un Disingaggio per Carburante al termina della Fase Finale. La procedura è la stessa del Disingaggio Volontario [12.1], eccetto che vi è un Modificatore di Livello avverso aggiuntivo. Non vi è la perdita automatica di VP per l'atto di fare il Disingaggio per Carburante.

Esempio di Carburante: Nella Fase POINTBLANK della Campagna 8° Forza Aerea 1943, viene pescata una carta Nel Mio Mirino 2R per determinare la prima Missione: le Strutture del Porto [2°] a Kiel. Questo bersaglio ha una base di 16 Turni Verso il Bersaglio e 14 Verso Casa, ridotti a 10 ed 8 per la Velocità in Formazione dell'aereo in Missione B-17 di 6.

Il giocatore Alleato sceglie segretamente la Risorsa #5 (un Elemento di Spitfire IX e due Elementi di P-47C). Vorrebbe che gli Spitfire iniziassero a scortare i Bombardieri nel primo Turno Verso il Bersaglio (TB10) e che i P-47 incontrassero i Bombardieri nel quinto Turno Verso il Bersaglio (TB6) e nel primo Turno Verso Casa (HB1). Scrive quanto segue nella Scheda Carburante:

Missione #1, Spit IX, TB10, (Carburante Serbatoi Sganciabili) $10 - 0 = 10$, (Carburante Interno) 8

Missione #1, P-47C, TB6, (Carburante Serbatoi Sganciabili) $8 - 2 = 6$, (Carburante Interno) 20

Missione #1, P-47C, HB1, (Carburante Serbatoi Sganciabili) $8 - 8 = 0$, (Carburante Interno) 20

I Serbatoi Sganciabili degli Spitfire iniziano con 10 FP secondo la tabella dell'Autonomia dei Caccia sulla carta Campagna, e poiché si uniscono nel primo Turno Verso il Bersaglio, non consumano carburante per farlo.

Il primo Elemento di P-47 deve unirsi alla Missione nel quinto Turno Verso il Bersaglio, quindi usa 1 FP in ciascuno dei primi quattro Turni, riducendo il Carburante nei Serbatoi Sganciabili a 4 FP. Non ha usato alcun Carburante Interno, che rimane a 20 FP.

Nel momento in cui il secondo Elemento di P-47 incontra i Bombardieri, la pianificazione iniziale indicava 8 Turni Verso Casa da effettuare, quindi i P-47 usano 8 FP arrivando al punto di incontro (1 FP per Turno per otto Turni), riducendo il Carburante nei Serbatoi Sganciabili a 0 FP.

Nel frattempo, il giocatore dell'Asse ha scelto la Risorsa 4 (due Elementi di Bf109G-6 ed uno di Fw190A-5). Li designa per unirsi al combattimento nel TB10 (il primo turno Verso il Bersaglio), HB6 e TB4 rispettivamente.

Nel primo turno, sia gli Spitfire che i 109 sganciano i loro Serbatoi Sganciabili rimanendo solo con il Carburante Interno. Gli Spit consumano 5 Punti Carburante ed i Gustav 3, rimangono con

Spitfire IX $8 - 5 = 3$

Bf109G #1 $10 - 3 = 7$

Al termine del TB9, gli Spitfire hanno consumato tutti gli FP rimanenti e devono effettuare un Disingaggio per Carburante durante la Fase Finale. Subiranno una penalità "Su di 1 Livello" nella pesca per il Disingaggio per farlo.

I 109 hanno 4 FP rimanenti e continuano a combattere per altri due turni prima che anche loro debbano Disingaggiarsi. Per evitare la penalità, scelgono di Disingaggiarsi volontariamente durante la loro Fase del Leader del TB7.

Nel TB6 si unisce la prima unità di P-47. Senza opposizione, mantiene i Serbatoi Sganciabili e quindi consuma:

P-47C #1 (Carburante Serbatoi Sganciabili) $6 - 2 = 4$

Il Carburante Interno rimane a 20.

I P-47 consumano altri 2 FP dai loro Serbatoi Sganciabili il TB5, e li sganciano il TB4 quando arrivano i Fw190 che sganciano anch'essi i serbatoi. Alla fine del TB4, lo stato del Carburante Interno è:

P-47C #1 $20 - 5 = 15$

Fw190A $12 - 3 = 9$

24.10 Regole Speciali per *Barbarossa*

Nota: Questa Campagna ignora i primi giorni dell'offensiva, quando l'attività sovietica fu principalmente di difesa contraerea e Bombardieri senza scorta – nulla che possa risultare in una partita soddisfacente per l'Alleato. Esclude anche sia l'attacco romeno e l'assedio di Odessa e l'Operazione Tifone, che sono meglio trattate in campagne separate.

Le Fasi di questa campagna riproducono il support della Luftwaffe e l'opposizione sovietica sui tre Gruppi di Armate tedeschi Nord, Centro e Sud.

24.10.1 Sequenza di Gioco

Nota: La Sequenza di Gioco di questa campagna è alquanto standard. Non essendoci spazio per essa nella carta Campagna, l'abbiamo inclusa qui.

- Pescate una carta Azione per determinare la Missione
- Ciascun giocatore sceglie segretamente una Risorsa
- I giocatori rivelano le Risorse scelte e pescano gli equipaggi
- Effettuate la Missione
- Determinate i Punti Vittoria
- Determinate la Performance della Campagna al termine dell'ultima Missione

24.10.2 Sezioni

I Caccia sovietici usano le regole della Sezione [17.6] per questa campagna

Nota: Non trascurate la Nota 1 della Matrice dei Bersagli della Missione. Le difese antiaeree in questa campagna erano molto meno forti di periodi successivi della guerra e sono state ridotte di conseguenza.

24.11 Regole Speciali *La Battaglia di Berlino*

Invece di intervalli di tempo distinti, questa campagna vi dà la scelta tra le Fasi Diurna (8° Forza Aerea) o Notturna (Comando Bombardieri) che riguardano lo stesso periodo di tempo. Oltre a queste campagne di 6 Missioni, potete anche giocare una campagna combinata di 8 Missioni [24.11.6].

24.11.1 Risorse

Invece di un elenco di Risorse per ogni Fase, le due parti hanno varie categorie. Durante ciascuna missione, potete scegliere una Risorsa da ciascuna categoria eccetto per l'elenco Aerei dell'altra Fase. Notate che gran parte delle categorie hanno meno di sei Risorse, e poiché ciascuna Risorsa può essere scelta una sola volta [24.6.1], non potrete scegliere una Risorsa da ogni categoria per ogni Missione.

Dove il # Risorsa ha due o più Risorse separate da un simbolo “→”, le Risorse elencate prima del simbolo sono disponibili nella Fase Diurna, mentre quelle dopo il simbolo sono disponibili nella Fase Notturna.

Non rivelate le Risorse Verso il Bersaglio e Sul Bersaglio scelte sino all'inizio di quelle Fasi.

24.11.2 Pianificazione ed Autonomia

I giocatori devono registrare segretamente i Turni di arrivo e le altitudini per tutti i Caccia sulle loro schede. Non pianificate per l'arrivo di più di una delle vostre unità Caccia nello stesso Turno di Gioco a meno che non sia consentito da una Risorsa o dall'Abilità Comando, e mai più di due. Se una Risorsa include più di un'unità aerea, possono non arrivare nello stesso Turno di Gioco.

Il numero di aerei dello stesso tipo nella Missione durante qualsiasi Turno di Gioco non può eccedere il numero dato nel gioco (cioè non più di un Elemento di Caccia Bf110G-2). Comunque, potete avere più Caccia di un dato tipo nella Missione variando i loro turni di arrivo. dovete disingaggiare volontariamente un'unità già presente nel turno in cui un'unità in arrivo causerebbe la violazione del limite di aerei.

A meno che non si usino le Regole Opzionale del Consumo di Carburante [24.9]:

- gli Spitfire devono arrivare o nel primo Turno Verso il Bersaglio o nel primo Verso Casa (#-2). Ad esempio, se vi sono 6 Turni Verso Casa, un Elemento di Spitfire potrebbe arrivare nel HB4.

- I P-47C devono arrivare entro il quinto Turno Verso il Bersaglio o non prima del HB (#-4).
- Gli altri Caccia possono arrivare in qualsiasi Turno Verso il Bersaglio o Verso Casa.
- I Caccia possono essere presenti nel seguente numero di Turni di Gioco:
 - Bf109, Spitfire - 3 Turni
 - P-51B - 6 Turni
 - Tutti gli altri aerei 4 Turni

Se non vi sono aerei nemici presenti quando arriva un'unità Caccia, contate ogni Turno di Gioco prima dell'arrivo dell'aereo nemico solo per $\frac{1}{2}$, arrotondando per difetto. Ciascuna unità Caccia ancora in gioco deve effettuare un Disingaggio per Carburante durante la Fase Finale del suo ultimo turno.

Esempio 1: Un Elemento di Bf109G arriva nel TB5. Indipendentemente dalla presenza di scorte, se sono in gioco Bombardieri nemici il TB5, i Bf109 devono effettuare un Disingaggio per Carburante al termine del TB3.

Esempio 2: Un Elemento di P-47C arriva il TB8. Non è presente alcun Caccia tedesco sino a che non arriva un Elemento di Fw190A-6 il TB5. Non essendoci stati intercettori nei primi tre turni, i P-47 consumano ($3 \times \frac{1}{2}$ arrotondato per difetto = 1) turno dei loro 4 turni consentiti di autonomia prima che arrivino i tedeschi. I P-47 devono effettuare un Disingaggio per Carburante al termine del TB3.

Nota: Si può usare un dado accanto ad un Elemento per indicare i suoi turni dall'arrivo del nemico.

24.11.3 Arrivo degli Aerei

All'inizio di ciascuna Turno di Gioco, i giocatori devono annunciare se qualsiasi caccia deve arrivare in questo turno. Dopo il primo turno (anche se sono eliminati tutti i Bombardieri), pescate una carta Azione per ogni unità che arriva per determinare dove porla sul tavolo (bordo blu o bianco immediatamente, bordo rosso dopo che tutti gli altri Caccia inclusi quelli posti immediatamente hanno completato i loro turni). Le unità il cui arrivo causerebbe la violazione del limite di aerei [24.11.2] non sono mai posti immediatamente.

All'arrivo di ciascuna unità (alternandosi tra Scorte ed Intercettori, prima le Scorte), aggiungetela all'ordine di gioco. Le unità che arrivano nello stesso momento (cioè pescano entrambe carte rosse) possono attaccarsi l'una l'altra.

24.11.4 Scorte Senza Opposizione

Se non è presente alcun Intercettore, saltate la Fase di Scarto del Leader della Scorta.

24.11.5 Fase Notturna

Tutte le Missioni sono Missioni Notturne [23.5].

24.11.6 Campagna Combinata

Giocate alternando le Missioni 2-5 delle Fasi Diurna e Notturna, prima la Missione Notturna, per un totale di 8 Missioni. Eccetto per l'elenco degli Aerei, ogni Risorsa numerata è disponibile in entrambe le Fasi (cioè il Giocatore Alleato potrebbe scegliere #15 **Cannoni Flak** sia per una Missione Diurna che Notturna).

24.12 Regole Speciali 8° Forza Aerea 1943

Scegliete di giocare le Fasi *Inizio 1943* o *POINTBLANK*, ciascuna di 6 Missioni.

24.12.1 Risorse

Invece di un elenco di Risorse per ogni Fase, le due parti hanno varie categorie. Durante ciascuna missione, potete scegliere una Risorsa da ciascuna categoria eccetto per l'elenco Aerei dell'altra Fase (cioè non scegliete un aereo *POINTBLANK* durante la Fase *Inizio 1943* e viceversa). Notate alcune categorie hanno meno di sei Risorse, e poiché ciascuna Risorsa può essere scelta una sola volta [24.6.1], non potrete scegliere una Risorsa da ogni categoria per ogni Missione.

Dove il # Risorsa ha due o più Risorse separate da un simbolo "→", le Risorse elencate prima del simbolo sono disponibili nella Fase *Inizio 1943*, mentre quelle dopo il simbolo sono disponibili nella Fase *POINTBLANK*.

Non rivelate le Risorse Verso il Bersaglio e Sul Bersaglio scelte sino all'inizio di quelle Fasi.

24.12.2 Pianificazione ed Autonomia

I giocatori devono registrare segretamente i Turni di arrivo e le altitudini per tutti i Caccia sulle loro schede. *Non pianificate per l'arrivo di più di una delle vostre unità Caccia nello stesso Turno di Gioco* a meno che non sia consentito da una Risorsa o dall'Abilità Comando, e mai più di due. Se una Risorsa include più di un'unità aerea, possono non arrivare nello stesso Turno di Gioco.

Il numero di aerei dello stesso tipo nella Missione durante qualsiasi Turno di Gioco non può eccedere il numero dato nel gioco (cioè non più di un Elemento di Caccia Spitfire IX). Comunque, potete avere più Caccia di un dato tipo nella Missione variando i loro turni di arrivo. dovete disingaggiare volontariamente un'unità già presente nel turno in cui un'unità in arrivo causerebbe la violazione del limite di aerei.

A meno che non si usino le Regole Opzionale del Consumo di Carburante [24.9]:

- gli Spitfire devono arrivare o nel primo Turno Verso il Bersaglio o nel primo Verso Casa (#-2). Ad esempio, se vi sono 6 Turni Verso Casa, un Elemento di Spitfire potrebbe arrivare nel HB4.
- I P-47C devono arrivare entro il quinto Turno Verso il Bersaglio o non prima del HB (#-4).
- Gli altri Caccia possono arrivare in qualsiasi Turno Verso il Bersaglio o Verso Casa.
- I Caccia possono essere presenti nel seguente numero di Turni di Gioco:
 - Bf109, Spitfire - 3 Turni
 - Tutti gli altri aerei 4 Turni

Se non vi sono aerei nemici presenti quando arriva un'unità Caccia, contate ogni Turno di Gioco prima dell'arrivo dell'aereo nemico solo per $\frac{1}{2}$, arrotondando per difetto. Ciascuna unità Caccia ancora in gioco deve effettuare un Disingaggio per Carburante durante la Fase Finale del suo ultimo turno.

Esempio 1: Un Elemento di Bf109G-4 arriva nel TB5. Indipendentemente dalla presenza di scorte, se sono in gioco Bombardieri nemici il TB5, i Bf109 devono effettuare un Disingaggio per Carburante al termine del TB3.

Esempio 2: Un Elemento di P-47C arriva il TB8. Non è presente alcun Caccia tedesco sino a che non arriva un Elemento di Fw190A-6 il TB5. Non essendoci stati intercettori nei primi tre turni, i P-47 consumano ($3 \times \frac{1}{2}$ arrotondato per difetto = 1) turno dei loro 4 turni consentiti di autonomia prima che arrivino i tedeschi. I P-47 devono effettuare un Disingaggio per Carburante al termine del TB3.

Nota: Si può usare un dado accanto ad un Elemento per indicare i suoi turni dall'arrivo del nemico.

24.12.3 Arrivo degli Aerei

All'inizio di ciascuna Turno di Gioco, i giocatori devono annunciare se qualsiasi caccia deve arrivare in questo turno. Dopo il primo turno (anche se sono eliminati tutti i Bombardieri), pescate una carta Azione per ogni unità che arriva per determinare dove porla sul tavolo (bordo blu o bianco immediatamente, bordo rosso dopo che tutti gli altri Caccia inclusi quelli posti immediatamente hanno completato i loro turni). Le unità il cui arrivo causerebbe la violazione del limite di aerei [24.11.2] non sono mai posti immediatamente.

All'arrivo di ciascuna unità (alternandosi tra Scorte ed Intercettori, prima le Scorte), aggiungetela all'ordine di gioco. Le unità che arrivano nello stesso momento (cioè pescano entrambe carte rosse) possono attaccarsi l'una l'altra.

24.12.4 Scorte Senza Opposizione

Se non è presente alcun Intercettore, saltate la Fase di Scarto del Leader della Scorta.

24.13 Regole Speciali *In Egitto 1942*

Scegliete di giocare la Fase *Operazione Venezia* (6 Missioni) o *Alam Halfa* (4 Missioni).

In alcuni casi, la Tabella delle Missioni indica la locazione di una Missione con numero per la quale sono indicate due locazioni nella Matrice del Bersaglio della Missione.

24.14 Regole Speciali *Malta 1940-41*

Scegliete di giocare una tra tre Fasi, che sono progressivamente più brevi:

Fase I: 6 Missioni

Fase II: 5 Missioni

Fase III: 4 Missioni

Nota: Non trascurate la Nota 1 della Matrice dei Bersagli della Missione. Le difese antiaeree in questa campagna erano molto meno forti all'inizio della campagna ma migliorarono rapidamente.

24.15 Regole Speciali *Malta 1941-42*

Scegliete di giocare una tra sei Fasi di sei Missioni. Se giocate la Fase VI, ricordate che l'*Operazione PEDESTAL* è alquanto lunga.

24.16 Regole Speciali *Rommel Attacca*

Scegliete di giocare una tra tre Fasi, che sono progressivamente più lunghe:

Fase I: 3 Missioni

Fase II: 4 Missioni

Fase III: 6 Missioni

Nota: Non trascurate la Nota 1 della Matrice dei Bersagli della Missione. Le difese antiaeree in questa campagna erano molto meno forti di periodi successivi della guerra e sono state ridotte di conseguenza.

25.0 OPERAZIONI

Una Operazione è una serie di Missioni che riproducono uno o alcuni giorni di combattimento aereo. Pertanto, è una via di mezzo tra uno Scontro tra Caccia ed una Campagna. Ciascuna Operazione avrà le sue Regole Speciali.

Alcune Operazioni sono indicate come facenti parte di una Campagna più ampia (es. *Raid a Schweinfurt* è una “Missione” entro la Campagna 8° *Forza Aerea*). Quando accade questo:

- L’Operazione conta come una sola Missione per la Campagna.
- Non assegnate Risorse della Campagna all’Operazione.
- Quando terminate l’Operazione, usate il totale Punti Vittoria Campagna finale dell’Operazione come Punti Vittoria per quella “Missione”.

25.1 Carte Operazione

Una carta campagna per una Operazione include in gran parte la stessa informazione delle Campagne di Terra [24.1]. Invece di una Tabella della Missione, una Matrice del Bersaglio della Missione, un elenco delle Risorse, la carta contiene altre informazioni necessarie per le Missioni e Risorse dell’Operazione.

25.2 Schede dell’Operazione

Mentre gran parte delle Operazioni non richiedono una Scheda, alcune hanno la loro scheda (es. *Operazione PEDESTAL*). La Regole Speciali per ogni Operazione descrivono l’uso della Scheda, se vi è.

25.3 Regole Speciali *Operazione PEDESTAL*

25.3.1 Descrizione del Gioco

L’operazione è di 3 giorni di gioco:

Giorno 1 (11 agosto) – nel Mediterraneo Occidentale

Giorno 2 (12 agosto) – attraverso il canale Sardegna – Tunisia

Giorno 3 (13 agosto) – approccio a Malta

Giocate una o più Missioni ogni giorno.

25.3.2 La Sequenza di Gioco

Effettuate queste fasi ogni Giorno:

- 1) Il giocatore dell’Asse elenca i suoi aerei disponibili in Raid sulla sua scheda.
- 2) Il giocatore Alleato elenca i suoi Caccia disponibili nella Pattuglia in CAP.
- 3) Giocate ogni Missione:
 - a. Prendete e rivelate una carta Azione per determinare il numero di Raid nella Missione.
 - b. Scegliete segretamente carte Azione per determinare lo Stato della CAP inglese.
 - c. I giocatori scelgono segretamente e tolgono sino a 2 Risorse ciascuno (non possono essere le stesse).
 - d. Rivelate i Raid, Risorse e CAP inglese.
 - e. Pescate per gli equipaggi.
 - f. Giocate la Missione e registrate le perdite.
- 4) Giocate ulteriori Missioni (non il Giorno 1) sino a far accadere tutti i Raid.
- 5) Verificate lo stato degli aerei e navi danneggiati e determinate la vittoria alla fine del Giorno 3.

25.3.3 Aerei che Partecipano

Ciascuna casella nella scheda rappresenta un aereo per il gioco (storicamente 4-6 aerei operativi). Gli aerei devono volare in Elementi o Formazioni dello stesso tipo, ma se vi è un numero dispari di qualsiasi tipo di aereo che rimane, uno può volare da solo. Gli aerei Danneggiati non possono volare ma possono essere riparati [25.3.6]; gli aerei Distrutti sono barrati e rimossi permanentemente dal gioco. Se sono presenti aereo Risorsa ed in Missione dello stesso tipo, considerate che l’aereo Risorsa sia perso o Danneggiato per primo.

a. Raid dell’Asse

All’inizio di ciascun Giorno, elencate alcuni o tutti i vostri aerei Non Danneggiati in un “Elenco del Raid” sequenziale, sulla scheda. Ciascun Raid deve essere composto da aerei di un singolo tipo ad una singola base, esattamente il numero indicato per quel tipo nella scheda se possibili, e mai di più. I Raid dello stesso tipo devono essere separati da almeno cinque altri Raid effettuati da un tipo di aereo diverso.

Esempio: *Se due Bombardieri SM.79-II dalla Sardegna dal Raid 1, il Raid successivo che può essere formato da SM.79 è 2 nel Raid 7.*

Gli aerei He111, SM.79, ed SM.84 (incluse le Risorse) possono portare siluri e dovrebbero essere indicati con una “T” cerchiata se lo fanno; gli Ju88 non possono. I Caccia in grado di portare Bombe dovrebbero essere indicati con una “B” cerchiata se lo fanno.

Ogni Giorno ha restrizioni diverse:

- Giorno 1: Massimo tre Raid dalla Sicilia (solo Bombardieri Medi). **Per la distanza, gli Ju88 riducono il loro valore di Bombardamento a 2.**
- Giorno 2: Possono partecipare tutti gli aerei. Si devono indicare tre Raid dalla Sardegna prima di qualsiasi Caccia o Bombardiere Leggero dalla Sicilia.
- Giorno 3: Possono partecipare solo aerei dalla Sicilia. Non sono consentiti più di 12 Raid., **non più di due aerei per Raid.**

All'inizio di ciascuna Missione, pescate una carta Azione per determinare il numero di Raid dell'Asse in quella Missione:

Carta Azione # di Raid

Bordo blu 3*

Bordo rosso 2

Bordo bianco 1

* 1 il Giorno 3

Barrate il numero indicato di Raid (non aereo o Elementi) rimanente in alto nell'elenco; questi saranno gli aerei per questa Missione.

IMPORTANTE: Se la carta riporta un simbolo di Attacco Annullato o Annullato Speciale, i partecipanti al Raid non trovano il loro bersaglio e tornano alla base – la Missione è finita e non possono essere usati ancora lo stesso giorno. Se gli aerei in Missione sono solo Caccia senza bombe, dovete annullare la Missione come se aveste pescato una carta con Attacco Annullato a meno che non si aggiungano Bombardieri con una Risorsa. Altrimenti, giocate la Missione secondo 25.3.4.

NOTA: Qualsiasi aereo assegnato mediante Risorse non sono aerei nella Scheda e non sono barrati se persi. Le risorse per i Raid dalla Sardegna non possono essere usate a meno che nella Missione non vi sia almeno un Raid dalla Sardegna.

Eccetto il Giorno 1, ripetete questo processo per ogni Missione sino a che tutti i Raid non sono stati barrati, completando le Missioni del Giorno. Il Giorno 2, dovete informare immediatamente l'Alleato quando la carta pescata determina che è l'ultima Missione del giorno.

b. Copertura Aerea Inglese

All'inizio di ciascun Giorno, elencate i vostri Caccia Non Danneggiati in un "Elenco del Raid" sequenziale, sulla scheda, con Elementi dello stesso tipo. Gli Elementi dello stesso tipo devono essere separati da almeno due altri Elementi di un tipo di aereo diverso, eccetto che due Elementi di Sea Hurricane o Sputfire possono essere indicati consecutivamente.

Ogni Giorno ha restrizioni diverse:

- Giorno 1: elencate solo tre Elementi dalla Forza Z
- Giorno 2: elencate solo aerei dalla Forza Z
Eccezione: Per l'ultima Missione, usate invece solo un Elemento (L/G) di Caccia Beaufighter IC da Malta.
- Giorno 3: elencate solo aerei da Malta

Dopo aver rivelato il numero di Raid, pescate una carta Azione per ciascuna unità nell'elenco una alla volta, sino a tre:

Carta Azione	Stato della CAP
Bordo rosso	In volo sul posto – partecipa alla Missione normalmente
Bordo bianco	In allerta – pronta al decollo (vedere sotto)
Bordo blu	In rifornimento/riarmo o in transito – non disponibile per la Missione

Quando viene pescata ogni carta di bordo rosso, barrate il corrispondente Elemento sull'elenco. Quando viene completata una Missione, gli Elementi/Leader da soli Non Danneggiati sopravvissuti possono essere elencati in qualsiasi ordine desiderato nella seconda parte dell'elenco, sotto la freccia.

Potete lanciare qualsiasi aereo In Allerta in qualsiasi Turno di Gioco durante la Missione, un Elemento per Turno. Se dalla Forza Z, inizia ad Altitudine Molto Bassa. Se basato a Malta, ritardate la sua entrata di 1-3 turni come se fosse influenzato dalla Risorsa **Arrivo in Ritardo**. Ponete l'Elemento che arriva all'inizio del Turno di Gioco di arrivo, ultimo in ordine di turno, e barratelo dall'elenco.

25.3.4 Esecuzione della Missione

a. Durata

Tutte le missioni hanno 3 Turni Verso il Bersaglio ed 1 Verso Casa, indipendentemente dai valori di Velocità degli aerei.

b. Altitudine

I giocatori scelgono le altitudini normalmente, incluso per i Bombardieri [4.5, 23.1.3].

c. Iniziativa

Il giocatore Alleato decide se giocare per primo o secondo sino a dopo l'Attacco dei Sottomarini [25.3.7a].

d. Bersagli dell'Asse

A meno che non si usi la Risorsa Segugio, il giocatore dell'Asse determina il bersaglio per ogni unità di Bombardieri/Formazione all'inizio della Fase di Attacco Aereo pescando una carta e confrontando il # indice con i numeri indicati accanto a ciascuna nave sulla Scheda Campagna. Se la nave corrispondente è già stata affondata o è Dispersa da una Missione *precedente*, pescate ancora.

Fintanto che non sono Distaccati, i bersagli hanno ciascuno una Flak di Area di valore 1 ed una Flak sul Bersaglio di 2, e i *risultati Flak Annullato Speciale contano come Attacchi Annullati regolari quando si risolve la Flak sul Bersaglio*.

Usate i bersagli Mercantile o Petroliera per determinare i risultati del Bombardamento, barrando una casella per Punto Danno contro la nave attaccata quando viene ottenuto. Quando viene barrata l'ultima casella, la nave viene affondata.

25.3.5 Distaccati

Le navi che sono state Incapacitate (almeno una casella di quella sezione barrata) non possono tenere il passo del convoglio e divengono Distaccate. Il giocatore dell'Asse può attaccare i Distaccati solo usando la Risorsa **Segugio**. Se si applica tale Risorsa, designate gli aerei che attaccano i Distaccati durante la Fase Finale del Turno Verso il Bersaglio 1 durante la determinazione dell'Interruzione [23.2.1]. Questi aerei non sono considerati Sul Bersaglio, ma questi (e qualsiasi Caccia che li attacca) non subiscono Flak di Area e Flak sul Bersaglio di 1 durante il Turno sul Bersaglio.

I Distaccati che sopravvivono si suppone raggiungano Malta al termine della partita e *contano* per la determinazione della vittoria.

25.3.6 Riparazioni

Entrambi i giocatori verificano gli aerei Danneggiati, le navi Danneggiate e i Distaccati al termine di ciascun giorno. Pescate una carta Azione per ciascuno e consultate la tabella delle Riparazioni sulla Scheda.

Gli aerei Danneggiati non possono volare. Gli aerei Riparati sono disponibili il giorno successivo; gli aerei cancellati sono Distrutti. Un Distaccato che non è più Incapacitato si riunisce al convoglio.

25.3.7 Attacchi Navali dell'Asse

Sebbene un possibile attacco da parte di incrociatori e cacciatorpediniere italiani non si realizzò mai, gli attacchi dei sottomarini dell'Asse e delle motosiluranti ebbero un effetto importante sulla battaglia.

a. Attacco dei Sottomarini

Nota: La sera del 12 agosto, il sottomarino italiano Axum effettuò uno dei singoli attacchi di maggiore successo della guerra, affondando l'incrociatore Cairo, in capacitando l'incrociatore Nigeria e danneggiando la petroliera Ohio.

Prima di giocare l'ultima Missione del Giorno 2:

- Scegliete a caso un mercantile del convoglio (non un Distaccato) ed assegnate a questo 2 Punti Danno.
- I risultati della Flak sul Bersaglio Annullato Speciale *non contano* come Attacco Annullato per le navi del convoglio.
- Il giocatore Alleato perde l'opzione di decidere l'ordine di gioco [25.3.4c]. Da questo momento, determinate a caso il primo giocatore in ogni Missione [4.7].
- Il giocatore Alleato non può più scegliere la Risorsa **Direzione Caccia**.

b. Attacchi degli MTB

Nota: Nella notte del 12-13 agosto, MTB tedesche ed italiane attaccarono ripetutamente, affondando l'incrociatore Manchester ed i trasporti Almeria Lykes, Glenorchy, e Santa Elisa ed in capacitando il Waimarama.

Prima di verificare lo stato di riparazione al termine del Giorno 2, effettuate attacchi con siluri contro cinque mercantili a caso nel convoglio (non Distaccati):

- Pescate 1 carta risultato del bombardamento per ogni nave.
- Rappresentando siluri, *raddoppiate* il numero di Punti Danno ottenuti secondo 21.6.2.

25.3.8 Vittoria

Non si registrano i VP normalmente. Si determina la Vittoria solamente mediante il numero di caselle di Mercantili non barrate al termine della partita (dopo la verifica finale per le riparazioni). Contate ogni casella rimanente all'Ohio come quattro.

25.3.9 Regole Opzionali

A. Attacco Preventivo (Vantaggio Alleato): Nel Giorno 1, il giocatore Alleato può attaccare un Aeroporto con un Elemento (L/G) di aerei Beaufighter IC. Pescate una carta per determinare quali aerei italiani difendono:

- Bordo rosso L/G CR.42
- Bordo blu L/G G.50bis
- Bordo bianco Nessuno

I Beaufighters sono aerei della scheda, i Caccia italiani no. *Non* si possono usare Risorse.

Giocate un turno Verso il Bersaglio ed uno Verso Casa. Per ogni colpo ottenuto contro il bersaglio Aeroporto, barrate una casella di Bombardieri italiani dalla Sardegna, alternando tra SM.79 (primo) ed SM.84.

B. Distruggete le Portaerei (Vantaggio dell'Asse): Nel Giorno 1 o 2, quando si usa la Risorsa **Segugio**, il giocatore dell'Asse può designare qualsiasi Raid come attacco contro il bersaglio Portaerei. Per ogni 3 Punti Danno ottenuti (arrotondate per difetto), barrate una casella di Caccia FAA non correntemente in volo (a scelta dell'Alleato).

C. Intercettazione Distante (Neutrale): Quando un risultato di Attacco Annullato annullerebbe una Missione [25.3.3], il giocatore Alleato può scegliere di intercettare. Se lo fa, non può lanciare Elementi in Stato CAP Bianco (In Allerta). Giocate 2 Turni Verso Casa solamente (più un Turno extra Distaccati se applicabile [23.4.2]).

D. 14 Agosto (Vantaggio dell'Asse): Se qualsiasi nave usa **Controllo Danni Eroico** e viene Incapacitata al termine del Giorno 3, effettuate un'altra Missione prima di determinare la vittoria. Tutti i Mc202 e Ju87B sopravvissuti dalla Sicilia attaccano il bersaglio, ora Distaccato per la Flak e difeso da massimo 4 Caccia sopravvissuti Spitfire V.

25.4 Regole Speciali *Raid su Schweinfurt*

Le regole per questa campagna sono riassunte nella carta campagna. Trattate ognuna delle cinque Parti come una Missione separata in termini di piazzamento e disingaggio dei Caccia. I Bombardieri mantengono i Colpi da una Parte alla successiva.

26.0 OPERAZIONI DA PORTAEREI

(Riservato per uso futuro)

27.0 CAMPAGNE PROGRESSIVE

Vi sono tre principali differenze tra le Campagne di Terra e le Campagne Progressive.

- 1) Le Campagne Progressive non specificano gli aerei della Missione, ed alcuni non hanno Risorse. Piuttosto, i giocatori iniziano la Campagna con un gruppo di aerei disponibili, e scelgono quali aerei partecipano a ciascuna Missione. Nel perdere questi aerei, non sono più disponibili per Missioni future.
- 2) Non vi è un numero determinato di Missioni in una Campagna Progressiva. A seconda dei risultati della Missione, un segnalino *Progresso* si sposta a sinistra o a destra lungo una Tabella della Campagna. La Campagna termina quando il segnalino raggiunge un dato punto della Tabella.
- 3) I giocatori non vincono o perdono una Campagna Progressiva considerando i Punti Vittoria, ma considerando dove il segnalino *Progresso* si trova sulla Tabella quando termina la Campagna.

Le Campagne Progressive sono giocate in cicli che si ripetono e rappresentano giorni o settimane di operazioni storiche. Ogni ciclo è composto da una o più Missioni come specificato nelle Regole Speciali della Campagna.

27.1 Carte Campagna Progressiva

Una carta Campagna Progressiva include quasi le stesse informazioni della Campagna di Terra [24.1]. Include una Sequenza di Gioco Campagna unica, e può o non può includere un elenco di Risorse. Invece di una Tabella della Missione, una Matrice del Bersaglio della Missione, ed una Tabella di Performance, la carta include una Tabella del Progresso della Campagna, le istruzioni per spostare il segnalino Campagna, e le informazioni necessarie per la Missione.

27.2 Le Schede Campagna Progressiva

Ogni Campagna Progressiva ha una sua Scheda, e ciascun giocatore necessiterà della sua copia. I giocatori usano queste schede per registrare le Missioni effettuate, i Punti Vittoria ottenuti, le Condizioni Meteo, gli Eventi, le Risorse disponibili ed usate, e (più importante) gli aerei disponibili e persi durante la campagna.

27.3 Allocazione degli Aerei

I giocatori in Campagne Progressive scelgono gli aerei di ogni Missione dall'elenco sulla Scheda di quella Campagna. La disponibilità degli aerei è limitata in tre modi:

- Il numero rimanente di ciascun tipo.
- Il numero di ciascun tipo che può essere usato in una data Missione, Giorno o Settimana.
- Il numero totale di aerei che possono essere usati in quella Missione, Giorno o Settimana, solitamente determinato dalle Condizioni Meteo.

27.3.1 Elenchi degli Aerei

La Scheda della Campagna contiene elenchi di tutti gli aerei disponibili per le due parti. Le caselle accanto al nome di ciascun tipo rappresentano il numero totale di quel tipo che il giocatore ha disponibili per la campagna. Alcuni tipi di aerei hanno caselle sia ombreggiate che non ombreggiate; le caselle ombreggiate rappresentano gli aerei di rinforzo. Ogni volta che un aereo viene Distrutto in una Missione, barrate una casella del tipo appropriato. Se tutte le caselle di un tipo sono barrate, quel tipo di aereo non può più essere usato nella campagna.

Il nome del tipo di ciascun aereo può avere un numero (o due separati da una barra) tra parentesi dopo di esso. Questo numero (il secondo se ve ne sono due) è il numero massimo di aerei di quel tipo che possono essere assegnati alle Missioni durante quel Giorno o Settimana. Se vi sono due numeri, il primo è il numero massimo di aerei di quel tipo che possono essere assegnati ad una qualsiasi Missione.

Qualsiasi aereo assegnato da Risorse non conta per i limiti di Missione/Giorno/Settimana e non viene barrato se perso. Se sono presenti aerei da Risorsa e da elenco dello stesso tipo, l'aereo Risorsa viene perso o Danneggiato per primo.

27.3.2 Condizioni Meteo

All'inizio di ciascun Giorno o Settimana, la parte indicata prima sulla Tabella della Performance pesca una carta Azione per determinare le Condizioni Meteo per quel Giorno o Settimana. Consultate la Tabella delle Condizioni Meteo che si trova sulla carta Campagna per ottenere le Condizioni Meteo ed il numero totale di aerei che ciascuna delle parti può assegnare alle Missioni in quel Giorno o Settimana.

NOTA: Qualsiasi aereo assegnato da Risorsa è oltre questi limiti.

27.3.3 Assegnazione degli Aerei

Entro i limiti sopra descritti, i giocatori possono assegnare gli aerei alle Missioni che desiderano. Assegnate gli aerei ad una Missione alla volta – non dovete assegnare gli aerei a tutte le Missioni all'inizio del Giorno o Settimana, e potete non assegnare alcun aereo ad una data Missione. Gli aerei assegnati ad una Missione non possono volare in una Missione seguente dello stesso Giorno o Settimana, a meno che non sia consentito da regole specifiche della campagna.

IMPORTANTE: Quando assegnate aerei della stessa classe ad una Missione, dovete usare Elementi, Sezioni (quando indicato) o Formazioni dello stesso tipo e dimensione massima [17.3.1c] ove possibile.

Esempio: In una campagna Kursk Nord, il giocatore sovietico ha 1 La-5, 3 Yak-1, e 1 P-39D rimanenti. Se desidera assegnare 2 Caccia ad una Missione, dovrebbe assegnare un Elemento di Yak-1. Se sceglie di usare un solo Caccia, potrebbe assegnare un singolo Leader di qualsiasi dei tre tipi.

I caccia in grado di portare Bombe possono portarle.

27.4 Tabella del Progresso della Campagna

Ciascuna Campagna progressiva include una Tabella di Progresso della Campagna che viene usata per determinare la vittoria nella campagna, oltre che l'accadimento di alcuni Eventi speciali [27.4.3].

27.4.1 Inizio della Campagna

Ponete il segnalino *Progresso* sulla tabella nello spazio indicato per l'Inizio della Campagna.

27.4.2 Spostamento del Segnalino della Campagna

Al completamento di ciascuna Missione (o Giorno/Settimana), consultate la sezione Spostamento del Segnalino della carta Campagna. I Punti Vittoria Campagna (CVP) determinano di quanti spazi ed in quale direzione il segnalino *Progresso* si sposta sulla tabella.

27.4.3 Conseguenze della Tabella della Campagna

Alcuni spazi sulla tabella hanno indicate Conseguenze. Quando il segnalino *Progresso* termina un Giorno/Settimana in (o in alcuni casi più lontano dallo spazio iniziale di) uno di questi spazi, si hanno una o più Conseguenze nel successivo Giorno/Settimana come descritto nelle Regole Speciali della Campagna.

NOTA: La posizione del segnalino causa una Conseguenza solo durante il Giorno/Settimana successivo. Se l'azione durante quel ciclo causa lo spostamento del segnalino fuori dallo spazio che lo ha causata, quella Conseguenza non accadrà ancora sino a che il segnalino non termina un altro Giorno/Settimana nello spazio appropriato.

27.4.4 Vittoria nella Campagna

Una Campagna Progressiva termina quando il segnalino *Progresso* si sposta in o termina in un dato spazio come descritto nelle Regole Speciali della Campagna.

27.5 Regole Speciali *Battaglia d'Inghilterra*

Questa campagna viene svolta in tre Fasi, ciascuna composta da una o più Settimane. Le Conseguenze determinano quando una Fase termina ed inizia la successiva.

27.5.1 Fassi della Campagna

I. **Kanalkampf**: All'inizio sino alla dichiarazione di *Adlertag*. Giocate una Missione di Attacco ogni Settimana.

II. **Adlerangriff**: *Adlertag* viene automaticamente dichiarata quale conseguenza di **Riserve Esaurite?**. Prima di questo, il giocatore dell'Asse può dichiarare *Adlertag* nella Settimana 4 se le Previsioni del Tempo sono Parzialmente Nuvoloso o migliori, o nella Settimana 5 o in seguito indipendentemente dalle condizioni meteo. Quando viene dichiarato *Adlertag*, *Kanalkampf* termina ed inizia *Adlerangriff*.

Giocate una Missione di Superiorità Aerea ed una Missione di Attacco ogni Settimana, sebbene con il Raid *Adlertag* al posto della prima Missione di Superiorità Aerea.

Quale conseguenza de "Gli Ultimi 50 Spitfire", giocate il Grande Raid su Londra invece della Missione di Attacco successiva, dopodiché termina *Adlerangriff*.

III. **Il Blitz**: Inizia dopo il Grande Raid su Londra e termina alla fine della Settimana 11 o quale conseguenza de **Inizio di SEELÖWE**.

Non tornate mai ad una Fase precedente.

27.5.2 Previsioni del Tempo

Pescate una carta Azione ed applicate il modificatore dalle Previsioni della Settimana precedente al # indice della carta per determinare le Previsioni del Tempo della Settimana. Le condizioni meteo iniziali quando si pesca per le Previsioni della Settimana 1 sono Nuvole Sparse (applicare un modificatore +1 al # carta).

Esempio: Nella Settimana 1, la pesca per le Previsioni è 38, modificata di +10 a 48. Le Previsioni del Tempo per la Settimana 1 sono Parzialmente Nuvoloso. Il modificatore per la pesca per le Previsioni della Settimana 2 sarà zero.

Le Previsioni si applicano quando si determina la Risorsa Meteo di ciascuna Missione.

27.5.3 Svolgimento delle Missioni

Seguite una procedura leggermente diversa del normale per ciascuna Missione.

1) **Pianificazione dell'Asse**: Il giocatore dell'Asse assegna segretamente gli aerei in Missione e sceglie le altitudini iniziali. Il numero massimo di aerei che possono essere assegnati è: *Kanalkampf* 4, *Adlerangriff* 8, Il Blitz 10. Se sono assegnati 4 Caccia Bf109, barrate una casella nella scheda come se fosse Danneggiato. I Bombardieri tedeschi assegnati devono iniziare ad altitudine Bassa, Media o Alta. Rivelate poi il numero (non i tipi o altitudini) degli aerei assegnati.

Nota: Il Bf109 Danneggiato rappresenta perdite operazionali e l'usura per l'elevato numero di sortite.

2) **Effetti del Radar**: I giocatori puntano per determinare gli effetti della individuazione con radar e la scoperta.

a) Le due parti hanno da 3 a 5 Punti Radar da distribuire segretamente tra tre categorie: Altitudine, Iniziativa e Scoperta. Il numero di Punti Radar dipende dalla dimensione dell'Attacco dell'Asse:

- 3 o meno: RAF 3, Luft 4
- 4 – 6: RAF 4, Luft 4
- 7 – 8: RAF 5, Luft 4
- 9+: RAF 5, Luft 3

b) I giocatori rivelano le loro puntate, sottraendo i Punti *Luftwaffe* dai Punti RAF in ciascuna categoria, e facendo riferimento alla Tabella degli Effetti del Radar sulla scheda della Procedura di Missione Battaglia d'Inghilterra al fine di determinare il risultato.

3) **Risorse**: Ciascun giocatore può scegliere segretamente una Risorsa.

4) **Pianificazione Alleata**: Il giocatore Alleato assegna Caccia (massimo *Kanalkampf* 3, *Adlerangriff* 4, e Il Blitz 6) e loro altitudini. I Caccia Alleati devono volare in Sezioni in missioni Diurne [17.6] o come Leader da solo a meno che una Risorsa non indichi diversamente.

NOTA: Gli aerei da Risorsa delle due parti *contano* per il # massimo di ciascun tipo disponibile (ma *non* per il # totale assegnato) e *sono* barrati sulla scheda se persi.

5) **Condizioni Meteo della Missione**: Pescate una carta Azione e consultate la Tabella delle Condizioni Meteo della Missione sulla carta della Procedura di Missione Battaglia d'Inghilterra.

6) **Equipaggi**: Pescate per gli Equipaggi Abili e Inesperti [19.4.1, 19.6.4].

7) **Durata**: La durata base viene determinata dalla Missione pescata e calcolata normalmente [23.1.1].

8) **Disingaggio**: I Bombardieri Non Danneggiati non possono Disingaggiarsi.

9) **Carburante dei Caccia**: Al termine di ciascuna Fase della Missione (Verso il Bersaglio anche se saltata, Sul Bersaglio, e Verso Casa), il giocatore Alleato deve pescare una carta Azione per ogni unità Spitfire o Hurricane. Se la carta è Bianca, quei Caccia devono immediatamente effettuare un Disingaggio per Carburante [24.9.5].

Se il numero base dei Turni Verso il Bersaglio era 9, 10, o L (o alla fine di qualche Scontro tra Caccia durante *Il Blitz*), il giocatore dell'Asse deve pescare una carta Azione per ogni unità Bf109 al termine di ogni Fase di Missione. Se la carta è Rossa, questi Caccia devono immediatamente effettuare un Disingaggio per Carburante con un modificatore giù di due se il numero base è 9, e giù di uno se il numero è 10.

10) **Perdite**: Barrate una delle caselle del tipo appropriato sulla vostra Scheda di Campagna quando uno dei vostri aerei (incluso da Risorse) viene Distrutto. Se un aereo termina una Missione Danneggiato, barrate una casella con una singola barra; non è disponibile sino a successive Missioni sino a che non viene riparato all'inizio di una Settimana seguente.

Opzionale: Se viene abbattuto un Pilota Abile, pescate una carta Azione dopo la Missione per determinare se il pilota viene rimosso dalla campagna: se tedesco, perso se Rosso; se Alleato, perso se Blu.

27.5.4 Missioni Chiave

Molte Missioni sulla Matrice dei Bersagli della Missione e sulla Tabella delle Missioni Speciali sono indicate come Missioni Chiave. Queste Missioni hanno effetti aggiuntivi oltre all'ottenere i normali Punti Vittoria Campagna come descritto nella carta di Procedura della Missione.

27.5.5 Progresso della Campagna

Ottenete CVP come descritto sulla carta Campagna. Dopo ogni Missione, sottraete I CVP dell'Alleato da quelli dell'Asse e spostate il segnalino *Progresso* di un numero di spazi dopo ogni Missione o Raid a seconda del risultato dei CVP. Se il segnalino viene posto in o sorpassa uno spazio con una Conseguenza, applicate quella Conseguenza.

27.5.6 Raid

Giocate questi Raid al posto delle normali Missioni di Superiorità Aerea (*Adlertag*) o Attacco (*Il Grande Raid di Londra*), usando solo l'aereo indicato. Se sono disponibili meno aerei di un dato tipo di quelli indicati, dovete accettare la carenza – nessuna sostituzione.

Raid Adlertag

ONDATA A L/G Bf110C, 2 Do17Z
 ONDATA B 4 Ju88A-1
 ONDATA C 4 Ju87B
 SCORTA D L/G Bf109E-3
 SCORTA E L/G Bf109E-3, L/G Bf110C
 Missione 1 Aeroporto * – 3A
 Missione 2 (Settore) Aeroporto * – 3A
 Missione 3 (Aereo) Complesso di Fabbriche * – 1B
 Missione 4 Stazione Radar * – 1A
 INTERCETTATORE X Sez Hurricane I
 INTERCETTATORE Y Sez Spitfire I

* Missione Chiave [27.5.4].

Il Grande Raid su Londra

ONDATA A 2 Do17Z, 3 He111H-3
 ONDATA B 2 Do17Z, 2 He111H-3, 2 Ju88A-1
 ONDATA C 4 He111H-3
 SCORTA D 2 L/G Bf109E-3
 SCORTA E L/G Bf109E-3, L/G Bf110C
 Missione 1 Moli – 2A
 Missione 2 Complesso di Fabbriche – 1B
 Missione 3 Scambio Ferroviario – 2B
 Missione 4 Fabbrica di Carri Armati – 3A
 INTERCETTATORE X 2 Sez Hurricane I, L Spitfire I
 INTERCETTATORE Y Sez Hurricane I, Sez Spitfire I

Invece di applicare gli Effetti del Radar e scegliere gli aerei e le Risorse, seguite questa procedura:

- Il giocatore dell'Asse assegna segretamente due delle sue tre Ondate (A, B, e C) a due Missioni diverse (1, 2, 3, o 4), ed assegna segretamente le sue Scorte (D ed E) ciascuna a proteggere una di queste due Ondate. Indicate l'altitudine iniziale per ciascun Elemento e Formazione (che può essere diversa entro una Ondata e Scorta).
- Simultaneamente, il giocatore Alleato assegna segretamente ciascuno dei suoi due Intercettori ad una Missione diversa e registra le loro altitudini iniziali (che possono essere diverse per ciascuna unità).
- Entrambi i giocatori rivelano le loro assegnazioni.
- Se il giocatore Alleato ha assegnato Intercettori ad una Missione che non avverrà (non essendo stata assegnata alcuna Ondata), può riassegnare quegli Intercettori ad una delle altre due Missioni senza Intercettori assegnati.
- Giocate prima la Missione a cui viene assegnato l'Intercettore X, seguita dalla Missione a cui è stato assegnato l'Intercettore Y. Queste Missioni hanno ciascuna 3 (*Adlertag*) o 4 (*Londra*) Turni Verso il Bersaglio a meno che un Intercettore non sia stato riassegnato, nel qual caso ha 1 Turno Verso il Bersaglio di meno. Vi sono zero Turni Verso Casa, ma sono possibili i Distaccati [23.4.2]. Per il Carburante del Bf109 [27.5.3(9)], le Autonome Base sono (9) per *Adlertag* ed (L) per *Il Grande Raid su Londra*. Si applicano le Risorse Condizioni Meteo.
- Registrate gli aerei Danneggiati e Distrutti normalmente.

Spostate il segnalino di *Progresso* secondo i risultati di CVP cumulativi di entrambe le Missioni (*non* di ciascuna Missione individualmente).

27.5.7 Attacco della *Luftflotte 5* (Opzionale Riserve Esaurite? Conseguenza)

Attacco della *Luftflotte 5*

Missione	Aerei in Missione	Altitudine	Turni
Aeroporto – 3A	4 <i>He111H-3</i> , 2 <i>Ju88A-1</i>	Media	4/3

Giocate questa missione con le Condizioni Meteo automaticamente Bello e senza regole sugli Effetti del Radar o del Carburante. I Bombardieri sono scortati da 2 *L/G Bf110D* ed intercettati da una **Sez** di Hurricane I ed una **Sez** di Spitfire I. Piazzate ogni Bf110 con 2 Colpi, non scegliete Risorse, e non barrate gli aerei Distrutti da alcun giocatore sulla Scheda della Campagna.

Eccezione: se i CVP dell'Asse eccedono i VP Alleati ed il Livello di Successo è almeno 2, barrate 1 Hurricane e/o 1 Spitfire se sono stati Distrutti. Non spostate il segnalino di *Progresso* della Campagna.

Nota: Il raid storico fu disastroso per i tedeschi, che speravano ottimisticamente di obbligare la RAF a mantenere gli squadroni più freschi al Nord (rappresentato dalla perdita permanente di Caccia nella campagna). I Bf110 erano modelli D-0 con ingombranti serbatoi ausiliari esterni prototipi che non potevano sganciare e che li resero molto vulnerabili. Il giocatore dell'Asse che tenta questa missione scoprirà di avere basse possibilità di successo.

27.5.8 Vittoria nella Campagna

La Campagna termina con una Vittoria Decisiva dell'Asse se il segnalino di *Progresso* è nello spazio **Inizio SEELÖWE** al termine di una Settimana.

Altrimenti, la partita termina se una delle parti termina aerei di un qualsiasi tipo sulla scheda (cioè se tutti i 10 Ju88 sono barrati; la parte Alleata ottiene una Vittoria Operazionale) o al termine della Settimana 11 (*SEELÖWE* Annullata – Vittoria Strategica Alleata).

27.6 Regole Speciali *Kursk*

Scegliete di giocare la Fase Nord, Sud o KUTUZOV (quest'ultima verrà pubblicata a parte).

Dopo il Giorno 1, ciascun Giorno Campagna rappresenta due giorni storici.

27.6.1 Determinazione delle Missioni

Il Giorno 1, effettuate sempre un attacco tedesco contro un bersaglio Forze di Terra, seguito da un attacco sovietico contro Forze di Terra. Al Sud, aggiungete 2 aerei dell'Asse e 6 Sovietici agli aerei disponibili nel Giorno ed assegnate almeno tre aerei ad un attacco sovietico contro un bersaglio Aeroporto prima delle due missioni Forze di Terra. Invece di ottenere CVP per questa Missione, barrate permanentemente 0-3 perdite dell'Asse (uno Ju87 prima, poi a scelta dell'Asse) pari al Livello di Successo ottenuto [21.8.1]. Al Nord, sottraete 2 aerei sovietici dagli aerei disponibili nel Giorno. In ogni Giorno seguente, effettuate una Missione di Attacco tedesca e sovietica come determinato dalla Pesca della Missione a meno che l'Evento non sia **Interdizione dell'Asse**.

27.6.2 Effettuare le Missioni

Per ciascuna Missione, i giocatori possono scegliere una Risorsa ed assegnare gli aerei segretamente prima di rivelarli. Il numero di aerei dello stesso tipo in una Missione (incluse le Risorse) non può eccedere il numero fornito nel gioco. *Eccetto per i Caccia tedeschi non Danneggiati*, gli aerei non possono partecipare a più di una Missione per Giorno.

A meno che non sia modificato da una Risorsa, ciascuna Missione è composta da tre Turni Verso il Bersaglio, uno Sul Bersaglio, ed uno Verso Casa (aggiungerne uno Verso il Bersaglio ed uno Verso Casa alle Missioni Aeroporto e Deposito di Rifornimenti).

Non barrate le caselle per gli aerei distrutti da Risorsa, in Ricognizione o 15 VA.

27.6.3 Progresso della Campagna

Il segnalino di *Progresso* inizia la campagna nello spazio Zona Principale Sovietica. Ottenete CVP a seconda dei Livelli di Successo della Missione raggiunti secondo la Tabella dei CVP della Missione sulla carta Campagna. Spostate il segnalino di *Progresso* di uno spazio a destra al termine di un Giorno se il totale CVP del giorno sono 3-5; spostatelo di due spazi a destra se il totale del Giorno è 6. Spostatelo di uno spazio a sinistra al termine di un Giorno se i CVP sono meno di zero (**Eccezione:** non spostate il segnalino a sinistra dello spazio Zona Principale Sovietica a meno che non si giochi la Fase KUTUZOV). Applicate le conseguenze:

a. **Foresta:** Sottraete 3 Punti Danno dai risultati di una Missione Forze di Terra prima di determinare il Livello di Successo.

- b. **Difese Tedesche:** Quando il sovietico attacca un bersaglio Tedesco Forze di Terra, dimezzate il totale dei Punti Danno causati contro il Bersaglio (arrotondate il risultato per difetto).
- c. **Seconda Zona:** Quando l'Asse attacca un bersaglio sovietico Forze di Terra, dimezzate il totale dei Punti Danno causati contro il Bersaglio (arrotondate il risultato per eccesso).
- d. **Zona Principale Sovietica:** Quando l'Asse attacca un bersaglio sovietico Forze di Terra, il bersaglio non può essere mitragliato, e dimezzate il totale dei Punti Danno causati contro il Bersaglio (arrotondate il risultato per eccesso al Sud, per difetto al Nord).

27.6.4 Vittoria nella Campagna

La Campagna termina immediatamente con una Vittoria Decisiva dell'Asse se il segnalino di *Progresso* si sposta nello spazio **Kursk Circondata**, o con una Vittoria Decisiva sovietica se il segnalino si sposta nello spazio **Orel Circondata**. Altrimenti, la Campagna termina alla fine di qualsiasi Giorno nel quale il # Giorno è pari o superiore al numero nella parte bassa dello spazio, il Giorno nel quale la Campagna termina definisce il livello di performance secondo la Tabella della Performance della Campagna.

Esempio: Se il segnalino si trova nello spazio Seconda Zona al termine del Giorno 4 in una campagna Sud, la campagna termina in una performance Eccellente Sovietica e Penosa per l'Asse.

27.7 Regole Speciali Ponte Aereo di Stalingrado

I giocatori effettuano due Missioni (Attacco e Rifornimento) ogni Settimana, più una Missione Forze di Terra extra quando avviene un evento Offensiva.

Per ogni Missione, i giocatori possono scegliere una Risorsa ed assegnare gli aerei segretamente prima di rivelarli. Il numero di aerei dello stesso tipo in una Missione non può eccedere il numero fornito nel gioco. Gli aerei non possono partecipare a più di una Missione per Settimana.

27.7.1 Progresso della Campagna

Il segnalino di *Progresso* inizia la campagna nello spazio **Stalingrado Accerchiata** sulla Tabella Campagna. Spostate il segnalino di un numero di spazi dopo le Missioni di ciascuna Settimana, pari ai risultati cumulativi per quella Settimana. Implementate le Conseguenze:

- Corridoio Aperto:** Incrementate i Punti Carico dell'Asse ricevuti per Settimana di 6.
- Conquista degli Aeroporti Vicini:** Incrementate la durata base della Missione di Trasporto Aereo a 9 Turni. È disponibile la Risorsa *Fw200C-4*. I Caccia monomotori dell'Asse devono effettuare un Disingaggio per Carburante al termine del quarto Turno di una Missione di Rifornimento.
- Conquista di Pitomnik:** Come **Conquista degli Aeroporti Vicini**. Inoltre, con Neve o Nebbia, la pesca di una carta Bianca dopo una Missione di Trasporto Aereo è pari a Distrutto oltre ai normali risultati.
- Conquista di Gumrak:** Come **Conquista di Pitomnik**. Inoltre, le Missioni di Rifornimento sono di Lancio Paracadutato invece di Trasporto Aereo.

27.7.2 Vittoria nella Campagna

La Campagna termina se il segnalino di *Progresso* si trova nello spazio **Stalingrado Liberata** (Vittoria Decisiva dell'Asse) o **Stalingrado si Arrende** alla fine di una Settimana. Altrimenti, la partita termina con una Vittoria Minore dell'Asse alla fine della Settimana 14.

28.0 CAMPAGNA IN SOLITARIO

Le Bombe Volanti è una campagna in solitario, con solo un giocatore Alleato. Se volate su un caccia della RAF nel tentativo di intercettare una bomba volante V-1, giocate su un'area speciale della scheda campagna. Il vostro Caccia può abbattere la V-1 o usare una manovra di spostamento per obbligarla a cadere. Non si applicano le normali regole di posizionamento ed altitudine [6.0 & 7.0]. Piuttosto, sono in essere nuove definizioni della carta Azione e altre regole speciali. Il tempo è limitato – la durata è variabile e non definita.

28.1 Piazzamento

Usate l'area di gioco speciale nella scheda campagna con 10 spazi per la vostra carta Aereo in 2 colonne di 5 ciascuna. Questo mostra la posizione relativa della V-1 e del vostro Caccia mentre insegue il missile che si dirige al bersaglio. I Caccia che possono essere usati sono: Tempest V, Spitfire XIV, Mosquito XIII, Mustang III*, o Meteor I; non si usa il Gregario. Piazzate il vostro Caccia come indicato (nella Casella I) rivolto verso la parte alta del diagramma. Prendete una normale mano di carte per il Leader.

* Usate la carta aereo US P-51B/C.

28.2 Sequenza di Gioco

La V-1 agisce per prima ogni turno. Invece di tenere una mano per questa, pescate e rivelate 4 carte per turno, una alla volta. Implementate le nuove regole della carta azione come sotto descritto [28.4] a ciascuna carta quando viene giocata. Voi giocate per secondo, usando le nuove regole delle carte Azione sotto descritte. Saltate la Fase dell'Altitudine ma tenete altrimenti una mano e giocate normalmente, ignorando l'altitudine. Alla fine del turno, potete scartare e pescare carte come al solito (ma vedere 28.8).

Turno della V-1

Pescate e rivelate 4 carte per turno:

- Se una carta ha simbolo di Attacco Annullato, giocatela come descritto in 28.4.1.
- Se una carta è *Nel Mio Mirino* o *Controsolo*, modificate la pedina di *Conto alla Rovescia al Bersaglio* come descritto in 28.4.3.
- Altrimenti giocate come descritto nella scheda campagna.
- Indipendentemente dalla carta, scartatela dopo averla usata.

Non potete mai rispondere alle carte della V-1.

Turno del Caccia

Giocate carte come descritto in 28.5.2. Poi scartate e pescate normalmente.

28.3 Fine della Missione & Condizioni di Vittoria

La Missione termina quando la V-1 o il vostro Caccia sono Distrutti, se interrompete l'inseguimento, o se la V-1 cade sul bersaglio. Vincete se la V-1 viene abbattuta, esplose o viene spinta fuori rotta. Ma se nel farlo il vostro Caccia termina la Missione Danneggiato, la Missione diviene invece un Pareggio. Perdete se la V-1 raggiunge il bersaglio ed entra nella sua picchiata finale, se sta ancora volando quando il vostro Caccia viene Distrutto (anche se viene Distrutta anche la V-1).

28.4 Azioni della V-1

Tutte le carte con bordo Blu non hanno effetto quando sono giocate dalla V-1. Le carte con bordo Rosso e Bianco hanno significati speciali spiegati nella carta campagna *Le Bombe Volanti* quando sono giocate come attacco.

28.4.1 Carte di Attacco Annullato

Qualsiasi carta standard di Attacco Annullato (non Speciale) girate da una V-1 hanno un effetto speciale che supera la loro normale funzione. Dovete immediatamente scartare dalla vostra mano una carta che corrisponda il più possibile alla carta di attacco annullato in termini di tipo e colore (in questo ordine).

Esempio: Se la carta con simbolo Attacco Annullato è una *Nel Mio Mirino 1R/1C*, dovete scartare in ordine di preferenza: una *Nel Mio Mirino 1R/1C*, 2) una *Nel Mio Mirino 1R21C* o *Colpo all'Abitacolo*, 3) qualsiasi altra *Nel Mio Mirino*, 4) qualsiasi altra carta Rossa, 5) qualsiasi carta Blu o Bianca.

Dove due o più carte che avete in mano hanno pari priorità secondo queste regole, decidete voi quale scartare. La carta di attacco annullato conta come una delle quattro carte V-1 ma perde la sua normale funzione (se l'ha, incluso il *Conto alla Rovescia al Bersaglio*).

28.4.2 Avviso Carburante Scarso

Una carta Mezzo Giro girata dalla V-1 indica un avviso di carburante scarso per il Caccia. Potete far terminare volontariamente la partita alla fine del turno in corso e tornare al sicuro alla base. Potete però proseguire a giocare. Alla fine di ogni turno successivo, pescate una carta dal mazzo e, senza guardarla, mettetela da parte. Alla fine della partita, sommate i Colpi totali da carte *Nel Mio Mirino* e *Controsolo* in questo mazzo a qualsiasi colpo accumulato dal Caccia. Se viene girata una seconda carta Mezzo Giro dalla V-1 prima del termine della Missione, il Caccia termina immediatamente il carburante, cade e viene Distrutto.

28.4.3 Conto alla Rovescia della V-1 al Bersaglio

Le carte *Controsolo* e *Nel Mio Mirino* (senza simboli di Attacco Annullato) girate dalla V-1 indicano che la distanza al suo bersaglio diminuisce. Spostate la pedina di *Conto alla Rovescia al Bersaglio* di una Casella per ogni Raffica (non Colpo) su queste carte.

a) Zona di Difesa AA: Una volta che il segnalino *Conto alla Rovescia al Bersaglio* raggiunge "3", la V-1 è uscita fuori dalla zona di difesa caccia ed entra nella zona di difesa AA di Londra. Il vostro Caccia può Disingaggiarsi Volontariamente [12.2] o rischia di essere abbattuto dalla Flak o per colpire un cavo dei palloni di sbarramento. Se scegliete di continuare, il vostro Caccia viene attaccato dalla Flak sul Bersaglio di Forza 4 ogni turno [22.1.2]. Potete rispondere normalmente.

b) Picchiata Finale della V-1: Una volta che il segnalino *Conto alla Rovescia al Bersaglio* raggiunge “0”, si attiva il meccanismo di navigazione della V-1, picchia verso il bersaglio, ed avete perso la Missione.

28.5 Fase del Leader

Invece di giocare normalmente, la manovra del vostro Caccia relativamente alla V-1 viene indicata sulla speciale tabella della carta campagna.

28.5.1 Posizione

Se il Caccia si trova in qualsiasi delle posizioni nella colonna a sinistra del diagramma (caselle con indicazione A-E, direttamente dietro la V-1), si dice che è in posizione di “Inseguimento”. Se si trova in qualsiasi posizione nella colonna a destra (caselle F-J) si trova in “Inseguimento in Testa” ed il suo valore di Raffica viene ridotto di 2. Il Caccia non può muovere fuori dall’area di gioco – ignorate qualsiasi risultato della carta che lo causerebbe.

28.5.2 Carte giocate dal Caccia

Le carte Azione giocate dal vostro Caccia come attacco hanno i significati speciali spiegati nella carta campagna.

28.6 Sparare Contro la V-1

La V-1 è un bersaglio molto piccolo. Per ogni Colpo o risultato Colpo al Motore o Serbatoio ottenuto quando giocate una carta *Nel Mio Mirino* o *Controsolo*, dovete pescare un’altra carta e verificare il risultato Bombardamento per confermare il successo. Il risultato necessario dipende dal raggio tra la V-1 ed il Caccia, e deve essere indicato esattamente sulla tabella – ignorate il Colpo con qualsiasi altro risultato.

Esempio: A Raggio 2 (casella C o H), dovete pescare un risultato di Bombardamento Diretto per ottenere un Colpo.

Se viene confermato un Colpo e la carta di conferma ha bordo Bianco o l’attacco è una *Nel Mio Mirino/Serbatoio*, la V-1 esplose e può causare danno al vostro caccia:

- Scartate tante carte di bordo Blu dalla vostra mano quando desiderate per ridurre la possibilità di danno.
- Se il vostro caccia è in posizione di Inseguimento, pescate 8 carte a Raggio 1, 4 carte a Raggio 2, e 2 carta a Raggio 3; se in posizione di Inseguimento in Testa, dimezzate il numero di carte pescate. Diminuite il numero di carte pescate di uno per ogni carta *blu* che scartate nella fase (a).
- Applicate qualsiasi risultato sulle carte *Nel Mio Mirino* o *Controsolo* pescate, al vostro caccia.

La V-1 viene distrutta da 3 Colpi o se esplose.

28.6.1 Meteor Mk. I

I cannoni da 20 mm del Meteor I si inceppavano facilmente. Se una carta di conferma ha un Attacco Annullato, diminuite la capacità di raffica del Meteor di 1 per il resto della partita. Se ridotta ancora (a zero), non è più consentito sparare.

28.7 Attacco di Spinta

Se il Caccia entra nella casella della V-1 (Casella A), non può sparare, ma può tentare di “spingere” la bomba giocando un a carta Mezzo Giro. Pescate una carta: se il bordo è Rosso, la V-1 viene spinta, si distrugge e vincete; se il bordo è bianco, il Caccia è Danneggiato e la partita termina pari. Se la carta ha bordo blu, il tentativo fallisce e la partita continua; ponete il Caccia a Raggio 1 in posizione di Inseguimento in Testa (Casella G).

28.8 Turbo

Durante la Fase di Scarto del Turno del Caccia, potete ridurre il raggio di una casella come se giocaste una carta *A Manetta* o muovere di lato di una casella giocando una carta *Forbici* o *Rollata Verticale* scartando tre carte Manovra o di bordo Blu dalla vostra mano in qualsiasi combinazione. Il vostro Caccia subisce 1 Colpo ogni volta che diminuite il raggio in questo modo.

28.9 Campagna *La Bomba Volante*

Giocate una serie di Missioni con lo stesso pilota ed aereo e vedete quanti abbattimenti potete ottenere ed avanzamenti che potete ricevere. Giocate quante Missioni desiderate, ma la campagna termina ed il vostro pilota viene ritirato dalle operazioni se il Caccia viene distrutto una seconda volta.

Risultato della Partita o Evento	CVP
V-1 Distrutta o Spinta	+2
La V-1 picchia sul bersaglio	-1
Caccia Danneggiato	-2
Caccia Distrutto	-3

CVP Totali del Pilota	Conseguenze
12	DSO (Distinguished Service Order)
8	DFC (Distinguished Flying Cross)
4	Asso V-1 (menzionato nei dispacci)
0	Continua in servizio
-4	Ammonimento del Comandante
-5 o meno	Trasferimento a Struttura di Addestramento

CREDITI

Ideazione della Serie Originaria *Down in Flames [Abbattuto in Fiamme]*: Dan Verssen

Sviluppatori della Serie *Down in Flames*: Gene Billingsley, Mike Lemick, Rodger MacGowan

Ideazione del gioco *Wild Blue Yonder*: Chris Janiec

Ideazione della Campagna: Jack Beckman, Ian Clarence, Greg Guerrero, Roger Horky, Chris Janiec, e Dan Verssen

Direttore Grafico: Rodger B. MacGowan

Ideazione dei Sistemi Fisici ©Rodger B. MacGowan 2017

Illustrazioni sulle Carte Azione e della Copertina: Antonis Karidis

Disegni degli Aerei sulle Carte: Charlie Kibler

Regole e Tabelle: Charlie Kibler

Pedine e Tabelle: Rodger B. MacGowan e Mark Simonitch

Grafica Originaria delle Carte Azione ed Aereo: Rodger B. MacGowan

Test del Gioco: Daniel Cherry, Michael Cherry, Thomas Cherry, Mark Dwerlkotte, Angelika Hartmann, Robert Holzer, Jim Jones, Scott Key, Mike Lam, Richard Lorgus, Norm Malkusak, Jim Manchester, Nick Markevich, Lisa Markus, James Mazzacuola, Michael McCarty, Morgan McCarty, Torsten Meckel-Hartmann, Kris Miller, Jeff Romero, Joe Silva IV, e Joe Silva V.

Correttore di Bozze: Daniel Cherry, Robert Holzer, Mike Lam, Norm Malkusak, Kris Miller, Chris Riches, Joe Silva, e Steve Thorne

Coordinazione alla Produzione: Tony Curtis

Produttori: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, e Mark Simonitch

INDICE

Questo indice non intende contenere tutti i riferimenti, solo quelli che si ritengono pertinenti. Dove vi sono più voci, il numero in **grassetto** indica la voce primaria.

A

Aereo Danneggiato 4.9.1, 4.9.3, **5.2.1**, 5.4.1, 9.3.1, 17.3.6-7, 18.1.1; e Tangenza 5.2.7, 5.4.4, **8.2.1**

Aereo Distrutto 4.9.1, 4.9.3, **5.2.1**, 9.3.2, 9.3.4-5; Leader 11.2; Gregario 11.1; Leader di Sezione 17.6d; Gregario di Sezione 17.6c

Aereo in Formazione **17.3**, 17.5.2, 18.3, 20.4; Altitudine di 17.7.2; Attacco contro 20.5, Disingaggio da 17.3.1h

Aereo non Danneggiato 5.2.1

Agile 5.5.1

Altitudine 5.2.7, **8.0**, 15.1.2; Cambiare 3.2, 7.3.5, **8.2**, 16.4, 21.4.1b; Aereo in Formazione 17.3.2; Iniziale **4.5**, 23.1.3, 24.5.4; e Valori dei Gregari 5.4.2, **8.3.2**

A Manetta 6.2.6, **7.3.3**, 18.1d, 20.3.2

Attacchi Annullati 2.2, 17.5.1, 20.5.3b-c, **20.5.5**; Speciale 17.5.1, **20.5.5**; e Flak sul Bersaglio 21.1.iii

Attacco 2.2, **6.1**; Angolo 20.2.1; Limitazioni 3.3, **6.1b**, 7.5; contro un Leader da Solo 7.5.2

Aviolancio 21.8.4

B

Bersagli Fortificati 21.8.3

Bersagli Navali 17.5.1, **21.5.2-3**

Blocco della Manetta 6.2.3

Bombardamento 15.1.2, 16.5, 16.9, 17.3.4, 18.2, **21.1**; da Equipaggi Inesperti 19.6.2c, 19.6.3b; di Notte 23.5g; Modalità: Picchiata 5.5.1, 17.2a, 17.5.1, **21.4**, 23.5f; Livellato 17.1, 17.2a, 17.3.4, **21.3**, 21.5.3; Di Saturazione 17.3.4, **21.5**; contro Bersagli Navali 21.5.2; Saltato 21.5.3; Siluramento 17.2a, 17.3.4, **21.6**; Interruzione 16.9, **23.2.1**; Riunirsi 23.3.2

C

Cabrare 8.2.1b

Caccia Jet 5.3; Valore di Velocità 5.3.1; Valore di Spinta 5.3.2

Cannone Pesante 5.2.4, 5.4.2, **9.3.6**

Cannoni Pesanti 5.2.6, 5.4.3, **9.1.2**

Carburante della Scorta 24.9.2; Consumo 16.9, **24.9**; Intercettore 24.9.3

Carichi 5.5.4, **18.0**; Penalità 18.1d; Simbolo di Penalità 2.2

Carte Azione **2.2**, 6.0; Mazzi di Pesca 4.6.2; Dimensione della Mano 5.2.2; Mani Iniziali 4.6

Carte Missione 21.7.1, **21.8.1**, 24.7

Colpi 4.9.1, **9.3**; Segnalini 2.3

Complesso Bersaglio 24.5.6

Controsole 6.1, **9.0-2**, 20.5.3, 22.1.1, 22.2.1

D

Disingaggio 12.0; e Nuvole 12.2; da Aereo in Formazione 17.3.1h; Carburante 16.9, **24.9.5**; Volontario 3.3, 4.9.3, **12.1**, 16.9; VP 4.9.3

Durata, Missione 4.8, 17.5.3, **23.1.1**, 24.5.5; Ricalcolare 23.4.1; e Valori di Velocità **17.3.1a**, 23.1.1

E

Elemento **2.1.1**, 5.4, 15.1.1, 17.2; Eliminazione di 4.9.2

Equipaggi 19.3; Generico 19.3.8; Abilità 19.3; Sconosciuto 19.8

F

Flak 16.5, 21.8, **22.0**; di Area 16.9, **22.1**; di Notte 23.5e; Bersaglio 16.5, 16.9, 21.1.ii, **22.2**

Forbici 6.2.7, **7.3.4**, 18.1d; e Valore Agile 5.5.1

Formazione 15.1.1, **17.3.1c-d**; In **17.3.1e**, 20.5; Fuori da **17.3.7**, 23.5d

G

Gregario 2.1.1, 5.1, 5.4, **10.0**; Restrizioni di Attacco 10.3; Primo Turno **3.1**, 16.3, contro Aereo in Formazione 20.1.2; Mini - Mano **10.1**, 20.1.2;

I

Ingaggio 7.5; Restrizioni 7.5.1

Intercettare i Bombardieri 20.1, 20.4, **20.5**; ed Angolo di Attacco 20.2.1; Bersagliare 20.2

Intervento della Scorta 17.2b, 20.2.iii-iv, **20.3**; Preventivo 20.3.2; Reattivo 20.3.1

L

Leader 2.1.1, 4.6, **5.1**, 5.4; Inesperto 19.6.2a; Indicare la Posizione con 7.2; da Solo **7.5.2**, 13.3, 15.1.1; contro Gregario 10.6

Livelli di Successo **21.8.1**, 24.7

M

Manovra **7.3.1**, 10.6.2, 20.2, 20.3.1-2; e Raffiche Aggiuntive **10.6.2**, 20.4.1, 20.5.2
 Mezzo Giro **7.3.2**, 10.6.2, 18.1d, 20.2, 20.3.1-2; e Raffiche Aggiuntive **10.6.2**, 20.4.1, 20.5.2
 Mine 18.7
 Missione di Lancio Aereo 21.8.5
 Missioni 23.0; Notte 23.5
 Missioni Notturne 5.5.5, 15.1.1, **23.5**; Bombardamento 23.5g; Valore di Combattimento **16.1**, 23.5c; Caccia 16.1, **17.1.1**; Ricerca 16.1
 Mitragliamento 15.1.2, 16.5, **21.7**; e Cannoni Pesanti 5.2.4; Missioni 21.8.8; e Flak sul Bersaglio 22.2.3; Restrizioni di Bersaglio 21.7.1
 Mitragliare 21.8.8
 Mitraglieri **5.2.5**, 6.1a; Attacchi da 9.2; e Caccia con Torretta 5.5.5; contro Gregari 10.6.3
N
 Nel Mio Mirino 5.2.4-5, 6.1, **9.0-2**, 20.5.3, 22.1.1, 22.2.1; Colpo all'Abitacolo **9.3.3**, 17.3.7; Colpo al Motore 9.3.4; Colpo al Serbatoio 9.3.5; e Cannoni Pesanti 9.1.2
 Nuvole 3.2, 6.2.5, **7.3.5**, 16.4; e Disingaggio 12.2
 Ordine di Gioco 4.7
P
 Pedine A *Manetta* 6.2.6, **6.3**, 7.3.3, 8.2.1; e Jet 5.3.1-2; e Pod di Cannoni 18.6
 Pescare Carte Azione 3.5, 5.2.2, **5.2.3**, 16.8
 Picchiare 8.2.1c
 Pilota Asso 6.2.1
 Pilota di Caccia 19.0; Inesperto 5.5.1, 19.6; Scelta di 19.4, 19.6.4, 23.1.2; e VP 19.5
 Piloti 2.4, 13.4, **19.2**; Sezione 19.7; Scelta di 19.4.1; Abilità 19.2; Veterano 19.2.13
 Posa di Mine 21.8.6
 Posizione **7.0**, 8.2.4, 17.3.3; Modifica **7.3**, 10.2c, 10.4; e Raffiche **7.4**, 9.1; Rinunciare **7.3.6**, 7.5, 16.5; e Attacchi del Mitragliere 9.2.1; Relativa **7.1-2**; Avvantaggiato **7.1.2**, 7.2.2, 7.3.6, 8.2.1d; Svantaggiato **7.1.4**, 7.2.2, 7.3.4, 8.2.1e; Neutrale **7.1.3**, 7.2.1; Inseguito **7.1.5**, 7.2.3, 8.2.1e; In Coda **7.1.1**, 7.2.3, 7.3.6, 8.2.1d
 Punti Carico **17.4.1**, 21.8.4.i, 21.8.5
 Punti Vittoria (VP) **4.9**, 17.2c, 18.1.2; Missione 24.7; Campagna 17.2f, **21.8.2**, 21.8.4-6, 24.8
R
 Raffiche **5.2.4**, 6.1a; contro Aereo in Formazione 20.4.1; e Piloti Inesperti 19.6.2a; e Pod di Cannoni 18.6.1-2; e Posizione **7.4**, 9.0-1; e Mitragliamento 21.7.2a; contro Gregari 10.2b, **10.6.2**
 Razzi, Aerei 16.9, **18.3**; Aria-Terra 18.4
 Ricognizione 16.9, **21.8.7**
 Risorse 23.2.1, **24.6**; Restrizioni 24.6.2
 Risposta 2.2, 3.3, **6.2**; da Piloti Inesperti 19.6.2d; da Mitraglieri 9.2.2
 Rollata a Botte 6.2.2
 Rollata Verticale 6.2.8, **8.2.2-3**
S
 Serbatoi Sganciabili **18.5**, 24.9.1b
 Sezione 15.1.1, **17.6**
 Sganciare **16.2**, 18.1c, 18.5.1, 18.6.3; se Danneggiato 18.1.1; e VP 18.1.2
 Sparare 9.0; da Mitragliere 9.2 da Pilota 9.1; da Gregario 10.4.2
 Speciale 24.5.7
T
 Tangenza **5.2.7**, 5.4.4, 8.2.1
 Trasporti 17.4
 Trasporto Aereo 21.8.5
 Turbo 5.5.4
 Turbo **5.2.3**, 5.4.2; ed Altitudine Iniziale 4.5
 Turno del Distaccato 23.1.1, **23.4.2**
U
 Unità 15.1.1
V
 Valori di Bilanciamento 5.2.10, 5.4.6, **13.1**
 Valori, degli Aerei
 Bombardamento 5.2.8, 5.4.5, 17.3.6, **21.1**
 Raffica **5.2.4**, 6.1a; vedere anche "Raffiche"
 Carico 17.4.1
 Capacità di Danno 5.2.1
 Difesa, Gregario **5.4.2**, 8.3.2, 10.1.2, 10.5-6, 17.6b, 20.1.2

Mitragliere **5.2.5**, 6.1a; deve anche “Mitraglieri”
Potenza 3.5, **5.2.3**; ed Altitudine 8.3.1
Combattimento Notturmo **16.1**, 23.5c
Offensivo, Gregario 3.1, **5.4.2**, 8.3.2, 10.1.1, 10.5, 17.6a, 18.1d, 19.6.2b; e Colpo all’Abitacolo 9.3.3
Performance 3.5, 4.6, **5.2.2**; e Colpo all’Abitacolo 9.3.3
Speciale 5.5, 17.5
Velocità **17.3.1a**, 23.1.1
Mitragliamento 5.2.9, 5.4.5, **21.1**
Difesa Torretta 17.3.1b, 17.5.2, **20.5**; “1*” 20.5.3a
Supporto Torretta 17.3.1b, 17.5.7, **20.5**; da Equipaggi Inesperti 19.6.3a
Virata Stretta 6.2.4

SEQUENZA DEL GIOCO CAMPAGNA

► Fase di Ricerca (solo Missione Notturna)

Pescate carte pari al valore di Combattimento Notturno del vostro Caccia. A meno che una o più di queste carte abbia bordo Blu*, saltate tutte le fasi rimanenti in questo turno eccetto le Fasi di Attacco a Terra e di Pesca, o di Disingaggio Volontario.

* *Bianco invece di Blu se non è un Caccia Notturno [17.1.1]*

Fase di Sgancio

► Un'unità Caccia o Bombardieri Leggeri può sganciare volontariamente il suo carico rimuovendo la pedina [18.0]. Tutti gli aerei di un'unità devono sganciare se uno lo fa. Il vostro avversario riceve 1 VP per aereo che sgancia le sue armi (bombe).

Fase del Gregario

Se siete alla stessa Altitudine di un'unità o Formazione nemica, scegliere ed annunciate un bersaglio per il vostro Gregario. Pescate una "mini mano" pari al Valore Offensivo e risolvete l'attacco.

ECCEZIONI:

a. Nel primo Turno di Gioco, la prima unità (solamente) salta questa fase a meno che la forza avversario non sia composta interamente da aerei in Formazione [17.3].

b. ► Durante il Turno Sul Bersaglio, saltate questa fase se il Gregario attaccherà un bersaglio a terra.

Fase dell'Altitudine

► Rimuovete i segnalini di *Nuvole*, se vi sono, e modificate la vostra altitudine per corrispondere a quella scelta. Altrimenti, la vostra unità può cambiare in alto o in basso ad un livello adiacente.

► Fase dell'Attacco a Terra

(solo Turno Sul Bersaglio)

I Caccia o Bombardieri Leggeri che portano bombe, razzi aria-terra o siluri attaccano il Bersaglio della Missione [21.0].

I Caccia o Bombardieri Leggeri ad Altitudine Molto Bassa possono anche mitragliare, che usino le bombe/razzi o no [21.7].

Rinunciate alla vostra posizione se Avvantaggiato o In Coda, diventate Neutrale, e saltate la vostra Fase del Leader.

► La vostra unità viene ora attaccata dalla Flak sul Bersaglio (prima il Gregario) a meno che non abbia Interrotto l'Attacco [22.2, 23.2.1].

Fase del Leader

Attaccate un aereo nemico alla stessa altitudine e giocate carte una alla volta dalla mano del vostro Leader. Il giocatore nemico ha l'opportunità di rispondere immediatamente a ciascuna carta giocata contro di sé. Potete poi rispondere alla sua carta, e così via, sino a che uno dei due sceglie di non rispondere oltre. Potete poi giocare una carta per iniziare una nuova azione contro lo stesso bersaglio.

Invece di giocare carte, potete scegliere di Disingaggiarsi volontariamente in questo momento [12.1] a meno che non siate Sul Bersaglio.

Fase di Scarto

Scartate tante carte dalla mano del vostro Leader quante desiderate.

Fase di Pesca

Potete pescare carte per ripristinare la mano del vostro Leader [5.2.3].

► Fase Finale

(Una sola volta per Turno di Gioco, dopo il completamento di tutti i turni di giocatore)

In un turno Verso il Bersaglio, qualsiasi vostro aereo in Formazione può Disingaggiarsi volontariamente [12.1].

► Nell'ultimo Turno Verso il Bersaglio (TB1), i Caccia determinano se interrompono o proseguiranno Sul Bersaglio [23.2.1]. Poi tutti gli aerei che vanno Sul Bersaglio subiscono la Flak di Area [22.1].

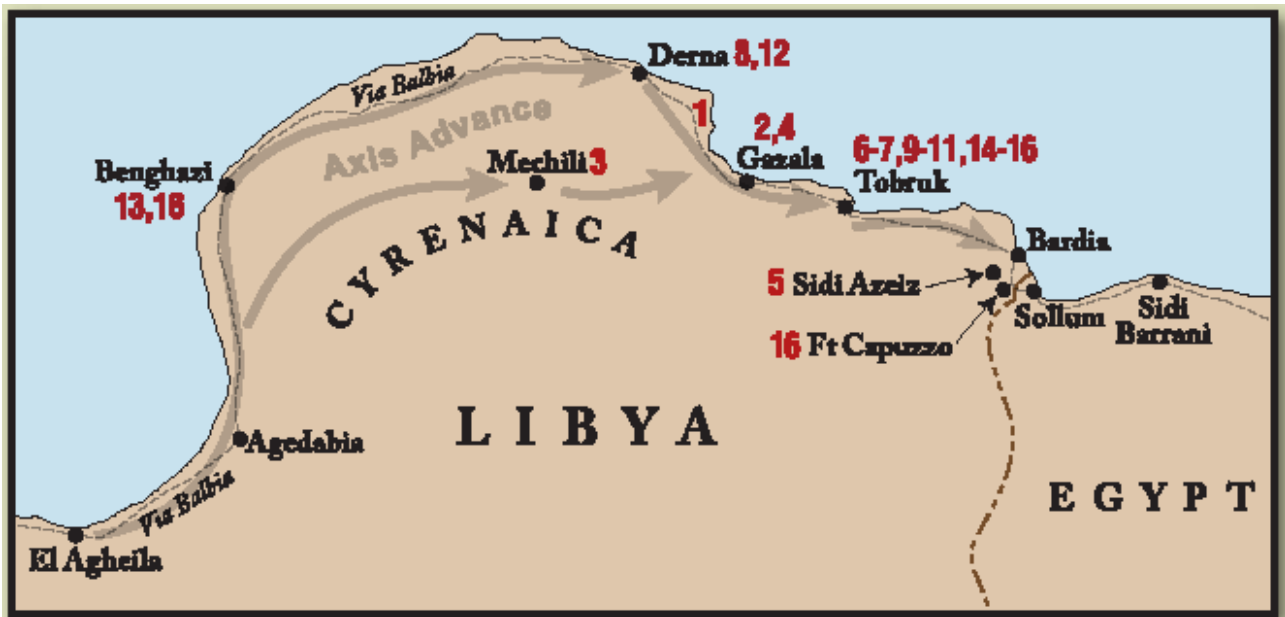
► Nel Turno Sul Bersaglio, ogni aereo in Formazione sopravvissuto attacca il Bersaglio della Missione ed è soggetto alla Flak sul Bersaglio [21.0, 22.2]. Poi attaccate *ogni* aereo Sul Bersaglio con Flak di Area [22.1]. Rimuovete qualsiasi segnalino *Sul Bersaglio* [23.3.2]. Determinate i risultati per ogni aereo sopravvissuto in Missione di Ricognizione [21.8.7].

Se si usano Razzi Aria-Aria [18.3], rimuovete tutti i segnalini *No Supporto* posto in questo Turno.

Se si usano le regole opzionali del Consumo di Carburante, quale ultima azione di *ogni* Turno (inclusi i Turni Verso Casa), registrate i Punti Carburante consumati da ciascuna unità Caccia sino a che rimane con la Missione [24.9.4]. Qualsiasi unità che completa il suo ultimo turno con 0 Punti Carburante o meno deve effettuare *simultaneamente* un Disingaggio per Carburante [24.9.5].

Dopo tutte le altre attività, avanzate il segnalino di *Turno* di uno spazio.

ROMMEL ATTACCA



Sequenza del Gioco Campagna

- Pescate una carta Azione per determinare la Missione.
- Ogni giocatore sceglie segretamente una Risorsa.
- I giocatori rivelano le Risorse scelte e pescano per gli equipaggi.
- Effettuate la Missione.
- Determinate i Punti Vittoria.
- Determinate la Performance della Campagna alla fine della Missione finale.

Risorse dell'Alleato

1. L/G Hurricane I

Fase I:

2. L/G Hurricane I
3. L/G Hurricane I, Armi Leggere

Fase II:

2. L/G Hurricane I, Equipaggio Esperto
3. L/G Hurricane I, Littolf
4. L/G Hurricane I, Armi Leggere

Fase III:

2. L/G Hurricane I, Sfidare la Flak
3. L/G Hurricane I, Denis
4. L/G Hurricane I, Cannoni Flak
5. L/G Hurricane I, No Ritirata
6. L/G Hurricane I, Pattuglia Offensiva

Risorse dell'Asse

1. L/G Bf110C

Fase I:

2. L/G Bf110C, Blitzkrieg
3. L/G Bf110C, Equipaggio Esperto

Fase II:

2. L/G Bf110C, L/G CR.42
3. L/G Bf110C, L/G G.50bis
4. L/G CR.42, Bordoni-Bisleri

Fase III:

2. L/G Bf109E-7, Sfidare la Flak
3. L/G Bf109E-7, Sorpresa
4. L/G Bf109E-7, Schroer
5. L/G Bf109E-7, L/G G.50bis
6. L/G CR.42

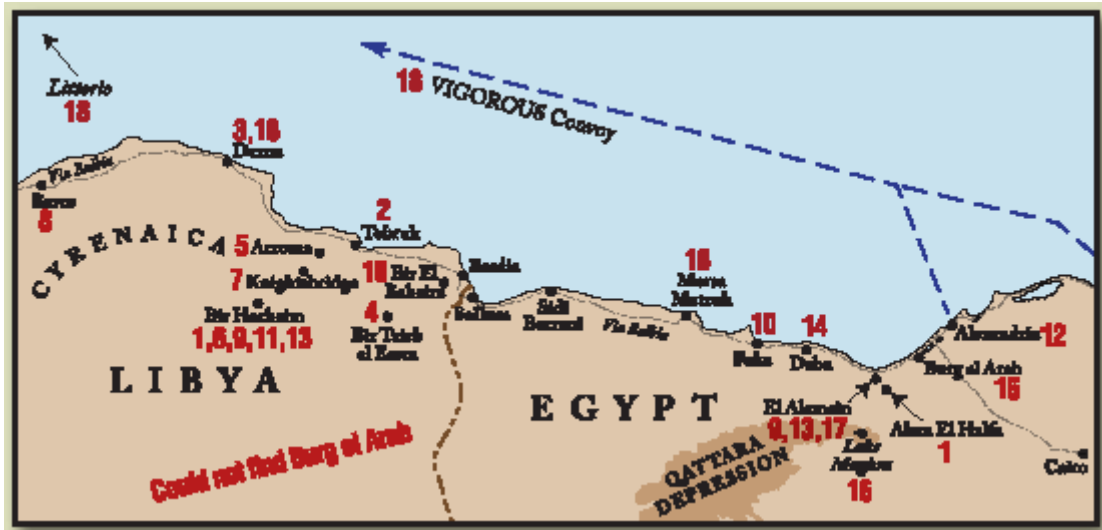
Performance della Campagna VP Asse – Alleato				
Asse	Fase I	Fase II	Fase III	Alleato
Eccezionale	31+	26+	41+	Pessimo
Eccellente	21 - 30	16 - 25	26 - 40	Penoso
Buono	11 - 20	6 - 15	16 - 25	Male
Storico	1 - 10	-4 a 5	6 - 15	Storico
Male	-9 a 0	-14 a -5	-4 a 5	Buono
Penoso	-19 a -10	-24 a -15	-14 a -5	Eccellente
Pessimo	-20 o meno	-25 o meno	-15 o meno	Eccezionale

Tabella delle Missioni			
Carta Azione	Fase I 1-10 aprile	Fase II 11-18 aprile	Fase III 19 Apr – 2 Mag
PILOTA ASSO & MEZZO GIRO	3	3	15
TONNEAU A BOTTE & A MANETTA & BLOCCO MANETTA	3	5	11
NEL MIO MIRINO (1R)	1	6	4
NEL MIO MIRINO (2R)	1	1	6
NEL MIO MIRINO (3R)	16	7	16
MANOVRA	2	7	10
CONTROSOLE	1	16	14
FORBICI & NUVOLE	4	4	12
VIRATA STRETTA	5	8	9
ROLLATA VERTICALE	5	4	13

Matrice del Bersaglio della Missione					
	Bersaglio	Tipo di Missione	Aereo	Altitudine	Turni
1	Via Balbia	Forze di Terra – 3A	L/G Ju87B GE	Scegliere	8/7
2	Gazala	Aeroporto ¹ – 3A	L/G Bf110E	Scegliere	9/7
3	Mechili	Aeroporto ^{1,2} – 3A	L/G Hurricane I	Scegliere	9/7
4	Gazala	Forze di Terra – 3A	L/G Hurricane I	Scegliere	8/7
5	Sidi Azeiz	Scontro tra Caccia - 1B	L/G Hurricane I contro L/G Bf110C	Scegliere	6
6	Tobruk	Forze di Terra ³ – 3A	2 L/G Ju87B GE	Scegliere	8/7
7	Tobruk	Forze di Terra ³ – 3A	L/G Ju87B ⁴	Scegliere	8/7
8	Derna	Aeroporto ¹ – 3A	4 Blenheim IV	Bassa	8/7
9	Tobruk	Moli – 2A	4 Ju88A-5	Bassa	8/7
10	Tobruk	Scontro tra Caccia - 1B	L/G Hurricane I contro L/G Bf109E-4	Scegliere	6
11	Tobruk	Depositi Carburante – 2A	L/G Ju87B GE	Scegliere	8/7
12	Derna	Depositi Carburante – 2A	4 Blenheim IV	Media	8/7
13	Bengasi	Moli – 2A	4 Blenheim IV	Media	8/7
14	Torbuk	Moli – 2A	2 L/G Ju87B GE, L/G Bf110E	Scegliere	8/7
15	Tobruk	Forze di Terra – 3A	4 Blenheim IV	Bassa	8/7
16	Speciale	Vedere 24.5.7 e Tabelle			

¹ Flak sul Bersaglio solo 1 invece di 3
² Missione di Mitragliamento [21.8.8]
³ Bersaglio Fortificato [21.6.3]
⁴ # indice dispari tedesco, pari italiano

IN EGITTO 1942



- ### Sequenza del Gioco Campagna
- Pescate una carta Azione per determinare la Missione.
 - Ogni giocatore sceglie segretamente una Risorsa.
 - I giocatori rivelano le Risorse scelte e pescano per gli equipaggi.
 - Effettuate la Missione.
 - Determinate i Punti Vittoria.
 - Determinate la Performance della Campagna alla fine della Missione finale.

- ### Risorse dell'Alleato
- Operazione VENEZIA:**
1. L/G Hurricane IIb, No Ritirata
 2. L/G Hurricane IIb, Cannoni Flak
 3. L/G Kittyhawk I, Bombe
 4. L/G Kittyhawk I, Gibbes
 5. L/G Spitfire V, Sabourin
 6. L/G Tomahawk IIb
- Alam Halfa:**
1. L/G Hurricane IIc
 2. L/G Hurricane IIc, Pattuglia Offensiva
 3. L/G Spitfire V, Equipaggio Esperto
 4. L/G Tomahawk IIb, Bombe

- ### Risorse dell'Asse
- Operazione VENEZIA:**
1. L/G Bf109F-4, Equipaggio Esperto
 2. L/G Bf109F-4, Marseille
 3. L/G Bf110D, Blitzkrieg, Equipaggio Esperto
 4. L/G Bf110D, L/G G.50bis, Bombe
 5. L/G MC.202
 6. L/G MC.202, Martinoli
- Alam Halfa:**
1. L/G Bf109F-4
 2. L/G Bf109F-4, Stahlschmidt
 3. L/G Bf110D, L/G G.50bis, Bombe
 4. L/G MC.202, Lucchini

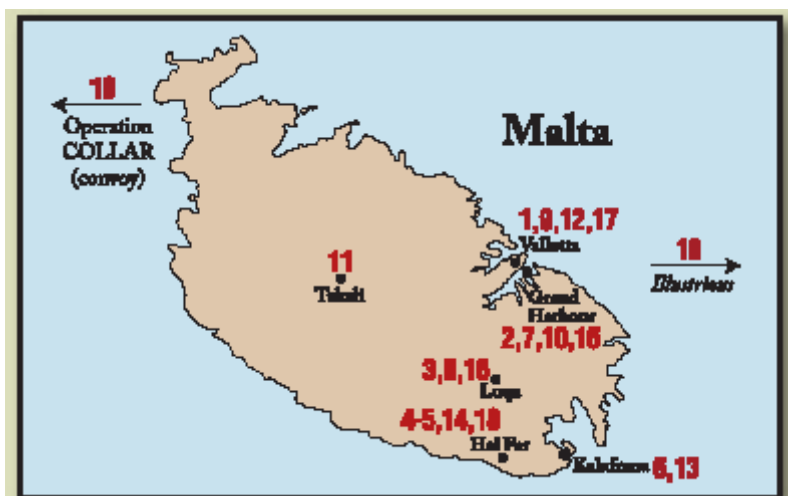
Performance della Campagna			
VP Asse – Alleato			
Asse	Venezia	Alam Halfa	Alleato
Eccezionale	31+	26+	Pessimo
Eccellente	21 - 30	16 - 25	Penoso
Buono	11 - 20	6 - 15	Male
Storico	1 - 10	-4 a 5	Storico
Male	-9 a 0	-14 a -5	Buono
Penoso	-19 a -10	-24 a -15	Eccellente
Pessimo	-20 o meno	-25 o meno	Eccezionale

Tabella delle Missioni		
Carta Azione	VENEZIA aprile-giugno 1942	Alam Halfa luglio-settembre 1942
PILOTA ASSO & MEZZO GIRO	18	18
TONNEAU A BOTTE & A MANETTA & BLOCCO MANETTA	2	1 Alam El Halfa
NEL MIO MIRINO (1R)	3 o 12*	10 Fuka
NEL MIO MIRINO (2R)	7 o 4*	14
NEL MIO MIRINO (3R)	9 Bir Hacheim	13
MANOVRA	10 Bir Hacheim	1 Alam El Halfa
CONTROSOLE	13 Bir Hacheim	17
FORBICI & NUVOLE	11	17
VIRATA STRETTA	5	16
ROLLATA VERTICALE	15	9 El Alamein
* # indice Dispari o Pari		

Matrice del Bersaglio della Missione					
	Bersaglio	Tipo di Missione	Aereo	Altitudine	Turni
1	Bir Hacheim/ Alam El Halfa	Forze di Terra ¹ – 3A	L/G Ju87 ²	Media	8/7
2	Tobruk	Porto	2 Z1007bis	Scegliere	8/7
3	Derna	Mercantile – 4A	4 Boston III	Media	8/7
4	Bir Tale el Esam	Forze di Terra – 3A	2 L/G MC.200 CB	Scegliere	8/7
5	Acroma	Forze di Terra ³ – 3A	L/G CR.42, L/G MC.200	Scegliere	8/7
6	Bir Hacheim	Forze di Terra ¹ – 3A	L/G Bf110D, L/G Bf110E	Media	8/7
7	Knightsbridge	Forze di Terra – 3A	L/G Hurricane IIc, L/G Kittyhawk I	Scegliere	8/7
8	Barce	Aeroporto – 3A	4 Baltimore II	Scegliere	9/7
9	Bir Hacheim / El Alamein	Scontro tra Caccia – 1B	L/G Hurricane IIb (pari) o Spitfire V (dispari) contro L/G BF109F-4 (pari) o MC.202(dispari) ⁴	Scegliere	6
10	Bir El Baheira / Fuka	Aeroporto – 3A	4 Boston III	Media	10/8
11	Bir Hacheim	Ricognizione – 1B	L Bf109E-7	Molto Bassa	8/7
12	Alessandria	Mercantile - 4A	4 SM.79-II	Molto Bassa	8/7
13	Bir Hacheim / El Alamein	Scontro tra Caccia – 1B	L/G Hurricane IIb (pari) o Spitfire V (dispari) contro L/G BF109F-4 (pari) o MC.202(dispari) ⁴	Scegliere	6
14	Daba	Deposito di Rifornamento – 2A	4 Baltimore II	Scegliere	8/7
15	Burg El Arab	Ricognizione – 1B	L Hurricane IIb - L Tomahawk IIb	Molto Bassa	8/7
16	Lago Maghra	Forze di Terra – 3A	2 L/G Hurricane IIb	Scegliere	8/7
17	El Alamein	Forze di Terra – 3A	2 L/G CR.42 AS	Scegliere	8/7
18	Speciale	Vedere 24.5.7 e Tabelle			

¹ Bersaglio Fortificato [21.8.3]
² VENEZIA Ju87 italiano, Alam Halfa Ju87D-3 tedesco
³ Missione di Mitragliamento [21.8.8]
⁴ Pescate una carta in più per ogni parte per determinare il pari/dispari

MALTA 1940-41



Sequenza del Gioco Campagna

- Pescate una carta Azione per determinare la Missione.
- Ogni giocatore sceglie segretamente una Risorsa.
- I giocatori rivelano le Risorse scelte e pescano per gli equipaggi.
- Effettuate la Missione.
- Determinate i Punti Vittoria.
- Determinate la Performance della Campagna alla fine della Missione finale.

Risorse dell'Asse

Fase I:

1. L/G MC.200 (≤ 1)
2. L/G CR.42¹
3. L/G CR.42¹ Arrivo in Ritardo
4. 2 L/G CR.42¹
5. L/G CR.42¹, L MC.200 (≥ 3)
6. L/G MC.200 (≥ 3)

Fase II:

1. L/G Bf109E-7², Sorpresa
2. L/G Bf109E-7² Muncheberg
3. L/G Bf110C
4. L/G L/G CR.42¹
5. L/G MC.200

Fase III:

1. L/G Bf109E-7², Equipaggio Esperto
2. L/G Bf109E-7² Muncheberg
3. L/G CR.42, L/G MC.200
4. L/G MC.200

¹ Usate le carte del CR.42AS se necessario.

² Usate le carte del Bf109E-4 se necessario.

Risorse dell'Alleato

Fase I:

1. L/G Gladiator (< 2)
2. L/G Hurricane I (≥ 2)
3. L/G Hurricane I, L Gladiator I (≥ 2)
4. L/G Hurricane I, L Scorta Mancata (≥ 2)
5. L/G Hurricane I, Radar (≥ 2)
6. L/G Hurricane I, Armi Leggere (≥ 2)

Fase II

1. L/G Fulmar I³ (≤ 3)
2. L/G Hurricane IIa/b
3. L/G Hurricane IIa/b, Cannoni Flak
4. L/G Hurricane IIa/b, Radar

³ Usare le carte aereo Fulmar II

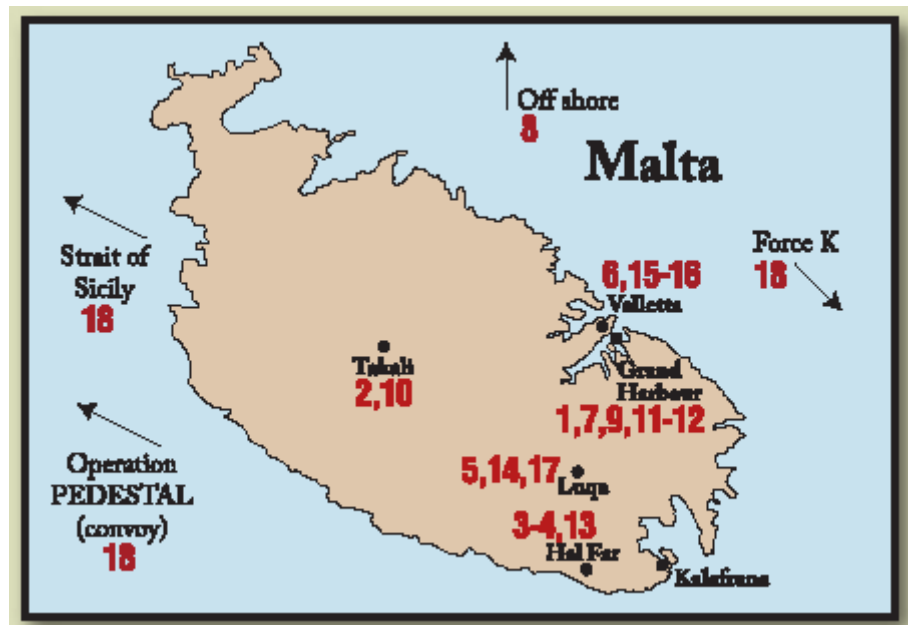
Performance della Campagna				
VP Asse – Alleato				
Asse	Fase I	Fase II	Fase III	Alleato
Eccezionale	41+	36+	35+	Pessimo
Eccellente	31 - 40	31 - 35	24 - 34	Penoso
Buono	21 - 30	26 - 30	13 - 23	Male
Storico	11 - 20	16 - 25	1 - 12	Storico
Male	1 - 10	11 - 15	-10 a 0	Buono
Penoso	-9 a 0	6 - 10	-20 a -11	Eccellente
Pessimo	-10 o meno	5 o meno	-21 o meno	Eccezionale

Tabella delle Missioni			
Carta Azione	Fase I giu – dic 1940	Fase II gen – mar 1941	Fase III apr – mag 1941
PILOTA ASSO & MEZZO GIRO	7	3	15
TONNEAU A BOTTE & A MANETTA & BLOCCO MANETTA	4	1	17
NEL MIO MIRINO (1R)	2	14	16
NEL MIO MIRINO (2R)	3	3	12
NEL MIO MIRINO (3R)	18	9	18
MANOVRA	1	10	12
CONTROSOLE	9	7	7
FORBICI & NUVOLE	6	11	15
VIRATA STRETTA	8	18	2
ROLLATA VERTICALE	6	13	4

Matrice del Bersaglio della Missione					
	Bersaglio	Tipo di Missione	Aereo	Altitudine	Turni
1	VALLETTA - DIURNO	Complesso Bersaglio [24.5.6] ¹	2 SM.79-I, 2 SM.79-II	Media	7/6
2	Gran Porto	Moli – 2A ¹	2 SM.79-II	Media	7/6
3	Luqa	Aeroporto – 3A ¹	L/G Ju87B ²	Scegliere	8/7
4	Hal Far	Aeroporto – 3A ¹	2 SM.79-I	Media	8/7
5	Hal Far	Aeroporto – 3A ^{1,3}	L/G CR.42	Scegliere	8/7
6	Kalafrana	Base di Idrovolanti – 4A ¹	2 SM.79-II	Bassa	8/7
7	Gran Porto	Ricognizione – 1B	1 SM.79-II	Media	7/6
8	Luqa	Ricognizione – 1B	L/G MC.200 CB	Media	8/7
9	Valetta	Scontro tra Caccia – 1B	L/G CR.42 contro L/G Hurricane I ⁴	Scegliere	6
10	Gran Porto	Scontro tra Caccia – 1B	L/G Bf109E-7 contro L/G Hurricane I	Scegliere	6
11	Takall	Scontro tra Caccia – 1B	L/G Bf110C contro L/G Hurricane I	Scegliere	6
12	VALLETTA - DIURNO	Complesso Bersaglio [24.5.6] ¹	2 He111H-3, 2 Ju88A-5	Media	7/6
13	Kalafrana	Base di Idrovolanti – 4A ¹	2 Ju88A-5	Bassa	8/7
14	Hal Far	Aeroporto – 3A ¹	2 Ju88A-5	Scegliere	8/7
15	Gran Porto	Porto ¹	L/G Ju87B ²	Scegliere	7/6
16	Luqa	Aeroporto – 3A	L/G Bf109E-7	Scegliere	8/7
17	Valetta	Forze di Terra – 3A	L/G Bf109E-7 contro L/G Hurricane IIb	Media	6
18			Vedere 24.5.7 e Tabelle		

¹ Flak sul Bersaglio solo 1 nella Fase I, 2 nella Fase II
² Italiano nella Fase I, tedesco nella Fase II e III
³ Missione di Mitragliamento [21.8.8]
⁴ Omettere L/G Hurricane I se Missione 1 della Fase I

MALTA 1941-42



Sequenza del Gioco Campagna

- Pescate una carta Azione per determinare la Missione.
- Ogni giocatore sceglie segretamente una Risorsa.
- I giocatori rivelano le Risorse scelte e pescano per gli equipaggi.
- Effettuate la Missione.
- Determinate i Punti Vittoria.
- Determinate la Performance della Campagna alla fine della Missione finale.

Risorse dell'Asse

Fase IV:

1. L/G MC.200 *
2. L/G MC.200 *, Bombe
3. L/G MC.200 *, Massimo Sforzo (L/G Ju87B)
4. 2 L/G MC.200 *
5. L/G MC.202 (≥ 5)
6. L/G MC.200 *, L/G MC.202 (≥ 5)

Fase V:

1. L/G Bf109F-4
2. L/G Bf109F-4, Sorpresa
3. L/G Bf109F-4, Sortita di Caccia
4. L/G Bf109F-4, Michalski
5. L/G Bf109F-4
6. L/G Bf109F-4

Fase VI:

1. L/G Bf109F-4
2. L/G MC.202, Niclot
3. 2 L/G Bf109F-4, Massimo Sforzo (L/G Ju87D-3)
4. 2 L/G Bf109F-4, Massimo Sforzo (L/G Ju87D-3)
5. L/G Bf109F-4, L/G MC.202
6. 2 L/G MC.202

¹ Usate le carte del MC.200 CB se necessario.

Risorse dell'Alleato

Fase IV:

1. L/G Hurricane IIb, Sfidare la Flak
2. L/G Hurricane IIb, Cannoni Flak
3. L/G Hurricane IIb, Radar
4. L/G Hurricane IIb, Armi Leggere
5. L/G 2 L/G Hurricane IIa/b*
6. L/G Hurricane IIb, L/G Hurricane IIc

Fase V

1. L/G Hurricane IIb, Sfidare la Flak
2. L/G Hurricane IIb, Cannoni Flak
3. L/G Hurricane IIb, Radar
4. L/G Hurricane IIc
5. 2 L/G Hurricane IIa/b*
6. L/G Hurricane IIb, L/G Hurricane IIc

Fase VI

1. L/G Hurricane IIb, L/G Spitfire V (≤ 2)
2. L/G Hurricane IIc, L/G Spitfire V (≤ 2)
3. L/G Spitfire V, Cannoni Flak
4. 2 L/G Spitfire V*, Beurling
5. 2 L/G Spitfire V*, Sfidare la Flak
6. L2 L/G Spitfire V*, Radar

* Usare le carte del Hurricane IIb sovietico o Spitfire V US se necessario.

Performance della Campagna				
VP Asse – Alleato				
Asse	Fase IV	Fase V	Fase VI	Alleato
Eccezionale	21+	46+	26+	Pessimo
Eccellente	16 – 20	41 – 45	21 – 25	Penoso
Buono	11 – 15	36 – 40	16 – 20	Male
Storico	6 – 10	26 – 35	11 – 15	Storico
Male	1 – 5	21 – 25	6 – 10	Buono
Penoso	-9 a 0	16 – 20	1 – 5	Eccellente
Pessimo	-10 o meno	15 o meno	0 o meno	Eccezionale

Tabella delle Missioni			
Carta Azione	Fase IV giu – dic 1941	Fase V dic 41 – mar 42	Fase VI mar – ago 1942
PILOTA ASSO & MEZZO GIRO	8	10	10
TONNEAU A BOTTE & A MANETTA & BLOCCO MANETTA	1	13	17
NEL MIO MIRINO (1R)	6	13	11
NEL MIO MIRINO (2R)	4	9	14
NEL MIO MIRINO (3R)	18	18	8
MANOVRA	2	11	13
CONTROSOLE	15	8	16
FORBICI & NUVOLE	7	12	3
VIRATA STRETTA	5	13	18
ROLLATA VERTICALE	3	2	2

Matrice del Bersaglio della Missione					
	Bersaglio	Tipo di Missione	Aereo	Altitudine	Turni
1	Gran Porto	Ricognizione – 1B	1 SM.79-III	Media	7/6
2	Takall	Ricognizione – 1B	1 Z.1007bis o Ju88A-4 ¹	Alta	8/7
3	Hal Far	Aeroporto – 3A	L/G Ju87 ²	Scegliere	8/7
4	Hal Far	Aeroporto ³ – 3A	L/G MC.200	Scegliere	8/7
5	Luqa	Aeroporto ³ – 3A	L/G MC.202	Scegliere	8/7
6	Valletta	Scontro tra Caccia – 1B	L/G MC.200 contro L/G Hurricane IIb	Scegliere	6
7	Gran Porto	Porto	2 Z.1007bis	Media	7/6
8	Al Largo	Ricognizione – 1B	1 Z.506B o Bo24T ²	Bassa	6/5
9	Gran Porto	Scontro tra Caccia – 1B	L/G Bf109F-4/B contro L/G Hurricane IIb	Scegliere	6
10	Takali	Aeroporto – 3A	L/G Bf109F-4/B	Scegliere	8/7
11	Gran Porto	Porto	4 Ju88A-4	Media	7/6
12	Gran Porto	Porto	L/G Ju87D-3, 2 Ju88A-4	Scegliere	7/6
13	Hal Far	Aeroporto – 3A	4 Ju88A-4	Scegliere	8/7
14	Luqa	Aeroporto – 3A	2 Z.1007bis	Alta	8/7
15	Valletta	Scontro tra Caccia – 1B	L/G MC.202 contro L/G Hurricane IIb	Scegliere	6
16	Valletta	Scontro tra Caccia – 1B	L/G Re2001 contro L/G Spitfire V	Scegliere	6
17	Valletta	Scontro tra Caccia – 1B	L/G Bf109F-4 contro L/G Spitfire V	Scegliere	6
18		Vedere 24.5.7 e Tabelle			

¹ Z1007bis nella Fase IV, Ju88A-4 nelle Fasi V e VI
² Ju87R Italiano nella Fase IV, Ju87D-3 nella Fase VI
³ Missione di Mitragliamento [21.8.8]
⁴ Z506B nella Fase IV o se # dispari nella Fase VI, Do24T nella Fase V o # pari nella Fase VI

OPERAZIONE BARBAROSSA



Sequenza del Gioco Campagna

- Pescate una carta Azione per determinare la Missione.
- Ogni giocatore sceglie segretamente una Risorsa.
- I giocatori rivelano le Risorse scelte e pescano per gli equipaggi.
- Effettuate la Missione.
- Determinate i Punti Vittoria.
- Determinate la Performance della Campagna alla fine della Missione finale.

Risorse dell'Asse

1. L/G Bf109F-2, Sfidare la Flak

Nord (LF1)

2. L/G Bf109F-2, Massimo Sforzo (L/G Ju87B)
3. L/G Bf109F-2, H. Philipp
4. L/G Bf110C, Bombe (≥ 3)
5. L/G Bf109F-2, L/G Bf110C (≥ 3)
6. L/G Bf109F-4 (≥ 5)

Centro (LF2)

2. L/G Bf109E-7
3. L/G Bf109E-7, Steinhoff
4. L/G Bf109F-2, Molders
5. L/G Bf109F-2, Carezza di Ricambi
6. L/G Bf109E-7, L/G Bf109F-2

Sud (LF3)

2. L/G Bf109F-2, Blitzkrieg
3. L/G Bf109F-2, Equipaggio Esperto
4. L/G Bf109F-4, Lutzov
5. L/G Bf109F-2, L/G CR.42* (≥ 5)
6. L/G MC.200 italiani (≥ 5)

* Usate le carte aereo CR.42

Risorse dell'Alleato

1. Sez I-16 tip 24, Massimo Sforzo (2 SB)

Nord (VVS Fronte NO)

2. Sez I-153
3. Sez I-16 tip 24, Attacchi di Speronamento
4. Sez MiG-3
5. Sez I-16 tip 24, Sez MiG-3
6. Sez I-16 tip 24, Sez LaGG-3 (≥ 5)

Centro (VVS Fronte O)

2. Sez I-16 tip 24, Attacchi di Speronamento
3. Sez MiG-3
4. Sez MiG-3, Cannoni Flak
5. Sez I MiG-3, Suprun
6. Sez I-16 tip 24, Sez MiG-3

Sud (VVS Fronte SO)

2. Sez I-153, Bombe
3. Sez I-16 tip 24, Cannoni Flak
4. Sez I-16 tip 24, Attacchi di Speronamento
5. Sez I-16 tip 24, Sez I-153
6. Sez I-16 tip 17, Sez I-16 tip 24

Performance della Campagna				
VP Asse – Alleato				
Asse	Nord	Centro	Sud	Alleato
Eccezionale	66+	60+	66+	Pessimo
Eccellente	51 – 65	45 – 59	56 – 65	Penoso
Buono	41 – 50	30 – 44	46 – 55	Male
Storico	31 – 40	20 – 29	41 – 45	Storico
Male	21 – 30	10 – 19	36 – 40	Buono
Penoso	11 – 20	1 – 10	31 – 35	Eccellente
Pessimo	10 o meno	0 o meno	30 o meno	Eccezionale

Tabella delle Missioni			
Carta Azione	Nord	Centro	Sud
PILOTA ASSO & MEZZO GIRO	7 o 8*	7 o 8*	7
TONNEAU A BOTTE & A MANETTA & BLOCCO MANETTA	1	5 o 6*	10
NEL MIO MIRINO (1R)	5 o 6*	13 o 10*	5
NEL MIO MIRINO (2R)	10	14	16
NEL MIO MIRINO (3R)	18	18	17
MANOVRA	11 o 12*	11 o 12*	9
CONTROSOLE	3	3	18
FORBICI & NUVOLE	2	2	8
VIRATA STRETTA	9	1	13
ROLLATA VERTICALE	4	15 o 4*	15 o 4*

* # Indice dispari o pari

Matrice del Bersaglio della Missione					
	Bersaglio	Tipo di Missione	Aereo	Altitudine	Turni
1		Aeroporto ¹ – 3A	L/G Bf110C, L/G Bf110E	Scegliere	9/7
2		Aeroporto ¹ – 3A	2 Bombardieri Medi Tedeschi ²	Bassa	9/7
3		Aeroporto ¹ – 3A	L/G Pe-2 ³	Scegliere	9/7
4		Ponte – 3B	L/G Su-2 ⁴	Scegliere	9/7
5		Scontro tra Caccia – 1B	L/G Bf109F-2 contro Sez I-16 tip 24	Scegliere	6
6		Scontro tra Caccia – 1B	L/G Bf109F-2 contro Sez MiG-3	Scegliere	6
7		Forze di Terra – 3A	2 SB ⁵	Bassa	8/6
8		Forze di Terra – 3A	L/G IL-2	Scegliere	9/7
9		Forze di Terra – 3A	2 Ju-88A-5	Bassa	9/7
10		Scambio Ferroviario -2B	4 Ju-88A-5	Scegliere	9/7
11		Forze di Terra – 3A	L/G Bf110E	Scegliere	9/7
12		Forze di Terra – 3A	L/G Ju87B	Scegliere	9/7
13		Scambio Ferroviario -2B	4 Bombardieri Medi Tedeschi ⁶	Bassa	9/7
14		Ponte – 3B	2 L/G Ju87B	Scegliere	9/7
15		Ponte – 3B	2 L/G IL-2	Molto Bassa	9/7
16		Ponte – 3B	4 Bombardieri Medi Tedeschi ⁶	Bassa	10/8
17		Aeroporto ¹ – 3A	2 Bombardieri Sovietici ⁷	Bassa	9/7
18		Vedere 24.5.7 e Tabelle			

¹ Tutta la Flak sul Bersaglio è ridotta a 1

² 2 Ju88A-5 al Nord, 2 Do17Z al Centro, 2 He111H-3 al Sud

³ Aggiungere L/G IL-2 a Nord

⁴ Sostituire 2 SB a Nord

⁵ Sostituire 2 IL-4 a Sud

⁶ 4 Ju88A-5 a Nord, 2 Do17Z e 2 He111H-3 al Centro, 2 He111H-3 e 2 Ju88A-4 a Sud

⁷ Pescate una carta Azione: se bordo Rosso 2 IL-4, se bordo Bianco L/G Su-2, se bordo Blu 2 SB

PONTE AEREO DI STALINGRADO



Sequenza del Gioco Campagna

- Pescate una carta Azione per determinare le Condizioni Meteo della Campagna.
- Dopo la Settimana 2, pescate una carta Azione per determinare l'Evento della Settimana
 - Sottraete 20 dal # Carta sino a quando non accade WINTERGEWITTER.
- Pescate una carta Azione per determinare la Missione di Attacco della Settimana.
- Effettuate le Missioni di Attacco, poi la Missione di Rifornimento.
 - Per ogni Missione,
 - Ciascun giocatore assegna gli aerei e può scegliere una Risorsa.
 - I giocatori rivelano le Risorse scelte e pescano gli equipaggi.
 - Giocate la Missione.
- Al completamento delle Missioni, spostate il segnalino di Campagna a seconda dei risultati.
- Verificate per la Vittoria; se nessuno ha vinto, giocate la Settimana seguente.

Condizioni Meteo

Carta Azione	Condizioni Meteo	Disponibilità Aerei GE	Disponibilità Aerei SU
Bordo Bianco	Bello	10	8
Bordo Blu	Gelate	6	6
CONTROSOLE	Nebbia	6	4
Altra con Bordo Rosso	Neve	8	8

Performance della Campagna

VP Asse – Alleato		
Asse	Stalingrado si Arrende	Alleato
Eccezionale	Settimana 13 o 14	Pessimo
Eccellente	Settimana 12	Penoso
Buono	Settimana 11	Male
Storico	Settimana 9 – 10	Storico
Male	Settimana 7 – 8	Buono
Penoso	Settimana 5 – 6	Eccellente
Pessimo	Settimana 2, 3 o 4	Eccezionale

Eventi	
Serbatoi Ausiliari	La penalità Aeroporti Vicini Travolti non si applica ai Bf109 tedeschi per il resto della campagna.
Offensiva Tedesca	Effettuate una Missione di Attacco aggiuntiva Forze di Terra dell'Asse prima delle normali Missioni. Aggiungere 4 aerei dell'Asse e 2 Alleati agli aerei disponibili nella Settimana.
Rinforzi Tedeschi	Prima volta, aggiungere 1 Ju88A-4 agli aerei disponibili. Seconda volta, aggiungere 1 Bf109G-2. Terza e quarta volta, aggiungere 1 He111H-6. Successive volte, trattate come Nessun Evento.
KOLTSO	Come Offensiva Sovietica più aggiungere 5 Pe-2 agli aerei disponibili
Milch	Aggiungere 2 aerei dell'Asse disponibili ogni settimana per il resto della campagna.
MALY SATURN	Come Offensiva Sovietica più aggiungere 6 Pe-2 agli aerei disponibili.
Offensiva Sovietica	Effettuate una Missione di Attacco aggiuntiva Forze di Terra Sovietiche prima delle normali Missioni. Aggiungere 6 aerei Alleati e 2 dell'Asse agli aerei disponibili nella Settimana.
Rinforzi Sovietici	Prima volta, aggiungere 1 Yak-1 agli aerei disponibili. Seconda volta, aggiungere 1 IL-2m. Terza volta, aggiungere 1 La-5. Successive volte, aggiungere ciascuna 1 Pe-2.
WINTERGEWITTER	Come Offensiva Tedesca più aggiungere 2 Bf109G tedeschi agli aerei disponibili. Trattate altri casi in cui accade come Nessun Evento .

Missioni di Attacco Settimanali ed Eventi			
Nr Carta	Missione di Attacco ¹	Evento	1. Attaccante → Bersaglio
10 o meno	Tedesco → Ponte	Offensiva Tedesco ²	2. Trattate la prima volta come WINTERGEWITTER
11 – 25	Tedesco → Deposito di Rifornimenti	WINTERGEWITTER ³	3. Può avvenire una sola volta per partita. Trattate le altre volte come Nessun Evento.
26 – 50	Tedesco → Forze di Terra	Rinforzi tedeschi	4. Trattate la prima volta come <i>MALY SATURN</i> . Trattate la seconda come <i>KOLTSO</i> .
51 – 80	Sovietico → Forze di Terra	Rinforzi sovietici	5. A scelta del giocatore dell'Asse.
81 – 100	Sovietico → Deposito di Rifornimenti	Offensiva Sovietica ⁴	
101 o più	Sovietico → Aeroporto	Milch o Serbatoi Ausiliari ⁵	

Corridoio Aperto	Incrementate i Punti Carico dell'Asse consegnati per Settimana di 6.
Conquista degli Aeroporti Vicini	Incrementate la durata base delle Missioni di Trasporto Aereo a 9 turni. Disponibile la Risorsa <i>Fw200C-4</i> . I caccia monomotori tedeschi devono effettuare un Disingaggio per Carburante al termine del quarto Turno.
Conquista di Pitomnik	Come <i>Conquista degli Aeroporti Vicini</i> . Inoltre, con Neve o Nebbia, una pesca di carta Bianca dopo una Missione di Trasporto Aereo equivale a Distrutto oltre ai normali risultati.
Conquista di Gumark	Come <i>Conquista di Pitomnik</i> . Inoltre, le Missioni di Rifornimento sono di Lancio Aereo invece di Trasporto Aereo.

Tabella della Campagna – spostate il segnalino di Campagna di un numero di spazi dopo le Missioni di ciascuna Settimana, pari ai risultati cumulativi per quella Settimana

Stalingrado si Arrende	Conquista di Gumark	Conquista di Pitomnik	Conquista degli Aeroporti Vicini			Stalingrado Circondata		Corridoio Aperto	Stalingrado Liberata
	Missione di Lancio Aereo invece di Trasporto Aereo	Pericolo per l'Atterraggio dei Trasporti	Durata +3 delle Missioni di Trasporto Aereo					+6 Punti Carico dell'Asse per Settimana	
Fine della Campagna						Inizio della Campagna			Vittoria Decisiva dell'Asse

CVP della Missione				
Livello di Successo	Attacco Alleato	Attacco dell'Asse	Carico Consegnato	
3	Sinistra 2	Destra 2	≥ 18	Destra 2
2	Sinistra 1	Destra 1	14 – 17	Destra 1
1	Nessuno	Nessuno	10 – 13	Nessuno
0	Destra 1	Sinistra 2	4 – 9	Sinistra 1
			≤ 3	Sinistra 2

Scheda Campagna *Il Ponte Aereo di Stalingrado*

Aerei dell'Asse Disponibili

Bf109G-2	(4/6)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Bf110E	(2)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ju87D-3	(4)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
He111H-6	(2/4)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ju88A-4	(4)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ju52/3m	(4)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Ju86G	(2)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
He111H-5	(2)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Le Risorse SATURNO e WINTERGEWITTER sono disponibili solo nella Settimana in cui accade tale Evento.

Solo Missioni di Rifornimento.

Solo Missioni di Rifornimento.

Solo Missioni di Rifornimento.

Risorse dell'Asse

1. Sfidare la Flak
2. Nuvole sul Bersaglio
3. Equipaggi Esperti
4. Cannoni Flak
5. L/G Bf109E-4¹(romeno)
6. L/G MC.202
7. 1 Fw200C-4²
8. 1 He177A-1
9. 2 BR.20M

WINTERGEWITTER:

10. Equipaggi Esperti
11. L/G IAR-81 (romeno), Bombe

SATURNO:

12. L/G Bf109E-7, Bombe
13. L/G MC.200 CB, Bombe

¹ Usate la carta Aereo tedesca Bf109E-4

² Disponibile solo con *Conquista degli Aeroporti Vicini*

Come Effettuare le Missioni

Per ciascuna Missione, i giocatori possono scegliere una Risorsa ed assegnare gli aerei segretamente prima di rivelarli. Il numero di aerei dello stesso tipo in una Missione non può eccedere il numero fornito nel gioco. Un aereo non può partecipare a più di una Missione per Settimana.

Missioni di Attacco: Durata Base 8/7 Turni.

Missioni di Rifornimento: Durata della Missione di Trasporto Aereo: Turni (6 – [Velocità del Trasporto più Lento]). Se le condizioni meteo sono Nebbia o Neve, pescate una carta Azione per ogni aereo di Trasporto sopravvissuto *dopo* aver scaricato il Carico alla fine della Missione:

Nebbia: bordo Rosso = Distrutto **Neve:** bordo Blu = Distrutto

Durata Base della Missione di Lancio Aereo: 10/8 Turni.

Punti Carico: BR.20M 2/1 FW200 12/2 He111/177 3/2 Ju52 5/3 Ju86 2/1 (## Trasporto Aereo/Lancio Aereo)

Diminuite i Punti Carico consegnati di 1 se l'aereo termina la Missione di Trasporto Aereo o il Turno Sul Bersaglio Danneggiato.

Sett.	Meteo	Evento	Attacco a Terra	Aereo	Risorsa	Risultato	Aereo di Missione	Risorsa	Risultato	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
			Settimana Aereo	Risorsa Risultato			Settimana Aereo	Risorsa Risultato		
Offensiva Asse/Sovietica Missioni di Attacco a Terra										

Aerei Alleati Disponibili

La-5	(4)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Yak-1	(4/6)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Yak-7B	(2)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Il-2	(4/6)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Il-2m	(2)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Pe-2	(4/6)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Risorse Alleate

1. Tempo Cattivo
2. Sfidare la Flak
3. Nuvole sul Bersaglio
4. Cannoni Flak
5. Cannoni Flak
6. L/G Hurricane IIb
7. L/G LaGG-3
8. L/G P-40E¹
9. Problemi Meccanici

SATURNO:

10. L/G La-5 (V.A. Zaitsev)
11. Razzi

KOLTSO:

12. 2 IL-4 (ogni aereo Equipaggio Abile)
13. Razzi

¹ Usate la carta Aereo *Kittyhawk Ia*

Le Risorse KOLTZO e SATURNO sono disponibili solo nella Settimana in cui accade quell'Evento.

KURSK



- ### Sequenza Giornaliera del Gioco Campagna
- Pescate una carta Azione per determinare le Condizioni Meteo del Giorno.
 - Pescate una carta Azione per determinare l'Evento* del Giorno.
 - Pescate una carta Azione per determinare le Missioni del Giorno e loro ordine*.
 - Per ogni Missione,
 - Ciascun giocatore assegna gli aerei, può scegliere una Risorsa e pesca per gli equipaggi.
 - Giocate la Missione.
 - Al completamento delle Missioni del giorno, spostate il segnalino di Campagna a seconda dei risultati.
 - Verificate per la Vittoria; se nessuno ha vinto, giocate la Settimana seguente.
- * Non nel Giorno 1*

Condizioni Meteo

Carta Azione	Condizioni Meteo	Disponibilità Aerei GE	Disponibilità Aerei SU
Bordo Bianco	Bello	10	10
Bordo Rosso	Nuvoloso	8	8
Bordo Blu*	Pioggia	6	6

** Pescare ancora nel Giorno 1 (solamente)*

Performance della Campagna

Fine Giornata

Asse	Nord	Sud	KUTUZOV	Alleato
Eccezionale	Giorno 9	Giorno 9		Pessimo
Eccellente	Giorno 8	Giorno 8	Giorno 3	Penoso
Buono	Giorno 6 o 7	Giorno 7	Giorno 4	Male
Storico	Giorno 4 o 5	Giorno 6	Giorno 5	Storico
Male		Giorno 5	Giorno 6	Buono
Penoso	Giorno 3	Giorno 4	Giorno 7	Eccellente
Pessimo		Giorno 3		Eccezionale

Eventi	
Supporto 15VA	I sovietici possono aggiungere un L/G La-5FN ed un L/G IL-2 Tipo 3 agli aerei disponibili del Giorno.
Interdizione dell'Asse	Aggiungere 4 aerei agli aerei disponibili del Giorno. Effettuate il normale Attacco dell'Asse più due altre missioni dell'Asse al posto della missione di Attacco sovietica: 1) Effettuate una Missione di Ricognizione ad altitudine Bassa o Media. Se il # Carta Evento è dispari, gli aerei in Ricognizione sono L/G Bf109G-4/R2 . Se il # Carta Evento è pari, l'aereo in Ricognizione è L Fw189A . Non pescate per i Piloti Abili per questi aerei né contateli per la disponibilità giornaliera di aerei. Questa missione non dà CVP. Aggiungete invece Punti Danno pari al Livello di Successo di questa missione al punteggio finale della missione successiva prima di determinare il suo Livello di Successo/CVP. 2) Pescate una carta Azione per determinare il bersaglio di una missione di Attacco dell'Asse (Rossa = Deposito di Rifornimenti; Bianco = Aeroporto; Blu = Ponte).
Tattiche Migliorate	I sovietici non possono usare la risorsa Nuove Tattiche sino a dopo questo evento. L'Asse non può scegliere la risorsa Attacco di Sorpresa dopo questo evento.
Intercettazioni Radio	Aggiungere 2 Turni Verso il Bersaglio quando il sovietico attacca.
Rinforzi	Se Sud, il sovietico aggiunge 2 x Yak-7B e 2 x Yak-9 ai suoi aerei. Se Nord, il tedesco aggiunge 1 x Bf109G-6 o il sovietico aggiunge 2 x Yak-1.
Bersaglio Errato	Pescate una carta Azione al completamento dell'attacco delle Forze di Terra tedesche. Se ha bordo rosso, sottraete 4 Punti Danno dal punteggio finale prima di determinare il Livello di Successo.
Trasferimento	Rimuovete permanentemente 1 x Bf109G-6 dagli aerei tedeschi.

Missioni (Parte che Attacca e Bersaglio)					
Nr Carta	Missione (Attaccante e Bersaglio)		Evento		1. Risultato obbligatorio di Missione nel Giorno 1. 2. Può avvenire una sola volta per partita. Trattate le altre volte come Nessun Evento. 3. Può avvenire una sola volta per partita. Trattate le altre volte come Interdizione dell'Asse.
	1	2	Sud	Nord	
10 o meno ¹	Forze di Terra GE	Forze di Terra SU	Tattiche Migliorate ²	Tattiche Migliorate ²	
11 – 45	Forze di Terra GE	Forze di Terra SU	Rinforzi SU ²	Rinforzi SU ²	
46 – 60	Forze di Terra GE	Deposito SU	Rinforzi SU ²	Rinforzi SU ²	
61 – 65	Aeroporto SU	Forze di Terra GE	Nessun Evento	Nessun Evento	
66 – 70	Deposito SU	Forze di Terra GE	Bersaglio Errato	Tattiche Migliorate ²	
71 – 75	Ponte SU	Forze di Terra GE	Interdizione dell'Asse	Intercettazioni Radio	
76 – 80	Forze di Terra GE	Aeroporto SU	Interdizione dell'Asse	Intercettazioni Radio	
81 – 95	Forze di Terra GE	Ponte SU	Nessun Evento	Supporto 15VA	
96 o più	Forze di Terra SU	Forze di Terra GE	Trasferimento GE ³	Rinforzi GE ²	

Tabella della Campagna									
Orel Circondata	Khotynets	Foresta	Difese Tedesche	Zona Principale Sovietica	Seconda Zona	Retrovie	Fronte 1° Linea	Fronte 2° Linea	Kursk Circondata
Vittoria Decisiva Sovietica	7	-3 Punti Danno contro Forze di Terra	½ Punti Danno contro Forze di Terra tedesche	½ Punti Danno contro Forze di Terra sovietiche	½ Punti Danno contro Forze di Terra sovietiche	6	8	9	Vittoria Decisiva dell'Asse

Ottenete CVP a seconda dei Livelli di Successo ottenuti nelle Missioni e spostate il segnalino Campagna di uno spazio alla destra al termine del Giorno se il totale CVP del giorno è 3-5; spostatelo di due spazi a destra se il totale del Giorno è 6. Spostatelo di uno spazio a sinistra al termine di un Giorno se i CVP sono meno di zero.

CVP della Missione		
Livello di Successo	Attacco dell'Asse	Attacco Sovietico
0	0	2
1	1	1
2	2	-1
3	3	-2

Scheda Campagna *Kursk*

Aerei dell'Asse Disponibili

Sud (Luftflotte 4)

Bf109G-4/6 (4/12)

Fw190F (2/4)

He128B-2/R2 (2)

Ju87D-3 (4/8)

He111H-5/6 (4/6)

Ju88A-4 (2)

Nord (Luftflotte 6)

Bf109G-6 (1/3)

Fw190A-5 (4/12)

Ju87D-3 (4/6)

He111H-5/6 (4)

Ju88A-4 (2)

Risorse dell'Asse

1. Sorpresa
2. Sfidare la Flak
3. Scorta Ravvicinata
4. Nuvole sul Bersaglio
5. Equipaggi Esperti
6. Attacco a Sorpresa

Sud:

7. Bombe a Grappolo
8. IncurSIONe di Caccia (L/G Bf109G-4)
9. L/G Ju87G (Rudel)
10. L/G Bf109G-2 (ungherese) (Szemintgyorgyl)
11. Radar

Nord:

7. Scorta Ravvicinata
8. IncurSIONe di Caccia (L/G Fw190A-6)
9. L/G Bf110G-2
10. L/G Bf110G-2
11. Scorta Mancata

* Non si può scegliere dopo che è accaduto l'Evento
Tattiche Migliorate.

Sett.	Meteo	Evento	Missione 1	Aereo	Risorsa	Missione 2	Aereo	Risorsa
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								

Giorno Missione di Attacco a Terra Aereo Risorsa

Axis Interdiction

Aerei Alleati Disponibili

Sud (2/17 VA)

La-5 (4/6)

Yak-1 (4/6)

Yak-7B (2)

Il-2 (4/6)

Il-2m (4/8)

Il-2 Tp3 (2)

Pe-2 (4/6)

Yak-9 (2)

Nord (16 VA)

La-5 (2/3)

Yak-1 (4/6)

P-39D (2)

Il-2 (2/3)

Il-2m (4/5)

Pe-2 (4/6)

DB-7 (2)

Risorse Alleate

1. Sfidare la Flak
2. Nuvole sul Bersaglio
3. Cannoni Flak
4. Nuove Tattiche*
5. Bombe a Grappolo
6. Bombe a Grappolo
7. Attacchi di Speronamento

Sud:

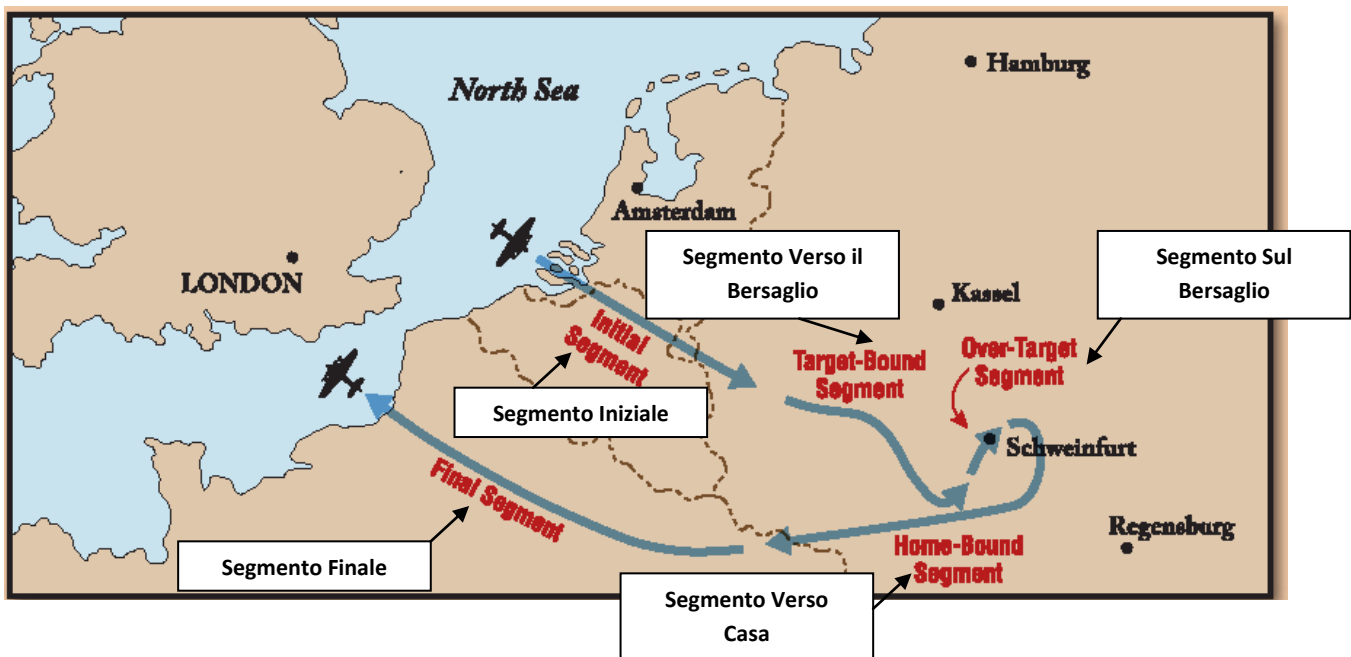
8. 2 DB-7
9. L/G P-39D (1 x Inesperto)
10. L/G Yak-7b
11. Scorta Mancata

Nord:

12. L/G La-5FN
13. L/G Yak-7b (1 x Inesperto)
14. L/G Yak-7b (Zalevsky)
15. L/G Yak-9D

* Non si può scegliere dopo che è accaduto l'Evento Tattiche Migliorate.

RAID A SCHWEINFURT

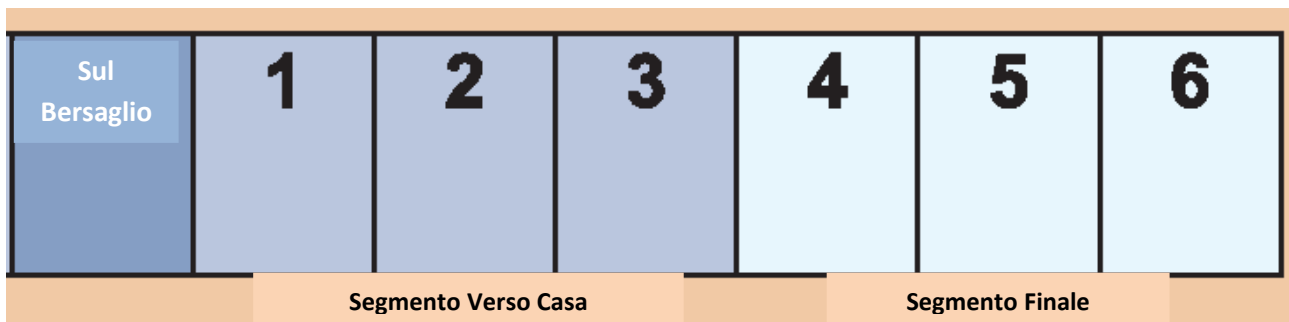
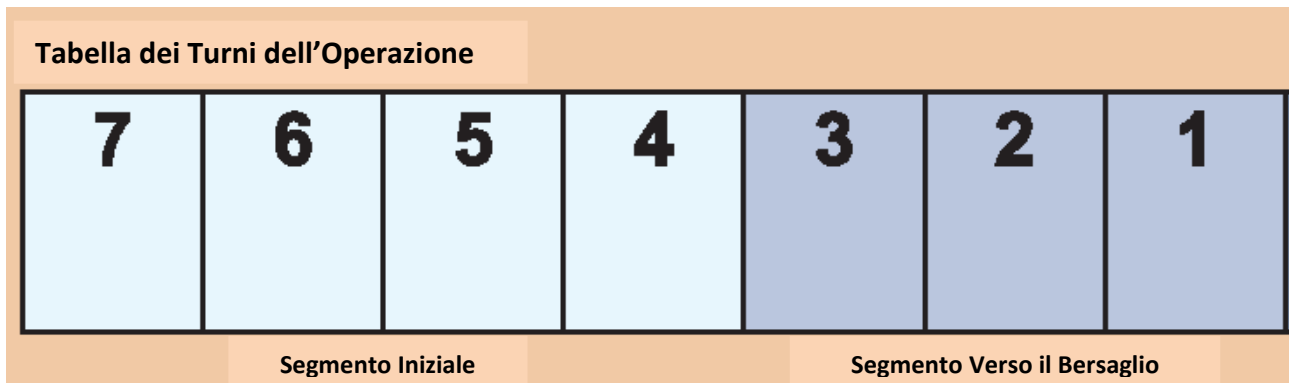


Riassunto delle Regole

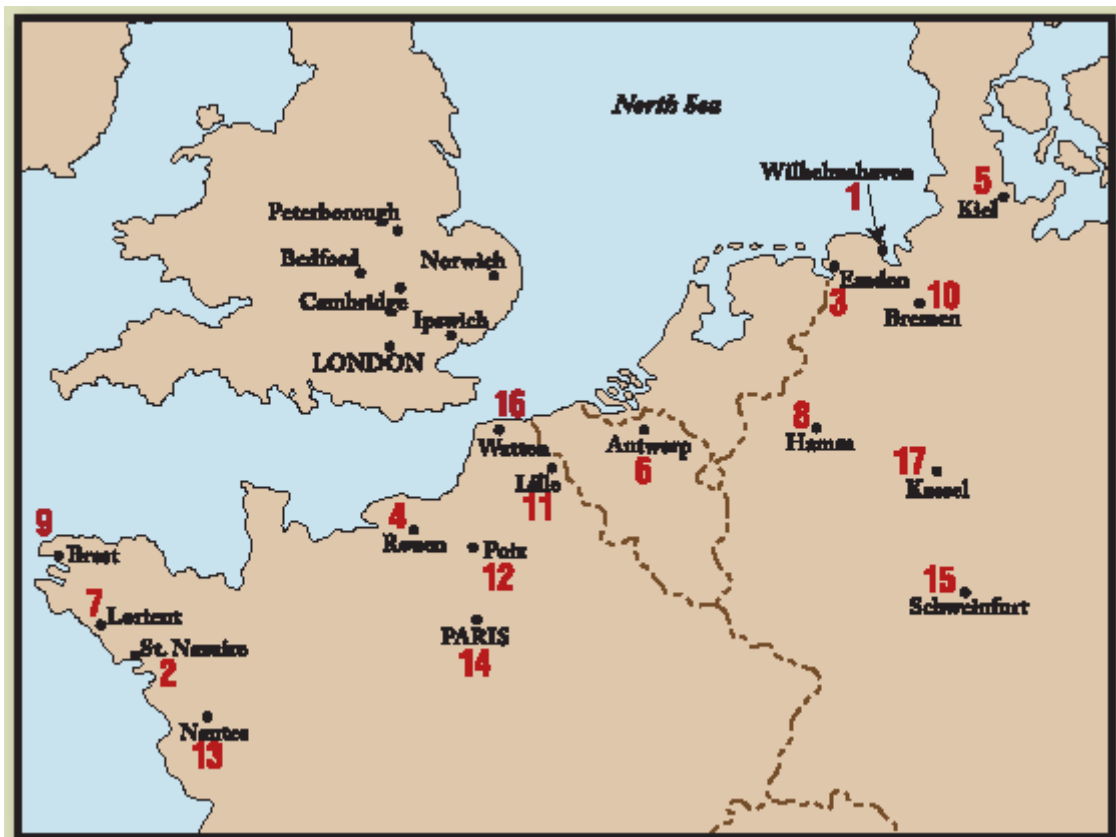
- Il Centro Industriale [1B] a Schweinfurt è un Bersaglio Vitale (Risorsa).
- 6 B-17F effettuano la Missione di Agosto ad altitudine Alta con la Risorsa Alleata Cannoni Flak.
- Giocate la Missione in cinque Segmenti:
 - Segmento Iniziale (Turni Verso il Bersaglio 7-4)
 - Segmento Verso il Bersaglio (Turni Verso il Bersaglio 3-1)
 - Segmento Sul Bersaglio (Turno Sul Bersaglio)
 - Segmento Verso Casa (Turni Verso Casa 1-3)
 - Segmento Finale (Turni Verso Casa 4-6)
- Tutti i Caccia sono presenti solamente durante i Segmenti indicati come sotto indicato. Ciascuno deve effettuare un Disingaggio per Carburante se ancora presente al termine del suo Segmento [24.9.5].
- Pescate una carta Azione all'inizio di ciascun Segmento per determinare i Caccia tedeschi presenti. La parte Alleata ha sempre l'Iniziativa.
- Se giocate la Missione di Ottobre, aggiungere 3 B-17G e l'Asse invece degli Alleati riceve la Risorsa Cannoni Flak. La parte dell'Asse riceve anche la Risorsa Cannoni Alari 20 mm (L/G Bf109G-6) nel Segmento Verso il Bersaglio.

Caccia Presenti						
Segmento Iniziale			Segmento sul Bersaglio	Segmento Verso Casa		
Alleato		2 L/G P-47C	Nessun Caccia presente * Gli aerei dell'Elemento iniziano carichi con Razzi Aria-Aria. ** Gli aerei dell'Elemento iniziano carichi con Razzi Aria-Aria solo durante una Missione in Ottobre.	Alleato		Nessuno
Asse	Bordo Rosso	L/G Bf109G-4, L/G Fw190A-4		Asse	Bordo Rosso	L/G Bf110G-2
	Bordo Bianco	L/G Fw190A-4, L/G Bf110G-2*			Bordo Bianco	L/G Bf109G-4, L/G Fw190A-4
	Bordo Blu	2 L/G Bf109G-4			Bordo Blu	L/G Fw190A-4**
Segmento Verso il Bersaglio				Segmento Finale		
Alleato		Nessuno	** Gli aerei dell'Elemento iniziano carichi con Razzi Aria-Aria solo durante una Missione in Ottobre.	Alleato		L/G Spitfire V, L/G Spitfire IX
Asse	Bordo Rosso	L/G Bf109G-4, L/Bf110G-4			Bordo Rosso	L/G Bf109G-4, L/G Fw190A-4
	Bordo Bianco	L/G Fw190A-4, L/Ju88C			Bordo Bianco	2 L/G Bf109G-4
	Bordo Blu	L/G Bf109G-4, L/G Me410A*			Bordo Blu	L/G Bf109G-4, L/G Bf110G-2

Performance della Missione		
VP Netti	Livello di Vittoria Alleato	CVP
120 o più	Successo Completo	150
70 – 119	Successo	100
0 – 69	Pareggio	50
-79 a -1	Fallimento	-50
-80 o meno	Fallimento Completo	-100



8° AIR FORCE 1943



Sequenza del Gioco Campagna

- Pescate una carta Azione per determinare la Missione.
- Ogni giocatore sceglie segretamente una Risorsa per categoria.
- I giocatori rivelano le Risorse (eccetto Verso il Bersaglio e Sul Bersaglio) scelte e pescano per gli equipaggi.
- Pianificate il turno di arrivo e l'altitudine di ciascuna unità.
- Effettuate la Missione.
- Determinate i Punti Vittoria.
- Determinate la Performance della Campagna alla fine della sesta Missione.

Pianificazione ed Autonomia

A meno che non usiate la Regola Opzionale Consumo del Carburante [24.9]:

- Gli Spitfire devono arrivare o nel primo Turno Verso il Bersaglio o nel Turno Verso Casa (#-2). Ad esempio, se vi sono 6 Turni Verso Casa, un elemento di Spitfire potrebbe arrivare nel Turno Verso Casa #4.
- I P-47C devono arrivare o nel quinto Turno Verso il Bersaglio o non prima del Turno Verso Casa (#-4).
- Gli altri Caccia possono arrivare in qualsiasi Turno Verso il Bersaglio o Verso Casa.
- I Caccia possono essere presenti solamente per i seguenti numeri di Turni di Gioco:
 - Bf109, Spitfire 3 Turni
 - Tutti gli altri aerei 4 Turni

Se non vi sono aerei nemici presenti quando arriva un'unità Caccia, contate ciascun Turno di Gioco prima dell'arrivo di un aereo nemico come solo ½, arrotondando per difetto. Ciascuna unità Caccia ancora in gioco deve effettuare un Disingaggio per Carburante durante la Fase Finale del suo ultimo turno.

Tabella delle Missioni		
Carta Azione	Inizio 1943 gennaio-giugno	POINTBLANK giugno-ottobre
PILOTA ASSO & MEZZO GIRO	7	16
TONNEAU A BOTTE & A MANETTA & BLOCCO MANETTA	2	12
NEL MIO MIRINO (1R)	3	14
NEL MIO MIRINO (2R)	4	5
NEL MIO MIRINO (3R)	10	5
MANOVRA	1	11
CONTROSOLE	8	3
FORBICI & NUVOLE	6	15
VIRATA STRETTA	5	13
ROLLATA VERTICALE	9	17

Autonomia dei Caccia		
Aereo dell'Asse	Serbatoi sganciabili	Carburante Interno
Bf109F	6	8
Bf109G	5	10
Bf110G	8	17
Fw190A	10	12
Me410	-	17
Aereo Alleato	Serbatoi sganciabili	Carburante Interno
P-47C	6→8	20
Spitfire V	10	9
Spitfire IX	10	8

Performance della Campagna			
VP Asse – Alleato			
Asse	Nord	Centro	Alleato
Eccezionale	41 o più	101 o più	Pessimo
Eccellente	21 – 40	61 – 100	Penoso
Buono	1 – 20	31 – 60	Male
Storico	-50 a 0	1 – 30	Storico
Male	-51 a -100	-25 a 0	Buono
Penoso	-101 a -149	-26 a -50	Eccellente
Pessimo	-150 o meno	-51 o meno	Eccezionale

Matrice del Bersaglio della Missione					
	Bersaglio	Tipo di Missione	Aereo	Altitudine	Turni
1	Wilhelmshaven	Strutture Portuali – 2A	3 B-17F ¹	Alta	13/11
2	St Nazaire ²	Ricoveri di Sottomarini – 2B	3 B-17F ¹	Scegliere	11/10
3	Emden	Centro Industriale – 1B	3 B-17F ¹	Alta	12/10
4	Rouen ²	Scambio Ferroviario – 2B	3 B-17F	Alta	9/8
5	Kiel	Strutture Portuali – 2A	3 B-17F ¹	Alta	16/14
6	Antwerp ²	Complesso di Fabbriche – 1B	3 B-17F	Alta	9/8
7	Lorient ²	Ricoveri di Sottomarini – 2B	3 B-17F	Alta	11/10
8	Hamm	Stazione di Smistamento – 2B	3 B-17F	Alta	13/11
9	Brest ²	Strutture Portuali – 2A	3 B-17F	Alta	10/9
10	Bremen	Centro Industriale – 1B	3 B-17F ¹	Alta	14/12
11	Lille ²	Base Aerea di Settore – 3B	2 B-26B ¹ , 2 B-26C ³	Bassa	9/8
12	Poix ²	Aeroporto – 3A	2 B-26C	Media	9/8
13	Nantes ²	Strutture Portuali – 2A	3 B-17F	Scegliere	11/10
14	Parigi ²	Centro Industriale – 1B	6 B-17F	Media	10/9
15	Schweinfurt	Operazione ⁴			P
16	Watten ²	Sito Lancio Razzi V	6 B-17F	Media	8/7
17	Kassel	Centro Industriale – 1B	6 B-17F	Alta	15/13

¹ Aggiungere 3 B-17F se Missione #5 o #6 o durante la Fase POINTBLANK

² Aumento delle Risorse per il tedesco non è disponibile

³ Pescate una carta Azione: se bordo Bianco, usate invece 3 B-17F

⁴ Giocate prima con la versione di agosto, con la versione di ottobre per qualsiasi altra volta. Non scegliete alcuna Risorsa.

Scheda Campagna 8° Forza Aerea

Risorse Alleate

- Early 1943 Aircraft:**
1. L/W Spitfire V (USAAF) (≤3)
 2. L/W Spitfire IX
 3. 2 L/W Spitfire V
 4. 2 L/W P-47C (≥4)
 5. 2 L/W P-47C, Zemke (≥4)
 6. L/W Spitfire V, 2 L/W P-47C (≥4)
- Conditions:**
7. Altitude Adjustment
 8. Crew Morale
 9. Substitute 1 YB-40 for 1 B-17F (≥5 → ≤2)
 10. Tight Formations
 11. Vital Target
- Target-Bound:**
12. Diversionary Raid
 13. Diversionary Raid → Late Arrival
 14. Fighter Sweep (L/W Spitfire V → P-47C)
 15. Late Arrival

- POINTBLANK Aircraft:**
1. L/W Spitfire V, L/W Spitfire IX
 2. L/W Spitfire V, L/W Spitfire IX
 3. L/W Spitfire V, 2 L/W P-47C
 4. L/W Spitfire V, 2 L/W P-47C, Zemke
 5. L/W Spitfire IX, 2 L/W P-47C
 6. L/W Spitfire IX, 2 L/W P-47C
- Over-Target:**
16. Flak Guns
 17. Flak Guns
 18. Incendiary Bombs
- Germany Augmentation:**
19. L/W Spitfire IX
 20. (None) → L/W P-47C (≥3)
 21. (None) → 2 L/W P-47C, Blakeslee (≥5)

Risorse dell'Asse

- Early 1943 Aircraft:**
1. L/W Fw190A-4
 2. L/W Fw190A-4
 3. L/W Bf109G-4, L/W Fw190A-4
 4. L/W Bf109G-4, L/W Fw190A-4 (≥4)
 5. L/W Bf109G-4, 2 L/W Fw190A-4 (≥4)
 6. 2 L/W Bf109G-4, 2 L/W Fw190A-4, E. Mayer (≥5)
- Conditions:**
7. Close Escort → New Tactics
 8. Coordinated Attack
 9. Deteriorating Weather
 10. Loose Formations
- Target-Bound:**
11. Bad Assembly
 12. Late Arrival
 13. Mechanical Problems → Navigation Error
 14. Missed Escort

- POINTBLANK Aircraft:**
1. L/W Bf109G-4, L/W Fw190A-5
 2. L/W Bf109G-6, 2 L/W Fw190A-5
 3. L/W Bf109G-6, 2 L/W Fw190A-5, E. Mayer
 4. 2 L/W Bf109G-6, L/W Fw190A-5
 5. 2 L/W Bf109G-6, L/W Fw190A-5, Wilcke
 6. 2 L/W Bf109G-6, 2 L/W Fw190A-5
- Over-Target:**
15. Clouds Over Target
 16. Flak Guns
 17. Missed IP
 18. Missed Target
- Germany Augmentation:**
19. L/W Bf109F-4 (≤3) → L/W Bf110G-2
 20. L/W Bf110G-2 (≥2) → L Bf110G-4, Aerial Rockets, Coordinated Attack (≥3)
 21. (None) → 20mm Gun Pods (L/W Bf109G-6), Aerial Rockets, Coordinated Attack (≥4)
 22. (None) → L/W Bf109G-6, L/W Me410A, Aerial Rockets, Coordinated Attack (≥4)

Mission	Target	Resources	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	OT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	CVPs
1																											
2																											
3																											
4																											
5																											
6																											

Mission #	Unit	Arrival	Turn	Alt	Aircrew	Mission #	Unit	Arrival	Turn	Alt	Aircrew	Mission #	Unit	Arrival	Turn	Alt	Aircrew	Mission #	Unit	Arrival	Turn	Alt	Aircrew					

RISORSE ALLEATE

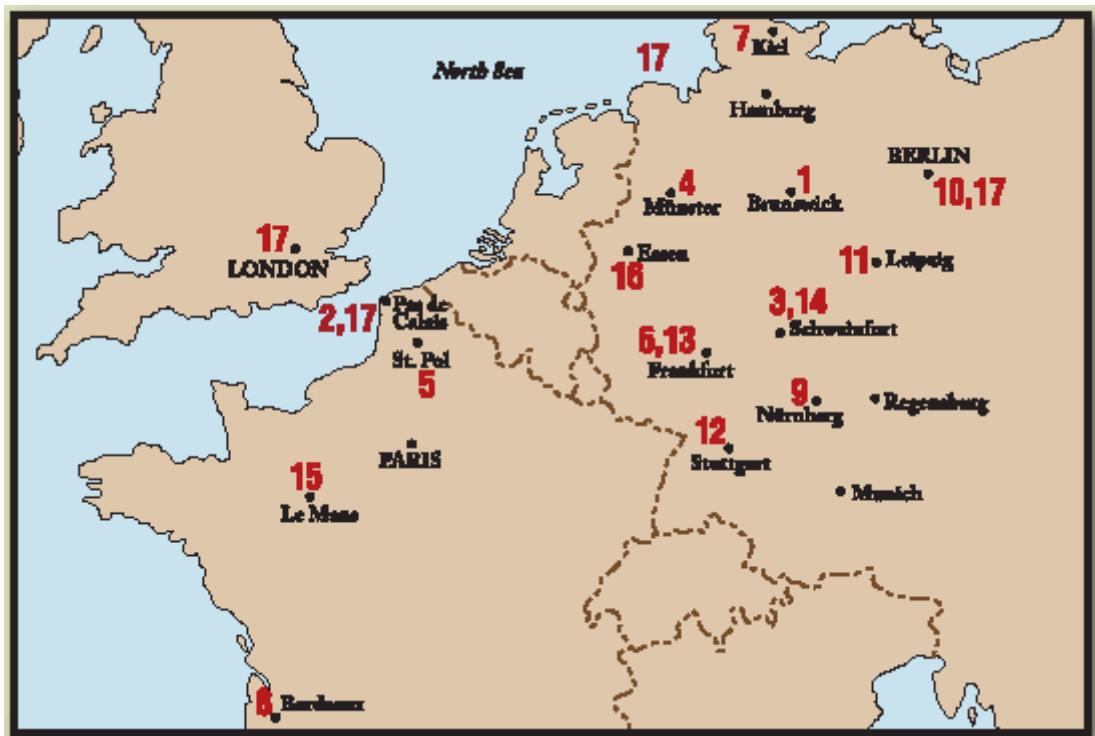
<p>Aerei Inizio 1943</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L/G Spitfire V (USAAF) (≤3) 2. L/G Spitfire IX 3. 2 L/G Spitfire V 4. 2 L/G P-47C (≥4) 5. 2 L/G P-47C, Zemke (≥4) 6. L/G L/G Spitfire V, 2 L/G P-47C (≥4) 	<p>Aerei POINTBLANK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L/G Spitfire V, L/G Spitfire IX 2. L/G Spitfire V, L/G Spitfire IX 3. L/G Spitfire V, 2 L/G P-47C 4. L/G Spitfire V, 2 L/G P-47C, Zemke 5. L/G Spitfire IX, 2 L/G P-47C 6. L/G Spitfire IX, 2 L/G P-47C
<p>Condizioni:</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Modifica dell'Altitudine 8. Morale dell'Equipaggio 9. Sostituire 1 YB-40 per 1 B-17F (≥5 → ≤2) 10. Formazioni Strette 11. Bersaglio Vitale <p>Verso il Bersaglio:</p> <ol style="list-style-type: none"> 12. Raid Diversivo 13. Raid Diversivo → Arrivo in Ritardo 14. Incursione di Caccia (L/G Spitfire V → P-47C) 15. Arrivo in Ritardo 	<p>Sul Bersaglio:</p> <ol style="list-style-type: none"> 16. Cannoni Flak 17. Cannoni Flak 18. Bombe Incendiarie <p>Aggiunte per la Germania:</p> <ol style="list-style-type: none"> 19. L/G Spitfire IX 20. (Nessuno) → L/G P-47C (≥3) 21. (Nessuno) → 2 L/G P-47C, Blakeslee (≥5)

RISORSE DELL'ASSE

Aerei Diurni 1. L/G FW190A-4 2. L/G FW190A-4 3. L/G Bf109G-4, 2 L/G FW190A-4 4. L/G Bf109G-4, 2 L/G FW190A-4 (≥ 4) 5. L/G Bf109G-4, 2 L/G FW190A-4 (≥ 4) 6. 2 L/G Bf109G-4, 2 L/G FW190A-4, E. Mayer (≥ 5)	Aerei POINTBLANK 1. L/G Bf109G-4, L/G FW190A-5 2. L/G Bf109G-6, 2 L/G FW190A-5 3. L/G Bf109G-6, 2 L/G FW190A-5, E. Mayer 4. 2 L/G Bf109G-6, L/G FW190A-5 5. 2 L/G Bf109G-6, L/G FW190A-5, Wilcke 6. 2 L/G Bf109G-6, L/G FW190A-5
---	---

Condizioni: 7. Scorta Ravvicinata → Nuove Tattiche 8. Attacco Coordinato 9. Tempo in Peggioramento 10. Formazioni Larghe Verso il Bersaglio: 11. Difficoltà nel Creare la Formazione 12. Arrivo in Ritardo 13. Problemi Meccanici → Errore di Navigazione 14. Scorta Mancata	Sul Bersaglio: 15. Nuvole sul Bersaglio 16. Cannoni Flak 17. IP Mancato 18. Bersaglio Mancato Aggiunte per la Germania: 19. L/G Bf109F-4 (≤ 3) → L/G Bf110G-2 20. L/G Bf110G-2 (≥ 2) → L/G Bf110G-4, Razzi Aerei, Attacco Coordinato (≥ 3) 21. (Nessuno) → Pod di Cannoni 20mm (L/G Bf109G-6), Razzi Aerei, Attacco Coordinato (≥ 4). 22. (Nessuno) → L/G Bf109G-6, L/G Me410A, Razzi Aerei, Attacco Coordinato (≥ 4).
---	---

LA BATTAGLIA DI BERLINO



Sequenza del Gioco Campagna

- Pescate una carta Azione per determinare la Missione.
- Ogni giocatore sceglie segretamente una Risorsa per categoria.
- I giocatori rivelano le Risorse (eccetto Verso il Bersaglio e Sul Bersaglio) scelte e pescano per gli equipaggi.
- Pianificate il turno di arrivo e l'altitudine di ciascuna unità.
- Effettuate la Missione.
- Determinate i Punti Vittoria.
- Determinate la Performance della Campagna alla fine della Missione finale.

Pianificazione ed Autonomia

A meno che non usiate la Regola Opzionale Consumo del Carburante [24.9]:

- I Caccia possono essere presenti solamente per i seguenti numeri di Turni di Gioco:
 - Bf109, Spitfire 3 Turni
 - P-51B 6 Turni
 - Tutti gli altri aerei 4 Turni

Se non vi sono aerei nemici presenti quando arriva un'unità Caccia, contate ciascun Turno di Gioco prima dell'arrivo di un aereo nemico come solo $\frac{1}{2}$, arrotondando per difetto. Ciascuna unità Caccia ancora in gioco deve effettuare un Disingaggio per Carburante durante la Fase Finale del suo ultimo turno.

Tabella delle Missioni			
Carta Azione	Giorno	Notte Missioni 1-4	Notte Missioni 5-6
PILOTA ASSO & MEZZO GIRO	3	12	11
TONNEAU A BOTTE & A MANETTA & BLOCCO MANETTA	1	11	10
NEL MIO MIRINO (1R)	17	10	13
NEL MIO MIRINO (2R)	4	10	15
NEL MIO MIRINO (3R)	2	13	12
MANOVRA	17	10	12
CONTROSOLE	8	13	17
FORBICI & NUVOLE	6	11	16
VIRATA STRETTA	5	17	9
ROLLATA VERTICALE	7	13	14

Autonomia dei Caccia		
Aereo dell'Asse	Serbatoi sganciabili	Carburante Interno
Bf109G	5	10
Bf110G	8	17
Do217	-	27
Fw190A	10	12
He219	-	24
Ju88C-6	-	23
Me410A	-	17
Aereo Alleato	Serbatoi sganciabili	Carburante Interno
Beaufighter VIF	-	26
Mosquito (tutti)	6	30
P-38J	14	20
P-47C	10	20
P-47D-22	17	20
P-51B	17	30
Sptifire IX	10	8

Performance della Campagna				
VP Asse – Alleato				
Asse	Giorno	Notte	Combinato	Alleato
Eccezionale	251 o più	241 o più	326 o più	Pessimo
Eccellente	201 – 250	211 – 240	276 – 325	Penoso
Buono	151 – 200	181 – 210	221 – 275	Male
Storico	101 – 150	151 – 180	166 – 220	Storico
Male	76 – 100	121 – 150	131 – 165	Buono
Penoso	51 – 75	91 – 120	96 – 130	Eccellente
Pessimo	50 o meno	90 o meno	95 o meno	Eccezionale

RISORSE ALLEATE

Aerei Diurni 7. 3 L/G P-47C 8. 3 L/G P-47C, L/G P-47D-22 (≥2) 9. L/G P-38J, 4 L/G P-47C, Zemke (≥3) 10. L/G P-38J, 3 L/G P-47C, L/G P-47D-22 (≥3) 11. L/G P-38J, 4 L/G P-47C, L/G P-51B (≥5) 12. L/G P-38J, 4 L/G P-47C, L/G P-51B, Zemke (≥5)	Aerei Notturmi 22. L Mosquito II 23. L Mosquito XII 24. 2 L Mosquito II (≥3) 25. 2 L Mosquito II (≥3) 26. L Mosquito II, L Mosquito XII (≥3) 27. 2 L Mosquito II, L Mosquito XVII (≥4)
---	---

Condizioni: 28. Morale dell'Equipaggio → Modifica dell'Altitudine 29. Massimo Sforzo (2 B-17F, 1 B-17G) → (Nessuno) 30. Massimo Sforzo (3 B-24J) → Incursori Notturmi 31. Formazioni Strette → Cannoni Flak 32. Bersaglio Vitale Verso il Bersaglio: 33. Incursione di Caccia (L/G P-47C) → Disturbi 34. L/G Spitfire IX → Raid Diversivo 35. Arrivo in Ritardo → Disturbi	Sul Bersaglio: 36. Cannoni Flak 37. Cannoni Flak, Esploratori 38. Bombe Incendiarie 39. Bombe Incendiarie → Blockbuster 40. Esploratori Aggiunte per la Germania: 41. L/G P-38J → L <i>Beaufighter</i> VIF (≤2) 42. L/G P-51B, Blakeslee (≥2) → L Mosquito XVII (≥2) 43. Massimo Sforzo (2 B-17F, 1 B-17G, 3 B-24J) → Massimo Sforzo (1 Lancaster III, 3 Halifax III) 44. Sostituire (L/G P-47D-22 per L/G P-47C) (≥2) → L Mosquito XII
---	---

RISORSE DELL'ASSE

Aerei Diurni 7. L/G Bf109G-6, 2 L/G FW190A-6 8. 2 L/G Bf109G-6, L/G FW190A-6 9. 2 L/G Bf109G-6, 2 L/G FW190A-6, E. Mayer 10. 2 L/G Bf109G-6, L/G Bf110G-2, 2 L/G FW190A-6 (≥4) 11. 3L/G Bf109G-6, L/G Bf110G-2, L/G FW190A-6, Graf (≥4) 12. 3 L/G Bf109G-6, L/G Bf110G-2, 2 L/G FW190A-6 (≥4)	Aerei Notturmi 7. 2 L Bf110G-4*, L Ju88C-6b 8. 3 L Bf110G-4*, L Ju88C-6b 9. 3 L Bf110G-4*, L Ju88C-6b, Schrage Musik 10. 3 L Bf110G-4*, Wilde Sau (L Bf109G-6) 11. 3 L Bf110G-4*, L Ju88C-6b, Wilde Sau (L Bf109G-6) 12. 3 L Bf110G-4*, L Ju88C-6b, Wilde Sau (2 L Bf109G-6) * Uno con Schrage Musik
--	--

Condizioni: 23. Scie di Condensazione, Attacco Coordinato 24. Formazioni Larghe → Schrage Musik 25. Nessuna Ritirata → Direzione Caccia Verso il Bersaglio: 26. Difficoltà nel Creare la Formazione → Proiettori 27. Tempo in Peggioramento 28. Arrivo in Ritardo → Guida Radar 29. Scorta Mancata → Guida Radar 30. Attacco Coordinato, Errore di Navigazione	Sul Bersaglio: 31. Nuvole sul Bersaglio 32. Nuvole sul Bersaglio → Cannoni Flak 33. Cannoni Flak 34. IP Mancato Aggiunte per la Germania: 35. Pod di Cannoni 20 mm (L/G Bf109G-6), Attacco Coordinato → Wilde Sau (L FW190A-6) 36. Razzi Aria-Aria → L Do217J 37. L/G Me410A → L Do217N, L He219A-2 38. L/G Me410A → L Do217N, L Bf110G-4 (≥4)
---	---

LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA

Sequenza del Gioco Campagna

- Riparate gli aerei Danneggiati (Alleato 3, Asse 2)
- Pescate una carta Azione per determinare le Previsioni del Tempo della Settimana.
- Pescate una carta Azione per determinare la Missione di Superiorità Aerea della Settimana (non durante *Kanalkampf*).
- Effettuate la Missione di Superiorità Aerea.
Per ciascuna Missione:
 1. Il giocatore dell'Asse assegna gli aerei in Raid e altitudine, poi rivela il numero totale di aerei.
 2. Determinate l'effetto del Radar.
 3. Ogni giocatore può scegliere una Risorsa.
 4. Il giocatore Alleato assegna aerei ed altitudine.
 5. Pescate una carta Azione per determinare le Risorse Condizioni Meteo e pescate per gli equipaggi.
 6. Giocate la Missione.
 7. Al completamento della Missione, spostate il segnalino Campagna a seconda dei risultati.
- Pescate una carta Azione per determinare la Missione di Attacco della Settimana.
- Effettuate la Missione di Attacco usando la stessa procedura delle Missioni di Superiorità Aerea.
- Verificate per la Vittoria dopo il completamento delle Missioni della Settimana. Se nessuno vince, passate alla Settimana successiva.

Tabella delle Previsioni del Tempo

Numero della Carta	Previsioni del Tempo	Modificatore
141 o più	Soleggiato	+40
131 – 140	Parzialmente Nuvoloso	
116 – 130	Nuvole Sparse	+10
96 – 115	Soleggiato	+40
71 – 95	Nuvole Sparse	+10
41 – 70	Parzialmente Nuvoloso	
16 – 40	Nuvoloso	-10
-4 a 15	Coperto	-40
-19 a -5	Nuvoloso	-10
-29 a -20	Parzialmente Nuvoloso	
-30 o meno	Coperto	-40

Tabella delle Missioni di Superiorità Aerea

Carta Azione	Alderangriff	Il Blitz
PILOTA ASSO & MEZZO GIRO	14 (11*)	4 (6)
TONNEAU A BOTTE & A MANETTA & BLOCCO MANETTA	14 (10)	5 (10)
NEL MIO MIRINO (1R)	12 (8)	16 (10)
NEL MIO MIRINO (2R)	12 (9)	4 (5)
NEL MIO MIRINO (3R)	12 (11*)	5 (9)
MANOVRA	14 (10)	4 (4)
CONTROSOLE	12 (10)	16 (10)
FORBICI & NUVOLE	4 (6)	12 (8)
VIRATA STRETTA	6 (8)	16 (10)
ROLLATA VERTICALE	13 (9)	18 (S)

* I Caccia *Bf109* non possono essere assegnati a questa Missione

Tabella delle Missioni di Superiorità Aerea			
Carta Azione	Kanalkampf	Alderangriff	Il Blitz
PILOTA ASSO & MEZZO GIRO	2 (10)	7 (10)	17 (10)
TONNEAU A BOTTE & A MANETTA & BLOCCO MANETTA	1 (8)	3 (10)	10 (L)
NEL MIO MIRINO (1R)	4 (6)	3 (11*)	10 (L)
NEL MIO MIRINO (2R)	1 (9)	2 (10)	2 (10)
NEL MIO MIRINO (3R)	2 (9)	11 (L)	9 (10)
MANOVRA	1 (7)	3 (9)	10 (L)
CONTROSOLE	18 (S)	18 (S)	2 (9)
FORBICI & NUVOLE	15 (8)	1 (9)	1 (7)
VIRATA STRETTA	2 (8)	16 (10)	10 (L)
ROLLATA VERTICALE	8 (9)	9 (9)	11 (L)

* I Caccia *Bf109* non possono essere assegnati a questa Missione

Durata della Missione

Il numero tra parentesi dopo il numero della Missione è il numero base di Turni Verso il Bersaglio o dello Scontro tra Caccia [23.1.1]. E' **evidenziato in giallo** se si può avere il Disingaggio per Carburante per l'Asse. Se "L", il numero è 10 ma non si applica il modificatore negativo per il Disingaggio per Carburante per l'Asse. Se "S", fate riferimento alla Tabella delle Missioni Speciali. Se **evidenziato in nero** è una missione Notturna [23.5].
Il numero base di Turni Verso Casa è sempre due di meno.

Punti Vittoria Campagna (CVP)

Assegnate CVP solo per i seguenti casi:

- Ottenete CVP pari alla metà dei normali Punti Vittoria (arrotondate per difetto) per Danneggiare e Distruggere *ciascun* aereo nemico e Pilota Abile (cioè 2 per Caccia Distrutti, non 2,5).
- Ottenete CVP pari al Livello di Successo (0-3) per tutte le Missioni eccetto la Ricognizione.
- Se il giocatore Alleato non impiega alcun aereo in una Missione, ottenete 3 CVP.
- Se il giocatore dell'Asse impiega meno di 2 bombardieri disponibili (incluse le Risorse) ad una Missione, ottenete -5 CVP. Non consentito nelle Missioni di Combattimento Aereo.

Conseguenze delle Missioni Campagna

Sottraete i CVP Alleati da quelli dell'Asse e spostate il segnalino di un numero di spazi dopo ciascuna Missione o Raid a seconda del risultato CVP:

Missione:	5+	Destra 2	-2 a -4	Destra 1	-3 o meno	Nessuno		
Raid:	8+	Destra 3	4 - 7	Destra 2	-5 a 3	Destra 1	-6 o meno	Nessuno

Se il segnalino viene posto in o passa in uno spazio con una Conseguenza, implementate quella Conseguenza:

Riserve Esaurite?	Dichiarate <i>Aldertag</i> (se non già dichiarato)
"Gli Ultimi 50 Spitfire"	Giocate <i>Il Grande Raid su Londra</i> invece della prossima Missione di Attacco, dopodiché <i>Alderangriff</i> termina ed inizia <i>Il Blitz</i> .

La Campagna termina con una Vittoria Decisiva dell'Asse se il segnalino si trova nello spazio *Inizio Seelowe* al termine di una Settimana. Altrimenti, la partita termina se una delle parti termina aerei di un qualsiasi tipo sulla scheda (cioè sono barrati tutti e 10 gli Ju88; la parte Alleata ottiene una Vittoria Operazionale) o al termine della Settimana 11 (*Seelowe* annullata - Vittoria Strategica Alleata).

Matrice del Bersaglio della Missione	
	Bersaglio
1	NAVIGLIO
2	PORTO
3	Aeroporto – 3A
4	Scontro tra Caccia ¹ – 1B
5	Centro di Rifornimenti ² – 2A
6	Stazione Radar ² - 1A
7	Fabbrica di Carri Armati – 3°
8	Moli ³ – 2A
9	Cittadina ³ – 3B
10	LONDRA (GIORNO)
11	LONDRA (NOTTE)
12	Aeroporto ² – 3A
13	Aeroporto ³ – 3A
14	Aeroporto ² (di Settore) – 3A
15	Ricognizione ² – 1B
16	Complesso Fabbriche ² (Aeroporto) – 1B
17	Complesso Fabbriche ^{2,3} (Aeroporto) – 1B
18	Speciale [24.5.7]

¹ Il giocatore dell'Asse non può scegliere Bombardieri per questa Missione.
² Missione Chiave [27.5.4]
³ Missione Notturna (anche **ombreggiata in nero**). Il giocatore dell'Asse può scegliere solo Bombardieri Medi per questa Missione.

Nota: Le Missioni #3 e #12 *non* sono Missioni Chiave.

Inizio Campagna				Riserve Esaurite?			“Gli Ultimi 50 Spitfire”			Inizio Seelowe
				Dichiarare Aldertag			Giocate Il Grande Raid di Londra			Vittoria Decisiva dell'Asse

Scheda Campagna *La Battaglia d'Inghilterra*

Aerei dell'Asse Disponibili

BF109E-3/4/B	(4)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BF110C	(4)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Do17Z	(2)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ju87B	(4)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He111H-3	(4)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ju88A-1	(4)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Aerei Alleati Disponibili

Hurricane I	(6)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spitfire I	(3)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blenheim IF	(1)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Assegnazioni Massime di Aerei

	<i>Kanalkampf</i>	<i>Alderney</i>	<i>The Blitz</i>
Asse	4	8	10
Alleato	3	4	6

Sett. Meteo Missione Puntate Radar Aereo Altitudine Risorsa Risorsa Wx Turni CVP
 Alt Iniz Avvist

1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				

Raid Aldertag

Il Grande Raid su Londra

Missione Ondata/Alt Sco/Alt Iniz/Alt Risorsa Wx Turni CVP

Missione Ondata/Alt Sco/Alt Iniz/Alt Risorsa Wx Turni CVP

1																				
2																				
3																				
4																				

1																				
2																				
3																				
4																				

LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA – PROCEDURA DELLE MISSIONI

① Pianificazione dell'Asse

Il giocatore dell'Asse assegna gli aerei ed altitudini.

② Effetti del Radar

I giocatori puntano per determinare gli effetti dell'individuazione radar.

- a) Le due parti hanno da 3 a 5 Punti Radar da distribuire segretamente tra tre categorie: Altitudine, Iniziativa e Allarme. Il numero di punti dipende dal numero di aerei nell'Attacco dell'Asse:

	3 o meno:	RAF 3, LUFT 4	7 – 8	RAF 5, LUFT 4
	4 – 6	RAF 4, LUFT 4	9 o più	RAF 5, LUFT 3

- b) I giocatori rivelano le loro puntate, sottraggono i Punti Luftwaffe da quelli della RAF in ogni categoria, e fanno riferimento alla Tabella degli Effetti del Radar per determinare i risultati.

Tabella degli Effetti del Radar

Differenza Punti	+2 o più	+1	Pari	-1	-2 o meno
<i>Altitudine</i>	Scegliere	Sopra	Stessa	Sotto	Sotto
<i>Iniziativa</i>	Alleato +W	Alleato	Alleato	Asse	Asse
<i>Allarme</i>	+2 Turni	+1 Turno	Nessuna Variazione	Nessuna Variazione	-1 Turno
<i>Altitudine</i>	Indica l'altitudine iniziale dei Caccia Alleati in relazione all'aereo tedesco più in alto (bombardieri, se vi sono): o allo stesso livello, un livello sopra, o un livello sotto. Questo può consentire ai Caccia Alleati di iniziare ad altitudine Molto Alta, ma non sotto l'altitudine Molto Bassa.				
<i>Iniziativa</i>	Indica quale parte gioca prima nell'ordine di gioco, +W indica che il Gregario può attaccare i Bombardieri (solamente) durante il primo Turno di Giocatore (ignorando l'Eccezione in 16.3).				
<i>Allarme</i>	Cambia il numero di Turni Verso il Bersaglio. <i>Sottraete</i> il risultato se Missione di Scontro tra Caccia (cioè Differenza -1 in uno Scontro tra Caccia di 6 Turni = - (-1 Turno) = 7 Turni).				

③ Risorse

Alleato	Asse
13. Recupero in Mare 14. Sfidare la Flak 15. Tattiche di Elemento 16. Cannoni Flak 17. Cannoni Flak 18. Arrivo in Ritardo 19. <i>Sez Defiant</i> 20. Scorta Mancata 21. Proiettori	1. Recupero in Mare 2. Rotta Alternativa 3. Raid di Diversione 4. Navigazione Elettronica 5. Equipaggi Esperti 6. Cannoni Flak 7. Bombe Incendiarie 8. <i>L/G Bf110C</i> , Bombe 9. Formazioni Strette
Aldefangriff o Il Blitz: 22. Recupero in Mare 23. Sorpresa 24. Cannoni Flak 25. <i>L Hurricane I, Frantisek</i>	Aldefangriff o Il Blitz: 10. Equipaggi Esperti 11. Attacco di Caccia (<i>L/G Bf109E-3</i>) 12. Raid (<i>L/G Bf110C</i>) 13. Raid (<i>2 Do17Z</i>)
Il Blitz: 14. Scorta Ravvicinata 15. <i>L Hurricane I</i> , Contromisure Elettroniche 16. Tattiche di Elemento 17. Cannoni Flak	Il Blitz: 14. Navigazione Elettronica, Massimo Sforzo 15. <i>L Hurricane I</i> , Contromisure Elettroniche (<i>L/G Bf109E-3</i>) 16. Attacco di Caccia (<i>L/G Bf109E-3</i>) 17. Raid (<i>L/G Bf110C</i>)

④ Pianificazione Alleata

Il giocatore Alleato assegna gli aerei ed altitudini.

⑤ Condizioni Meteo della Missione

Pescate una carta Azione per determinare la Risorsa Condizioni Meteo.

Tabella delle Risorse Meteo			
Previsioni del Tempo	Bordo Rosso	Bordo Blu	Bordo Bianco
Soleggiato	Bello (nessun effetto)	Venti Contrari	Venti Lateral
Nuvole Sparse	Bello (nessun effetto)	Venti Lateral	Condensazione *
Parzialmente Nuvoloso	Venti Lateral	Bello (nessun effetto)	Errore di Navigazione
Nuvoloso	Errore di Navigazione	Nuvole sul Bersaglio	Bello (nessun effetto)
Coperto	Nuvole sul Bersaglio	Brutto Tempo	Bersaglio Mancato

* Invece di avere automaticamente l'Iniziativa, l'Alleato riceve 1 Punto Radar gratuito per l'Iniziativa.

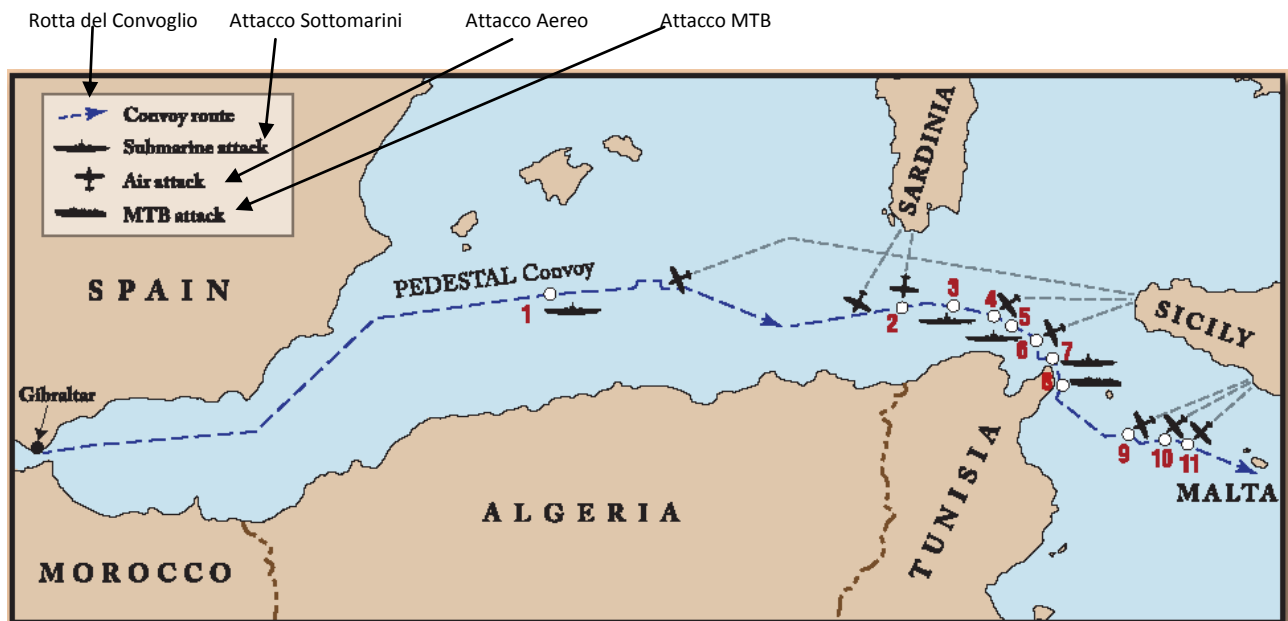
6 Equipaggi

I due giocatori assegnano gli equipaggi.

7 Missioni Chiave

Missione Complesso di Fabbriche (Aerei) – Il giocatore Alleato può essere in grado di recuperare immediatamente un aereo a sua scelta Distrutto in una Missione precedente. Pescate una carta Azione al completamento della Missione:		Missione Aeroporto – Aggiungere +1 ai CVP ottenuti eccetto a Livello di Successo 0.
Risultato	Effetto	Missione Aeroporto (di Settore) – Raddoppiate i CVP ottenuti per il Livello di Successo contro il bersaglio Aeroporto.
<i>Bordo Rosso</i>	Recuperate un Caccia inglese se il Livello di Successo è 0	
<i>Bordo Blu</i>	Recuperate un Caccia inglese se il Livello di Successo è 0 o 1	
<i>Bordo Bianco</i>	Recuperate un Caccia inglese se il Livello di Successo è 0, 1 o 2	
Missione Stazione Radar – il Livello di Successo influenza i Punti Radar Alleati nelle Missioni seguenti:		Missione Centro di Rifornimento – Ridurre il numero di aerei Alleati che possono essere riparati questa Settimana (numero = Livello di Successo), se il Livello è 2, gli Alleati possono riparare solo 1 Caccia invece di 3.
Livello di Successo	Effetti	
0	Nessuno	
1	Ridurre i Punti Radar Alleati disponibili di 1 nella Missione seguente	
2	Ridurre i Punti Radar Alleati disponibili di 1 nella Missione seguente ed 1 in quella dopo	
3	Ridurre i Punti Radar Alleati disponibili di 2 nella Missione seguente ed 1 in quella dopo	
Missione di Ricognizione – Deve essere effettuata da un Bombardiere Medio da solo senza scorta di Caccia ad altitudine Bassa o Molto Bassa. Invece di CVP, il Successo influenza l'accuratezza del bombardamento nelle Missioni seguenti:		
Risultato	Effetto	
<i>Mancato</i>	Nessuno	
<i>Colpo</i>	Un bombardiere può pescare una carta Bomba aggiuntiva nella Missione seguente.	
<i>Diretto</i>	Un bombardiere può pescare una carta Bomba aggiuntiva nella Missione seguente non di Combattimento Aereo.	
<i>Vitale</i>	Due bombardieri possono pescare una carta Bomba aggiuntiva nella Missione seguente non di Combattimento Aereo.	
Missione di Salvataggio Piccoli Natanti – Il giocatore dell'Asse può essere in grado di recuperare immediatamente un aereo a sua scelta Distrutto in una Missione precedente. Pescate una carta Azione al completamento della Missione:		
Risultato	Effetto	
<i>Bordo Rosso</i>	Recuperate un aereo tedesco se il Livello di Successo è 0	
<i>Bordo Blu</i>	Recuperate un aereo tedesco se il Livello di Successo è 0 o 1	
<i>Bordo Bianco</i>	Recuperate un aereo tedesco se il Livello di Successo è 0, 1 o 2	

Operazione PEDESTAL



Sequenza di Gioco Giornaliera

- Il giocatore dell'Asse elenca i suoi aerei disponibili in Raid sulla sua scheda.
 - Il giocatore Alleato elenca simultaneamente i suoi Caccia disponibili in Missione di CAP.
 - Giocate ogni Missione:
 - Scegliete una carta azione per determinare il numero di Raid nella Missione.
 - Scegliete segretamente carte azione per determinare lo Stato CAP inglese.
 - I giocatori scelgono segretamente e registrano sino a 2 Risorse ognuno (non possono essere le stesse).
 - Rivelate i Raid, CAP e Risorse.
 - Pescate gli equipaggi.
 - Giocate la Missione e registrate le perdite.
 - Giocate Missioni aggiuntive (non il Giorno 1) sino a che non sono stati risolti tutti i Raid.
 - Verificate lo stato degli aerei e navi danneggiati.
- Determinare la vittoria alla fine del Giorno 3.

Restrizioni Giornaliere

Ogni Giorno ha tre restrizioni diverse:

- **Giorno 1:** Massimo tra Raid dalla Sicilia (solo Bombardieri Medi). *Per la distanza, gli Ju88 hanno il loro valore di Bombardamento ridotto a 2.*
- **Giorno 2:** Possono partecipare tutti gli aerei. Si devono indicare 3 Raid dalla Sardegna prima di qualsiasi Caccia o Bombardieri Leggeri dalla Sicilia.
- **Giorno 3:** Possono partecipare solo aerei dalla Sicilia. Non sono consentiti più di 12 Raid, *non più di 2 aerei per Raid.*

Attacchi Navali dell'Asse

Attacchi dei Sottomarini

Prima di giocare l'ultima Missione del Giorno 2:

- Scegliete a caso una nave mercantile nel convoglio (non una Dispersa) ed assegnate 2 Punti Danno ad essa.
- I risultati di Bersaglio Mancato Speciale della Flak sul Bersaglio *non contano più* come Attacchi Falliti per le navi del convoglio.
- Il giocatore Alleato perde l'opzione di decidere l'ordine di gioco [25.3.4c]. Pertanto, determinate il primo giocatore in ciascuna Missione a caso [4.7].
- Il giocatore Alleato non può più scegliere la Risorsa Direzione Caccia.

Attacchi MTB

Prima di verificare lo stato di riparazione al termine del Giorno 2, effettuate gli attacchi con siluri contro 5 navi mercantili scelte a caso nel convoglio (non Dispersi):

- Pescate 1 carta risultato bombe per ciascuna nave.
- Dal momento che questi rappresentano siluri, *raddoppiate* il numero di Punti Danno ottenuti secondo 21.6.2.

Determinazione della Vittoria nella Campagna

Non si registrano i normali VP. Si determina la vittoria esclusivamente dal numero di *caselle* di Navi Mercantili non barrate al termine della partita (dopo la verifica finale per le riparazioni). Contate ciascuna casella rimanente dell'Ohio come quattro.

Performance della Campagna

VP Asse – Alleato

Asse	# Caselle	CVP	Alleato
Eccezionale	5 meno	40	Pessimo
Eccellente	6 – 10	25	Penoso
Buono	11 – 15	12	Male
Storico	16 – 20	0	Storico
Male	21 – 25	-10	Buono
Penoso	26 – 35	-20	Eccellente
Pessimo	36 o più	-35	Eccezionale

Legenda degli Attacchi dell'Asse contro il convoglio PEDESTAL

1. Il U-73 affonda la *Eagle*.
2. *Deucation* danneggiata, in seguito affondata.
3. *Cobalto* affondato.
4. *Indomitabile* danneggiata; *Foresight* affondato.
5. *L'Axum* affonda il *Cairo*, danneggia il *Nigeria* ed *Ohio*
6. *Clan Ferguson* e *Empire Hope* affondati, *Glenorchy* (poi affondato) e *Brisbane Star* danneggiati.
7. *L'Alagi* danneggia il *Kenya*.
8. *Manchester*, *Alaria Lykes* e *Santa Elisa* affondati, *Wairangi* (poi affondato) e *Rochester Castle* danneggiati.
9. *Walmarame* affondato.
10. *Ohio* danneggiata.
11. *Rochester Castle* ed *Ohio* danneggiati; *Dorset* danneggiato, poi affondato.

Scheda Campagna dell'Asse Operazione PEDESTAL

Aerei dell'Asse Disponibili

Sardegna

MC.202 (2)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CR.42 AS (2)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SM.79-II (2)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sicilia

Luftwaffe

Bf109F-4 (2)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Bf110D (2)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Ju87D-3 (4)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
He111H-6 (1)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Ju88A-4 (4)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Regia Aeronautica

MC.202 (2)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ju87R (2)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
SM.79-II (2)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Riparazioni

Carta Azione	Aereo Danneggiato
Bordo Rosso	Riparato
Bordo Blu	Eliminato
Bordo Bianco	Nessun Effetto

Convoglio GM-5

	Non Danneggiata		Danneggiata		Danneggiata		Non Danneggiata		Danneggiata		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Almeria Lykes 01-08			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Melbourne Star 57-63	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Brisbane Star 09-16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ohlo 64-71	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cian Ferguson 17-24		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Port Chalmers 72-78		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deucalion 25-32		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rochester Castle 79-86		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dorset 33-40		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Santa Elisa 87-94		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Empire Hope 41-48	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Waimarama 95-102	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Glenorchy 49-56		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Wairangi 103-110	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Giorno 1: 11 agosto

1	
2	
3	

Raid per Missione

Carta Azione # di Raid

Bordo Bianco	1
Bordo Rosso	2
Bordo Blu	3*

* 1 il Giorno 13

Risorse dell'Asse

- Rotta Alternativa
- Esploratori
- Spie
- Spie
- Spie

Solo 12 agosto:

- Attacco Coordinato¹
- L/G Bf109F-4, Bar^{1,2}
- L Bf110D²
- Massimo Sforzo (1 SM.79-II)

Solo Raid dalla Sardegna:

- L/G Re2001
- L/G Re2001
- Massimo Sforzo (2 SM.79-II, 2 SM.84)

Solo 13 agosto:

- Cannoni Flak
 - Massimo Sforzo (2 SM.79-II)
- ¹ Non si può usare nell'ultima Missione del Giorno o con Massimo Sforzo
² Non si può usare nella prima Missione del Giorno

Raid

Giorno 2: 12 agosto

1		<input type="checkbox"/>
2		<input type="checkbox"/>
3		<input type="checkbox"/>
4		<input type="checkbox"/>
5		<input type="checkbox"/>
6		<input type="checkbox"/>
7		<input type="checkbox"/>
8		<input type="checkbox"/>
9		<input type="checkbox"/>
10		<input type="checkbox"/>
11		<input type="checkbox"/>
12		<input type="checkbox"/>
13		<input type="checkbox"/>
14		<input type="checkbox"/>
15		<input type="checkbox"/>
16		<input type="checkbox"/>

Giorno 3: 13 agosto

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

Massimo 12 Raid non più di 2 aerei per Raid.

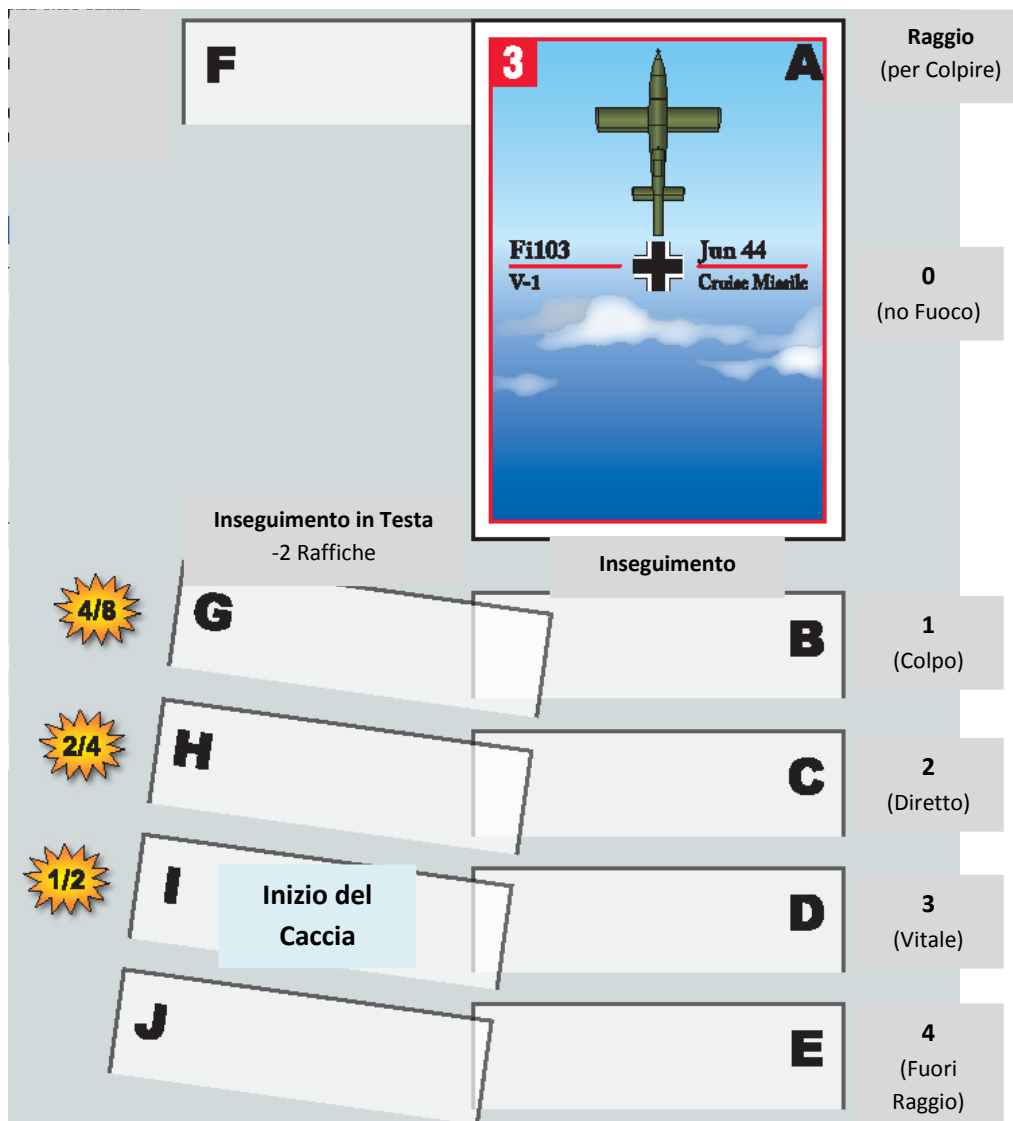
Giorno - Miss. - Risorse

1	1	
2	1	

Giorno - Miss. - Risorse

LE BOMBE VOLANTI

Effetti delle Carte Azione	
Carta V-1	Effetto
NEL MIO MIRINO, CONTROSOLE	Conteggio alla rovescia Raggio al Bersaglio V-1 [28.4.3]
NUVOLE	Il Caccia non può sparare questo turno.
A MANETTA	Il Motore del Caccia Perde Colpi – incrementate il raggio di 1 casella
FORBICI, ROLLATA VERTICALE	Turbolenza in Scia – se il caccia è in posizione di Inseguimento, spostatelo di lato nella casella adiacente di Inseguimento in Testa.
MEZZO GIRO	Avviso Carburante Scarso [28.4.2]
Tutte le altre carte	Nessun effetto
Carta Caccia	
NEL MIO MIRINO, CONTROSOLE	Fuoco normale [28.6]
MEZZO GIRO	Aggiungere 2 Raffiche alla capacità o tentate una Spinta [28.7]
MANOVRA	Aggiungere 1 Raffica alla capacità o Turbo [28.8]
A MANETTA	Diminuite il raggio di 1 casella
FORBICI, ROLLATA VERTICALE	Spostatevi di lato di 1 casella
PILOTA ASSO	Usatela come qualsiasi altra carta
Tutte le altre carte Blu	Turbo [28.8]
NUVOLE	Nessun effetto



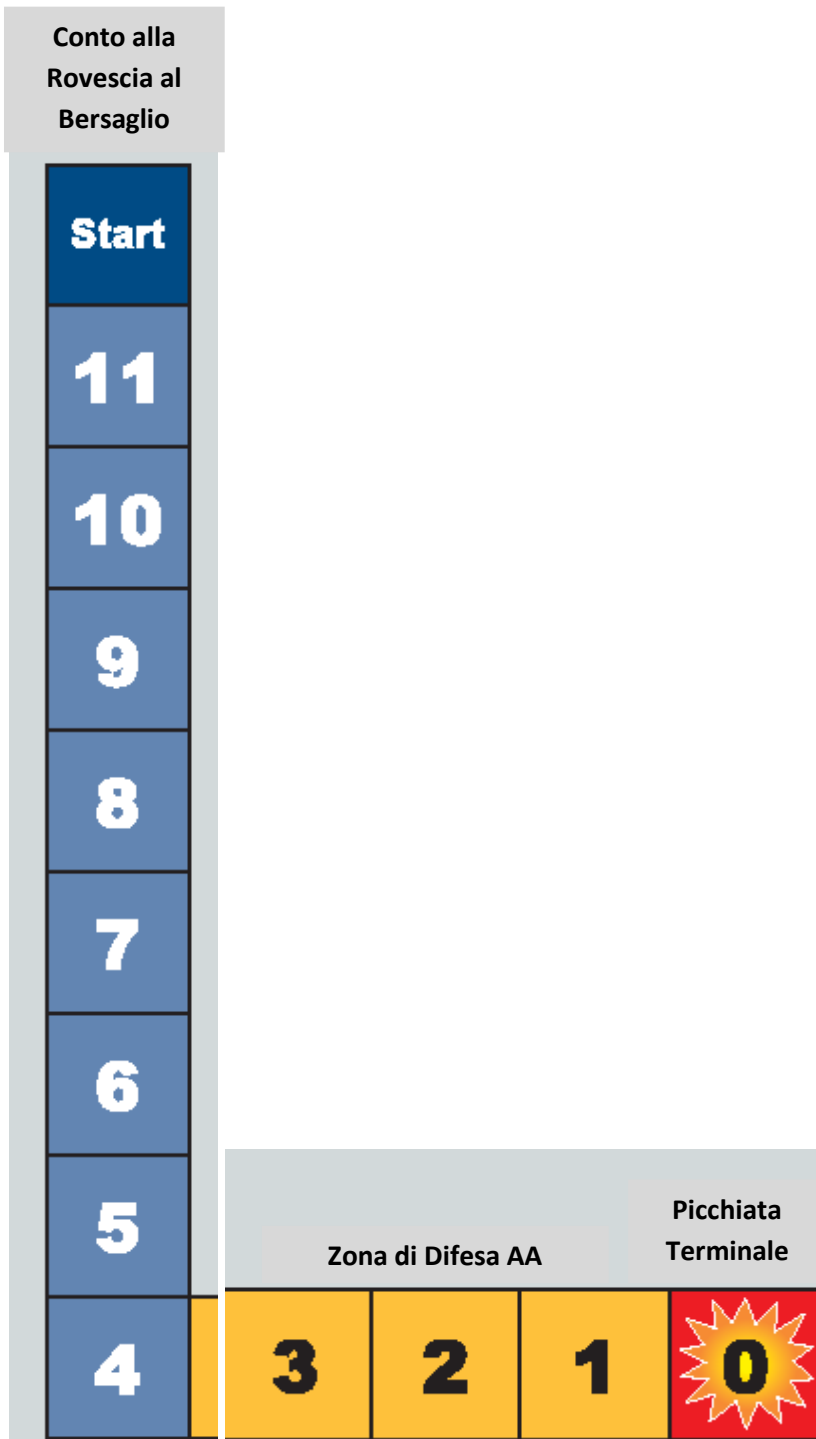


TABELLA DELLE RISORSE

Armi Leggere: Incrementate il numero di carte pescate per la Flak sul Bersaglio contro un aereo in Mitragliamento di uno quando Difendete. Diminuite il numero di arte pescate per la Flak sul Bersaglio contro un aereo in Mitragliamento di uno quando attaccate. Nessun effetto sulla Flak di Area o nelle Missioni di Combattimento Aereo.

Arrivo in Ritardo: Ritardate l'arrivo di un'unità di Caccia nemici (a vostra scelta). Pescate una carta per determinare l'entità del ritardo. Ponete l'unità all'inizio del turno seguente, inizia a qualsiasi altitudine (a scelta del possessore) e va ultima in Ordine di Turno. Se si usa il Consumo di Carburante e l'unità che Arriva in Ritardo è una Scorta, consumate Carburante per i turni di ritardo come se fossero turni Pre-Scorta [24.9.2a].

Carta Azione Pescata	Numero di Turni di Ritardo
Bordo Rosso	3
Bordo Blu	2
Bordo Bianco	1

Attacchi di Speronamento: I Caccia e Bombardieri Leggeri possono dichiarare l'uso delle carte CONTROSOLE per fare Attacchi di Speronamento. Quando si usano per Speronare il costo in Raffiche della carta Azione è zero, e non può essere usata dai Mitraglieri. Se ha successo, entrambi gli aerei sono Distrutti; il nemico non riceve VP per il vostro aereo, e voi ricevete i normali 5 VP per questo.

Attacco a Sorpresa: L'aereo nemico non può modificare l'altitudine, giocare carte o pescare carte nel primo turno della Missione. Dichiarate le vostre altitudini *dopo* aver visto le altitudini iniziali del nemico. Non ha effetto se scelto da entrambi i giocatori.

Attacco Coordinato: Se si attacca, determinate l'aereo per la Missione successiva ed aggiungetelo a questo. Se si difende, si possono programmare due Elementi che arrivano nello stesso turno una volta nel corso della Missione.

Bersaglio Mancato: Pescate una carta Azione a caso all'inizio della Fase sul Bersaglio. Se viene pescata una carta di bordo Rosso, il bersaglio non può essere trovato o essere identificato: saltate il Turno Sul Bersaglio.

Bersaglio Vitale: Ottenete il doppio dei normali VP per il Livello di Successo nella Missione ottenuto.

Blitzkrieg: Ottenete il doppio dei normali VP per il Livello di Successo della Missione. I vostri Caccia possono iniziare la Missione trasportando Bombe. Questa risorsa non ha effetto nelle Missioni di Scontro tra Caccia o in quelle contro un Bersaglio Navale.

Blockbuster (bombe): Ogni Lancaster pesca due carte Bombe in meno del normale. Aggiungere +1 Punto Danno per ogni dei suoi Risultati Bombe che non siano Mancato.

Bombe a Grappolo: Ciascun Bombardiere Leggero IL-2/Fw190 ottiene +1 Punto Danno quando bombarda Forze di Terra a meno che tutti i risultati non siano Mancato.

Bombe Incendiarie: Ogni Risultato di Bombardamento che ottiene un Colpo o meglio contro un bersaglio Industriale, Logistico o Morale, ottiene i Punti Danno indicati da un Colpo oltre ai suoi normali Punti Danno.

Bombe/Razzi: I vostri aerei della Missione e di Risorsa possono trasportare Bombe e/o Razzi Aria-Terra se possono farlo.

Brutto Tempo: Tutti gli Aerei in Missione sono considerati essere Fuori Formazione [17.3.7]. Qualsiasi aereo può giocare una carta CONTROSOLE come carta NUVOLE.

Cannoni Alari 20/30mm: Ogni aereo nell'unità indicata è equipaggiata con una pedina di Cannoni Alari del tipo indicato [18.6].

Cannoni Flak: Incrementate la Flak sul Bersaglio di uno se state difendendo. Questa Risorsa non ha effetto sulla Flak di Area o nelle Missioni di Combattimento Aereo.

Controllo Danni Eroico: In qualsiasi momento durante la Missione, cancellate 2 Punti Danno da una qualsiasi nave. Può far tornare in stato Danneggiata Gravemente una nave precedentemente Affondata se questa opzione viene esercitata immediatamente.

Difficoltà nel Creare la Formazione: Pescate una carta Azione prima dell'inizio del primo turno Verso il Bersaglio per determinare se viene influenzato qualche Bombardiere. Il giocatore che attacca sceglie poi i Bombardieri da distruggere e può riorganizzare le Formazioni. Non date VP per i Bombardieri distrutti.

Carta Azione Pescata	Effetto
NEL MIO MIRINO (SERBATOIO) o CONTROSOLE	Scegliere due Bombardieri da Distruggere
Qualsiasi altra NEL MIO MIRINO	Scegliere un Bombardiere da Distruggere
MANOVRA o MEZZO GIRO	Trattate come Formazione Larga
Qualsiasi altra CARTA AZIONE	Nessun effetto

Direzione Caccia: Trattate tutti i Leader di Caccia senza Abilità come aventi abilità CV. Incrementate la Fase Verso il Bersaglio di due Turni.

Disturbi: Diminuite il numero di pesche nemiche per il Combattimento Notturmo di uno, ed annullate gli effetti delle Risorse **Direzione Caccia** o **Guida Radar**.

ECM: Annulla l'effetto della Risorsa **Navigazione Elettronica**.

Equipaggio Esperto: Trattate tutti i Leader di Caccia senza Abilità come aventi abilità **P** (questo non si applica al Gregario, anche se promosso). L'avversario non ottiene VP in più per abbattere questi Leader. Tutti gli aerei in Missione e di Risorsa possono portare Bombe e/o Razzi Aria-Aria se possono farlo.

Errore di Navigazione: Pescate una carta Azione a caso all'inizio della Fase Verso il Bersaglio ed aggiungete Turni alla fine della Fase Verso il Bersaglio (solamente):

Carta Azione Pescata	Turni Aggiunti
Bordo Rosso	1
Bordo Blu	0
Bordo Bianco	2

Esploratori: Annullate gli effetti delle Risorse **IP Mancato**, **Bersaglio Mancato** e **Nuvole sul Bersaglio** durante la Missione.

Formazioni Larghe: Diminuite il totale Supporto Torretta ricevuto da un aereo in Formazione di uno.

Formazioni Strette: Incrementate il totale Supporto Torretta ricevuto da un aereo in Formazione di uno a meno che non sia Fuori Formazione [17.3.7]

Guida Radar: Ogni Caccia amico riceve la pesca di una carta di Combattimento Notturmo bonus ogni Turno in questa Fase.

Incursione di Caccia: L'Elemento di Caccia designato ingaggia un'unità nemica (Verso il Bersaglio) o Formazione a scelta del giocatore nemico per tre turni prima dell'inizio della normale Fase Verso il Bersaglio. Cambiate il Turno di entrata del nemico (e spendete Punti Carburante) di conseguenza. L'Elemento in Incursione ignora il carburante ma deve Disingaggiarsi volontariamente (senza costo in VP) durante il primo turno Verso il Bersaglio.

Incursori Notturni: Pescate una carta Azione all'inizio della Missione. Se la carta ha bordo Rosso, l'avversario deve rimuovere uno dei suoi Caccia dalla Missione. Non ricevete VP per l'aereo rimosso.

Innalzamento dell'Allerta: Un'unità Caccia non disponibile per Rifornimento/Riarmamento/Transito è ora In Allerta.

IP Mancato: Pescate una carta Azione a caso all'inizio della Fase sul Bersaglio.

Carta Azione Pescata	Effetti sul Bombardamento
Bordo Rosso	Ridurre le carte Bombe di ogni aereo di 2
Bordo Blu	Ridurre le carte Bombe di ogni aereo di 1
Bordo Bianco	Nessun effetto

Massimo Sforzo: Si può aggiungere il (numero aggiuntivo di aerei) alla Missione.

Modifica dell'Altitudine: Modificate l'Altitudine della Missione dei Bombardieri a qualsiasi altitudine eccetto Molto Bassa. Dichiarate la nuova altitudine all'inizio della Missione, prima che altri aerei scelgano le loro altitudini iniziali. Se viene scelta un'altitudine inferiore, annullate l'effetto della Risorsa **Scie di Condensazione**.

Morale dell'Equipaggio: Si può scegliere solamente se state bombardando. Ottenete 5 VP aggiuntivi per ogni Bombardiere (Leggero, Medio o Pesante) amico che va Sul Bersaglio e torna non Danneggiato. L'avversario ottiene 5 VP aggiuntivi per ogni Bombardiere (Leggero, Medio o Pesante) Distrutto.

Navigazione Elettronica: Un Bombardiere Medio o Pesante pesca una carta Bombe aggiuntiva.

(Nome): Ricevete automaticamente la pedina di Equipaggio corrispondente.

Nessuna Ritirata: Il vostro aereo non può Disingaggiarsi Volontariamente. Ottenete il doppio dei VP per gli aerei nemici Distrutti.

Nuove Tattiche: Tutti i vostri Leader di Caccia ricevono tre carte Azione bonus all'inizio della Missione (solo primo turno Verso il Bersaglio). Come per le carte extra ricevute per picchiare, i Leader non possono pescare altre carte fintanto che hanno più carte del loro valore di Performance.

Nuvole sul Bersaglio: Pescate una carta Azione all'inizio della Fase Sul Bersaglio. Se viene pescata una carta con bordo Blu, i colpi Vitali divengono Diretti, i Diretti divengono Colpo, i Colpi sono Mancati e la Flak sul Bersaglio viene ridotta di uno. Questo non influenza i risultati del Siluramento, mitragliamento o Flak sul Bersaglio.

Pattuglia Offensiva: Invece della Missione scelta, giocate uno Scontro tra Caccia di 5 turni ma con qualsiasi Bombardiere nemico ancora presente.

Problemi Meccanici: Pescate una carta Azione a caso prima dell'inizio del primo turno Verso il Bersaglio. Se ha bordo Rosso, l'avversario deve scegliere e rimuovere un aereo in Formazione dalla Missione e può poi riorganizzare le sue Formazioni. Nessun giocatore riceve VP per l'aereo rimosso.

Proiettori: Durante un Turno (a vostra scelta) e Sul Bersaglio, ogni Caccia amico riceve la pesca bonus di una carta Combattimento Notturmo. Incrementate il numero delle carte Flak sul Bersaglio e Flak di Area di uno.

Radar: Incrementate il numero di turni Verso il Bersaglio o il numero di turni di Scontro tra Caccia di due.

Raid a Filo degli Alberi: Rimpiazzate due aerei in Missione con l'Elemento/Formazione indicato. Inizia la Missione con Bombe ad altitudine Molto Bassa. Diminuite il numero di turni Verso il Bersaglio di due.

Raid Diversivo: Pescate una carta Azione a caso. Se la carta ha bordo Blu, l'avversario deve scegliere una delle sue unità Caccia Verso il Bersaglio, se ne ha, da rimuovere dalla Missione. Nessun giocatore riceve VP per l'aereo rimosso.

Razzi Aria-Aria: Pescate una carta Azione ed aggiungete l'aereo indicato alla Missione, ciascuno con una pedina di *Razzi Aria-Aria* [18.3].

Carta Azione Pescata	L/G Aggiunti
Bordo Rosso	Bf110G-2
Bordo Blu	GFw190A-5
Bordo Bianco	Bf109G-6

Rotta Alternativa: Diminuite la durata della Missione Verso il Bersaglio e Verso casa di 2 turni ciascuno. Se una Fase viene ridotta a zero turni, saltatela (eccetto la Flak di Area). Questa risorsa non ha effetto per gli Scontri tra Caccia, per le Missioni di Ricognizione o Trasporto.

Scarsità di Pezzi di Ricambio: Pescate una carta Azione per determinare il numero totale di Colpi già causati all'aereo avversario all'inizio della Missione. Il vostro avversario determina quali aerei vengono influenzati e può distribuire i colpi come desidera.

Carta Azione Pescata	Numero di Colpi
Bordo Rosso	1
Bordo Blu	2
Bordo Bianco	3

Schräge Musik: Un Leader di Caccia Notturmo Br110 ha il valore speciale **Cannoni Obliqui 2** [17.5.2].

Scie di Condensazione: I Caccia che intercettano hanno l'Iniziativa e spendono 2 Punti Carburante in meno prima di unirsi alla Missione. Pescate una carta Combattimento Notturmo in più per Fase di Ricerca per ciascun Caccia.

Scorta Mancata: Pescate una carta Azione a caso all'inizio della Missione. Se ha bordo Rosso, l'avversario deve rimuovere una unità dei suoi Caccia (senza Bombe se possibile) dalla Missione. Nessun giocatore riceve VP per l'aereo rimosso.

Scorta Ravvicinata: I Caccia nemici devono rimanere in o tornare alla stessa altitudine dei loro Bombardieri a meno che non siano Svantaggiati o Inseguiti.

Sfidare la Flak: Un'unità Caccia può scegliere di andare Sul Bersaglio, come può farlo qualsiasi Caccia ingaggiato con essa.

Soccorso Marittimo: Non contate un aereo Distrutto (di qualsiasi tipo) per gli aerei disponibili.

Sorpresa: Un'unità Caccia può ritardare la scelta della sua altitudine sino a dopo che sono state pescate le carte e agisce per prima nell'ordine di gioco. Il suo Leader può giocare una qualsiasi carta come MANOVRA durante il primo turno della Missione. Se attacca un Bombardiere, i Caccia di scorta non possono tentare di intervenire.

Sostituire: Sostituire (l'aereo come indicato).

Spie: Il giocatore dell'Asse può scegliere le navi esatte quali bersagli della Missione, incluse quelle Disperse.

Tattiche di Elemento: Una Sezione Caccia inizia invece come Elemento.

Tempo in Peggioramento: Pescate una carta Azione all'inizio della Fase Verso il Bersaglio. Se viene pescata una carta con bordo Rosso o Blu, il giocatore che sta Attaccando deve rimuovere una Formazione ed un'unità di Caccia Verso il Bersaglio dopo il secondo Turno Verso il Bersaglio. Se la carta ha bordo Rosso, il Difensore deve rimuovere un'unità di Caccia nello stesso momento. Nessun giocatore riceve VP per l'aereo rimosso.

(Tipo di Aereo): Ricevete quel numero e tipi di aerei elencati.

Venti Contrari: Se i Bombardieri sono sopra l'Altitudine Molto Bassa, aggiungete Turni alla fine della Fase Verso il Bersaglio: se ad Altitudine Alta o Molto Alta, aggiungete 3 Turni; se Bassa aggiungete un Turno.

Venti Lateralali: Annulla l'effetto della Risorsa Formazione Stretta. Inoltre, considerate tutti i Bombardieri di una Formazione come Fuori Formazione [17.3.7].

Wilde Sau: Applicate gli effetti della Risorsa **Proiettori**, più (aereo indicato) arriva all'inizio del Turno 1 Verso il Bersaglio, può andare Sul Bersaglio, e deve disingaggiarsi durante il Turno 1 Verso Casa.

xxx: Solo Missioni Notturme.

Missioni Speciali Battaglia d'Inghilterra

	Tipo	Bersaglio	Missione	Aerei della Missione	Aereo Risorsa Attacco	Aereo Risorsa Difesa	Altitudine	Turni
<i>Kanalkampf</i>	Notte	Costa Est	Posa Mine-1A	2 <i>He115</i>	Nessuno	L <i>Blenheim IF</i>	M. Bassa	8/6
<i>Alderangriff</i>	Notte	Estuario Tamigi	Posa Mine-1°	2 <i>He115</i>	Nessuno	L <i>Blenheim IF</i>	M. Bassa	7/5
<i>Il Blitz</i>	Giorno	Manica	Piccolo Natante*-4B	L/G <i>Hurr I</i>	Sez <i>Hurr I</i>	L/G <i>Bf109E-3</i>	M. Bassa	8/7

* *Missione Chiave*

Missioni Speciali Malta 1940-41

	Tipo	Bersaglio	Missione	Aerei della Missione	Aereo Risorsa Attacco	Aereo Risorsa Difesa	Alt.	Tur ni
<i>Fase I</i>	Giorno	Operazione COLLAR	Mercantile-4A	2 <i>SM.79-I</i>	L/G <i>CR.42</i> , L/G <i>Mc.200</i>	L/G + L <i>Hurr I</i> , Robertson	Bassa	7/6
<i>Fase II</i>	Giorno	HMS <i>Illustrious</i>	Portaerei-4A*	2 L/G <i>Ju87B</i> (<i>GE</i>), <i>Enneccerus</i>	Nessuno	L/G <i>Fulmar</i> <i>I**</i> ; <i>Sewell</i>	Bassa	7/6
<i>Fase III</i>	Giorno	Hal Far	Ricognizione-1B	L/G <i>Hurr I</i>	L/G <i>Bf109E</i> , L/G <i>Mc.200</i>	L/G <i>Hurr I</i> , L/G <i>Hurr IIa/b</i>	Scegliere	8/7

* Ponte di volo corazzato: dimezzate il totale dei Punti Danno da Bombardamento (arrotondando per eccesso) (es. 11 Punti Danno divengono 6).

** Usate le carte dell' Aereo *Fulmar I* e limitate la Tangenza da non Danneggiato a Media.

Missioni Speciali Malta 1941-42

	Tipo	Bersaglio	Missione	Aerei della Missione	Aereo Risorsa Attacco	Aereo Risorsa Difesa	Alt.	Tur ni
<i>Fase IV</i>	Giorno	Forza K	Incrociatore-4B	2 <i>SM.79-II</i>	L/G <i>Mc.202</i>	L/G <i>Hurr Ia/b</i>	M. Bassa	7/6
<i>Fase V</i>	Giorno	Stretto di Sicilia	Trasporto Aereo-1A	2 L/G <i>Ju52/3m</i>	L/G <i>Bf.110D</i>	L/G <i>Blenheim IVF*</i>	Bassa	5
<i>Fase VI</i>	Giorno	Operazione PEDESTAL						

* Usate le carte aereo *Blenheim IF*; la differenza non è significativa per questa missione.

Missioni Speciali Rommel Attacca

	Tipo	Bersaglio	Missione	Aerei della Missione	Aereo Risorsa Attacco	Aereo Risorsa Difesa	Alt.	Tur ni
<i>Fase I</i>	Giorno	Bengasi	Ricognizione-1B	1 <i>Z.1007bis</i>	L/G <i>Hurr I</i>	L/G <i>G.50bis</i>	Media	7/6
<i>Fase II</i>	Giorno	Capuzzo	Trasporto Aereo*-1A	2 L/G <i>Ju52/3m</i>	L/G <i>Hurr I</i>	L/G <i>Bf.110C</i>	M. Bassa	5
<i>Fase III</i>	Giorno	Torbuk	Trasporto Aereo-1A	1 <i>Blenheim IV**</i>	L/G <i>Bf109E-7</i>	L/G <i>Hurr I</i>	M. Bassa	5

* Quando viene distrutto uno *Ju52*, l'altro atterra nel Segmento Finale del turno. I Caccia Alleati possono Mitragliarlo (1 Colpo per Risultato Colpo) una volta per turno rimanente.

** Trasporta 2 Punti Carico (storicamente passeggeri).

Missioni Speciali In Egitto 1942

	# Indice	Bersaglio	Missione	Aerei della Missione	Aereo Risorsa Attacco	Aereo Risorsa Difesa	Alt.	Turni
VENEZIA	Dispari	VIGOROUS	CONVOGLIO	L/G <i>Ju87D-3</i>	L/G <i>Bf109F-4</i> , L/G <i>Ju88C-6b</i>	L/G <i>Hurr IIc</i> , L/G <i>Kittyh. I</i>	Bassa	9/7
	Pari	Littorio	Corazzata-4B	4 <i>Beaufort</i>	L/G <i>Beauf. IC</i>	2 L/G <i>Bf109F-4</i>	M. Bassa	8/7
ALAM HALFA	Dispari	Derna	Trasporto Aereo-1A	4 <i>Ju52/3m</i>	L/G <i>Bf110F-2</i>	L/G <i>Beauf IC</i> , L/G <i>Kittyh. I</i>	Scegliere	6
	Pari	Mersa Matruh	Mercantile-4A	4 <i>Beaufort</i>	Nessuno	L/G <i>Bf110F-2</i> , L/G <i>Mc.200</i>	M. Bassa	7/6

Missioni Speciali Barbarossa

	# Indice	Bersaglio	Missione	Aereo della Missione	Aereo Risorsa Attacco	Aereo Risorsa Difesa	Alt.	Tur ni
Nord	Dispari	Tallinn	Mercantile-4A	2 <i>He111H-3</i>	L/G <i>Bf110C</i>	Sez <i>Yak-1</i>	M. Bassa	8/6
	Pari	Golfo di Riga	Mercantile-4A	2 <i>IL-4</i>	Sez <i>I-16 tip 24</i>	L/G <i>Bf109F-2</i>	Scegliere	8/6
Centro		Orsha	Forze di Terra-3A	L/G <i>Su-2</i>	Sez <i>Yak-1</i>	L/G <i>Bf109F-2</i>	Bassa	9/7
Sud		Mironovka	Aeroporto-3A	L/G <i>I-15bis</i>	Sez <i>I-15bis</i>	L/G <i>Bf109F-2</i>	M. Bassa	9/7

Missioni Speciali La Battaglia di Berlino

	# Missione	Bersaglio	Missione	Aerei della Missione	Aereo Risorsa Attacco	Aereo Risorsa Difesa	Alt.	Turni
Giorno	1-4	Pas de Calais	Sito Lancio V-2B	1 <i>B-17F</i> , 2 <i>B-17G</i>	Scegliere + Condizione	Scegliere + Verso il Bersaglio	Media	8/7
	5-6	Berlino	Centro Industriale - 1B	2 <i>B-17F</i> , 4 <i>B-17G</i> , 3 <i>B-24J</i>	Scegliere + Sul Bersaglio + Incremento tedesco	Scegliere + Verso il Bersaglio+ Incremento tedesco	Alta	19/16
Notte	Dispari*	Mare del Nord	Posa Mine-1A	2 <i>Stirling III</i>	L <i>Mosquito II</i>	L <i>Ju88C-6b</i>	Bassa	8/7
	Pari*	Londra	Città-3B	2 <i>He177A-1</i>	Nessuno	L <i>Beaufighter VIF</i>	Media	9/8

* # Indice dispari attacco Alleato, pari attacco dell'Asse.

TABELLA DI SCELTA DEGLI EQUIPAGGI			
Campagna e Servizio	Pilota/Equipaggio Abile	Pilota/Equipaggio Inesperto	Piloti Storici
<i>Tedesco (Caccia)</i> (Kanalkampf)	NUVOLE, A MANETTA		Bf109: Bar, Brandle, A. Galland, Geisshardt, Homuth, Ihlefeld, Kageneck, Lutzow, Maltzahn, Michalski, Molders, "T" Muller, Muncheberg, Oesau, Ostermann, H. Philipp, Priller, Rossmann, Schentke, Steinhoff, H. Wick, Wilcke. Bf110: W. Borchers, Haugk, Heller, Herget, Jabs, Kennel, Tratt, Wehmeyer. Ju87: Dilley, Enneccerus, Hozzel Bombardieri Medi: AC, BM, D, EA, NS, TS
<i>Tedesco (Bomb)</i> (Kanalkampf)	PILOTA ASSO, ROLLATA VERTICALE		
<i>Tedesco (Caccia)</i> (Alderangriff)	TONNEAU A BOTTE		
<i>Tedesco (Bomb)</i> (Alderangriff)	PILOTA ASSO, A MANETTA		
<i>Tedesco (Il Blitz)(Caccia)</i>	MANOVRA	MEZZO GIRO	
<i>Tedesco (Il Blitz)(Bomb)</i>	NUVOLE, A MANETTA		
<i>RAF (Kanalkampf)</i>	NEL MIO MIRINO (3R)	CONTROSOLE	Blenheim: Crew, Herrick Defiant: Thorn&Baker Hurricane: Bader, R. Barton, Cork, Frantsek, J. Lacey, Skalski, Tuck Spitfire: Gray, P.C. Hughes, Lock, Malan, Tuck
\	MEZZO GIRO, ROLLATA VERTICALE	CONTROSOLE	
<i>RAF (Il Blitz)</i>	VIRATA STRETTA	TONNEAU A BOTTE	
MALTA 1940-41			
Tedesco (Caccia)	NEL MIO MIRINO (2R)		Bf109: Kageneck ² , Mistusch, Munchenberg Bf110: Wegmann Ju87: Enneccerus, Joswig (GE) Malvezzi ³ (IT) CR.42: Solaro, Solaroli ³ Qualsiasi bombardiere: anche BM Bombardieri Medi: anche EA, NS, TS. <i>Fasi:</i> ¹ solo I ² solo II ³ solo III
Tedesco (Bombardieri)	TONNEAU A BOTTE		
Italiano	ROLLATA VERTICALE		
Inglese	FORBICI, NUVOLE		
MALTA 1941-42			
Tedesco (Caccia)	TONNEAU A BOTTE		Bf109: Bar ¹ , Freytag ¹ , Gelsshardt ¹ , Maltzahn, Michalski, "T" Muller ² , Rollwage. Bf110: Wehmayer Qualsiasi Bombardiere: BM Bombardieri Medi: anche AC, D. MC.200: Ferrulli, Lucchini, Solaro, Veronesi Re.2001: Celantano MC.202: Lucchini, Malvezzi ³ , Martinoli, Niclot ¹ , Tarantola ¹ , Veronesi. <i>Fasi:</i> ¹ solo VI ² solo V ³ solo IV ⁴ solo V/VI ⁵ solo IV/V
Tedesco (Bombardieri)	MEZZO GIRO, CONTROSOLE		
Italiano (Caccia)	ROLLATA VERTICALE		
Italiano (Bombardieri)	PILOTA ASSO		
Inglese	FORBICI, NUVOLE		
OPERAZIONE PEDESTAL			
Tedesco (Caccia)	NEL MIO MIRINO (1R)		Bf109: Bar ¹ , Michalski ² , Rollwage ² Bf110: Wegmann MC.202: Tarantola ² Re.2001: Celantano ¹ solo Sardegna ² solo Sicilia Qualsiasi Bombardiere: BM Bombardieri Medi: anche EA, NS
Tedesco (Bombardieri)	NEL MIO MIRINO (2R)		
Italiano (Bombardieri Medi)	VIRATA STRETTA		
Italiano (Altri)	PILOTA ASSO, MEZZO GIRO	Qualsiasi carta Bianca	
Inglese	TONNEAU A BOTTE		
ROMMEL ATTACCA			
Tedesco (Caccia)	NEL MIO MIRINO (2R)		Bf109: Homuth, Marseillem Schrorer Bf110: Heller, Wehmeyer Ju87: Enneccerus, Hozzel (GE); Malvezzi (IT) CR42: Bordoni-Bisleri, Gorrini Qualsiasi Bombardiere: anche D BM Bombardieri Medi: anche TS
Tedesco (Altri)	CONTROSOLE, PILOTA ASSO		
Italiano	ROLLATA VERTICALE		
Inglese	FORBICI, NUVOLE		
IN EGITTO 1942			
Tedesco (Caccia)	NEL MIO MIRINO (2R/2C)	NUVOLE	Bf109: Marseille, Schroer, Stahlschmidt Bf110: Haugk, Wehmeyer ^v MC.200: Bordoni-Bisleri ^A MC.202: Ferrulli, Lucchini, Malvezzi, Martinoli, Veronesi. Qualsiasi Bombardiere: BM, D, NS ^A Alam Halfa ^v Venezia
Tedesco (Bombardieri)	CONTROSOLE		
Italiano (Caccia)	MEZZO GIRO, PILOTA ASSO	ROLLATA VERTICALE	
Italiano (Bombardieri)	A MANETTA	VIRATA STRETTA	
Inglese (caccia)	FORBICI, NUVOLE	BLOCCO DELLA MANETTA	
Inglese (Bombardieri)	PILOTA ASSO, ROLLATA VERTICALE		Hurricane: Sowrey, L. Wade Kittyhawk: Duke, Gibbes Tomahawk: Frost V, Laubscher Spitfire: Matthews, Sabourin Qualsiasi Bombardiere: BM, D, NS Baltimore,

			Boston: anche EA
BARBAROSSA			
Tedesco	NEL MIO MIRINO (2R)		Qualsiasi Bombardiere: anche BM, D, NS
Sovietico	A MANETTA		Qualsiasi Bombardiere: anche BM, D Bombardieri Medi: anche AC
Tedesco	Bf109F-2: Ostermann, H. Phillipp, Sellert Bf109F-4: Michalski, Rollwage Bf110: Kiel, Spiess Ju87: Hozzel, Rudel		
Sovietico	I-153: A. Avdeyev, Klubov I-16: Chirkov, K. Gruzdyev, Kostylev, Pokryshev LaGG-3: Kleshchyov, Kostylev MIG-3: K. Gruzdyev, G. Zimin Yak-1: Chikrov, P. Tarasov		
BARBAROSSA CENTRO			
Tedesco	Bf109E-7: Kageneck, Steinhoff Bf109F-2: Bar, G. Eder, Maltzahn, Molders, "T" Muller, Wilcke Bf110: Schob, Tratt Ju87: Dinort, Joswig		
Sovietico	I-16: V. Naidenko, Ridnyy, V. Yefremov G. Zakharov MIG-3: V. Naidenko, Ridnyy, A. Semyonov, Suprun, V. Yefremov, V.A. Zaltsev Su-2: Odintsov SB: Polbin		
BARBAROSSA SUD			
Ungherese, Italiano	CONTROSOLE		Bf109F-2: Barkhorn, Dahl, Ihlefeld, Lutzov, Oeasau, Schentke CR42: Ujszaszy
Sovietico	I-153: Fatkullin, V. Knyazev, Kozachenko I-16: M. Fedoseyev, V. Knyazev, Kozachenko IL-2: Stepanyan Su-2: Zelyenko		
IL PONTE AEREO DI STALINGRADO			
Tedesco (Caccia)	NEL MIO MIRINO (2R)		Bf109G: Barkhorn, Brandle, Ebener, W. Lemke, Rossmann, Schentke, Steinhoff, Wiese, Wilcke Bf110: Tratt Bf109E: Serbanescu IAR81: Ilie Ju87: Enneccerus, Rudel Qualsiasi Bombardiere: D Bombardieri Medi: anche BM, NS.
Tedesco (Altri)	TONNEAU A BOTTE		
Italiano, Romeno	NEL MIO MIRINO (3R)		
Sovietico (Caccia)	ROLLATA VERTICALE	Qualsiasi carta Blu	La-5: P. Bazanov, V.A. Zaltsev Yak-1: Alelyukhin, Golvachyov, Kovachevich, V.N. Makarov, Motorny, A.K. Ryazanov IL-2/2m: Dokukin
Sovietico (IL-2 / 2m)	PILOTA ASSO	Qualsiasi carta Blu	Pe-2: Polbin, Valentik Bombardieri Medi: D
Sovietico (altri)	FORBICI	NEL MIO MIRINO (1R)	
KURSK Nord			
Tedesco (Caccia)	NEL MIO MIRINO (2R)		Bf109: Schall Fw190A: Brendel, Kittel, Scheel, Seiler, Strassl Ju87: F.Lorenz, Rudel Bombardieri Medi: AC, BM, D, EA, NS
Tedesco (Bombardieri)	TONNEAU A BOTTE		
Sovietico	ROLLATA VERTICALE	Qualsiasi carta Blu	La-5: Babkov, Sidorov Yak-1: V.N. Makarov Yak-7: Zalevskyy Qualsiasi Bombardiere: BM, D DB-7: anche EA, NS IL-2: Golubov, Lysenko
KURSK Sud			
Tedesco (Caccia)	NEL MIO MIRINO (1R)		Bf109: Brandle, Hartmann, W. Lemke, Rall, Rossman, Schall, Wiese (GE); Szentgyorgyi, Ujszaszy (HU). Bombardieri Medi: AC, BM, D, EA, NS.
Tedesco (Bombardieri)	TONNEAU A BOTTE		
Ungherese	PILOTA ASSO		Fw190F: Kennel, Lambert Hs129: B. Meyer Ju87: Dilleyt, Hozzel
Sovietico (varianti IL-2)	NUVOLE	Qualsiasi carta Rossa o Blu	La-5: Kozhedub, Yevstingneyev, V.A. Zaitsev Yak-1: Luganskyy Yak-7: Vorozheykin P-39: Bobrov Qualsiasi Bombardiere: BM, D. DB-7: anche EA, NS IL-2: Odintsov Pe-2: Gulayev, Polbin
Sovietico (altri)	FORBICI	Qualsiasi carta Blu	
8° AIR FORCE 1943 e RAID CONTRO SCHWEINFURT			
US (Caccia Inizio 43)	PILOTA ASSO, MEZZO GIRO		P-47: Beckham ^P , Beeson, Blakesee, Gabreski, Gentile, R.S. Johnson ^P , Mahurin, Zemke. Spit V: US Blakeslee, Gentile B-26: BM, D, EA, TD. B-17: Fertile Myrtle III, The Brass Trail, Tondelayo, AC, BM, D, NS, TD, TS. Qualsiasi Spitfire inglese: Crawford-Compton, Kingaby ^E Spit IX: Hesselyn, J. Johnson. ^E Solo Inizio 43 ^P solo POINTBLANK
US (Caccia POINTBLANK)	CONTROSOLE, MEZZO GIRO		
US (Bombardieri)	VIRATA STRETTA		
Inglese	TONNEAU A BOTTE		
Tedesco (Inizio 43)	NEL MIO MIRINO (3R)		Bf109G: Dahl, G. Eder, Graf ^P , Schrorer ^P , Wilcke ^P . Bf110G-4: w. Borchers. Fw190: Glunz, E. Mayer, Priller ^E , Welter ^P Me 410: Tratt
Tedesco (POINTBLANK)	FORBICI, ROLLATA VERTICALE	A MANETTA	
BATTAGLIA DI BERLINO			
US (Caccia)	CONTROSOLE, MEZZO GIRO		P-38: G.A. Brown, J.Morris. P-51: Beeson, Blakeslee, Gentile. * Non nelle Missioni 5 o 6. P-47: Beckham, Beeson, Blakesee*, Gabreski, Gentile*, R.S. Johnson, Mahurin, Zemke. Qualsiasi Bombardiere Pesante: AC, BM, D, EA, NS, TD, TS. B-17F: Fertile Myrtle III. Beaufighter/Mos XIII: Equipaggio. Qualsiasi
US (Bombardieri)	TONNEAU A BOTTE		
Inglese (Caccia)	NEL MIO MIRINO (3R)		
Inglese (Bombardieri)	TONNEAU A BOTTE		

			Mosquito: J. Cunningham. Spitfire IX: Beurling.
Tedesco (giorno)	FORBICI, NUVOLE	VIRATA STRETTA	Bf109: Dahl, G. Eder, Graf, "N" Muller, Oesau, Schrorer. Bf110G-2: Schob. Fw190: Bar, Glunz, E. Mayer, Welter*.
Tedesco (notte)	CONTROSOLE, PILOTA ASSO	ROLLATA VERTICALE	Me410: Tratt. - Bf110G-4: Borchers, Herget, Jabs - He219: Meurer - Ju88: Wittenstein * Può volare come <i>Wilde Sau</i> .

SCHEDA CAMPAGNA DI TERRA

Missione	Bersaglio	Risorsa Usata	CVP
1			
2			
3			
4			
5			
6			

COMPLESSO BERSAGLIO			
# Indice della Carta Azione			
	1-62 (o bordo Rosso)	63-92 (o bordo Blu)	93-110 (o bordo Bianco)
CONVOGLIO*	Mercantile – 4A	Cacciatorpediniere – 4A	Petroliera – 4A
PORTO**	Moli – 2A	Mercantile – 4A*	Depositi di Rifornimenti – 2A
BASE MILITARE	Aeroporto – 3A	Centro di Rifornimento – 2A	Forze di Terra – 3A
MARE	Ricognizione - 1B	Sottomarino	Mercantile – 4A
NAVIGLIO	Mercantile – 4A	Naviglio Sottile – 4B	Cacciatorpediniere – 4A
VIE DI COMUNICAZIONE	Ponte – 3B	Scambio Ferroviario – 2B	Centro di Rifornimento – 2A
AREA URBANA	Complesso di Fabbriche – 1B	Centro di Rifornimento – 2A	Cittadina – 3B
ATTACCO USMC	Forze di Terra – 3A	Aeroporto – 3A	Mercantile – 4A**
NAVE DA GUERRA	Incrociatore – 4B	Cacciatorpediniere – 4A	Corazzata – 4B

	1-30	31-60	61-85	86-100	101-110
LONDRA (GIORNO)	Complesso di Fabbriche – 1B	Fabbrica di Carri Armati – 3A	Moli – 2A	Città – 3B	Scambio Ferroviario – 2B
LONDRA (NOTTE)	Moli – 2A	Centro di Rifornimento – 2A	Città – 3B	Fabbrica di Carri Armati – 3A	Scambio Ferroviario – 2B
VALLETTA (GIORNO)**	Moli – 2A	Cacciatorpediniere – 4A	Mercantile – 4A*	Cittadina – 3B	Centro di Rifornimento – 2A

* Tutta la Flak 1 Area, 2 Bersaglio

** Non si applicano le penalità del Bersaglio Navale [21.5.3] per il Bombardamento di Saturazione



Trasporto Aereo

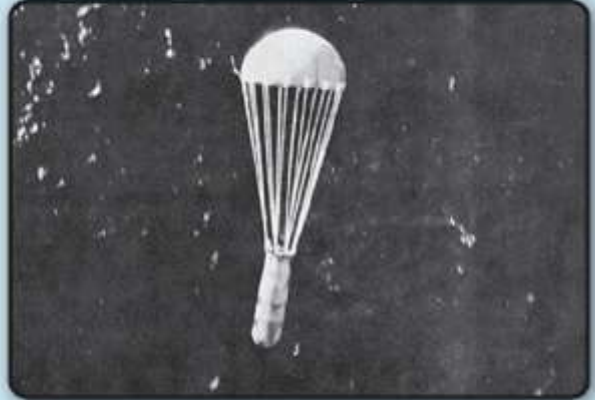
Combattimento Aereo



Risultato	VP
Ogni Punto Carico che sopravvive	1

Posa di Mine

Combattimento Aereo



Gli aerei portano un numero di mine pari al doppio del loro valore di Bombardamento di Livello, o pari al valore di Bombardamento di Saturazione.

Le Mine devono essere posate da altitudine Molto Bassa.

Posate tutte le mine nella Fase dell'Attacco Aereo del Turno Sul Bersaglio

Risultato	VP
Ogni Mina Posata	1

Lancio Aereo

Bersaglio Logistico



Flak		Livelli di Successo		
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP
2	0	0	0-2 Annullato	0
		1	3-6 Disperso	6
		2	7-10 Ostacolato	12
		3	11+ Non Influenzato	20

Punti Danno
Mancato Colpo
 0 1

Pescate i risultati del mitragliamento

Stazione Radar

Bersaglio Militare



Flak		Livelli di Successo		
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP
1	2	0	0-3 Non Influenzato	0
		1	4-6 Danneggiato	3
		2	7-9 Disperso	6
		3	10+ Non Operativo	10

Punti Danno
Manc Colpo Diretto Vitale
 0 1 2 4



Scontro tra Caccia

Combattimento Aereo



Risultato	VP
Ogni Caccia nemico non Danneggiato che si Disingaggia Volontariamente	2
Ogni Caccia nemico Danneggiato	2
Ogni Caccia nemico Distrutto	5

La durata della Missione di Scontro tra Caccia è normalmente di 6 Turni.

Ricognizione

Combattimento Aereo



L'aereo in Missione deve essere all'altitudine data durante tutto il Turno Sul Bersaglio.
Le Scorte possono stare ad altre altitudini. Pescate una carta Azione per ogni aereo in Missione sopravvissuto durante la Fase Finale del Turno Sul Bersaglio. Il miglior risultato di Bombardamento determina il Livello di Successo della Missione

Livelli di Successo		
Risultato		VP
0	Nessun risultato	0
1	Risultato significativo	4
2	Risultato importante	6
3	Risultato critico	8

Complesso di Fabbriche

Bersaglio Industriale



Flak		Livelli di Successo		
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP
1	4	0	0-3 Non Influenzato	0
		1	4-7 Danneggiato	7
		2	8-11 Molto Danneggiato	14
		3	12+ Produzione Bloccata	21
Punti Danno				
Manc	Colpo	Diretto	Vitale	
0	1	4	6	

Centro Industriale

Bersaglio Industriale



Flak		Livelli di Successo		
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP
2	4	0	0-12 Non Influenzato	0
		1	13-28 Danneggiato	20
		2	29-44 Molto Danneggiato	40
		3	45+ Produzione Bloccata	80
Punti Danno				
Manc	Colpo	Diretto	Vitale	
0	1	4	6	

2A

Strutture Portuali

Bersaglio Industriale



Flak		Livelli di Successo			
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP	
2	4	0	0-10 Non Influenzate	0	
		1	11-19 Danneggiate	12	
		2	20-29 Molto Danneggiate	25	
		3	30+ Operazioni Bloccate	50	
Punti Danno					
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>		
0	1	4	6		

Moli

Bersaglio Logistico



Flak		Livelli di Successo			
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP	
1	2	0	0-3 Non Influenzati	0	
		1	4-6 Danneggiati	3	
		2	7-9 Molto Danneggiati	6	
		3	10+ Operazioni Bloccate	10	
Punti Danno					
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>		
0	1	3	5		

Centro di Rifornimento

Bersaglio Logistico



Flak		Livelli di Successo			
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP	
1	3	0	0-3 Non Influenzato	0	
		1	4-7 Danneggiato	4	
		2	8-12 Molto Danneggiato	8	
		3	13+ Fuori Operazioni	15	
Punti Danno					
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>		
0	1	3	5		

Deposito di Rifornimenti

Bersaglio Logistico



Flak		Livelli di Successo			
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP	
1	2	0	0-1 Non Influenzato	0	
		1	2-3 Danneggiato	2	
		2	4-6 Molto Danneggiato	4	
		3	7+ Fuori Operazioni	7	
Punti Danno					
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>		
0	1	3	5		



Ricoveri di Sottomarini

Bersaglio Logistico



Flak		Livelli di Successo			
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP	
2	4	0	0-5 Non Influenzati	0	
		1	6-11 Danneggiati	25	
		2	12-17 Molto Danneggiati	50	
		3	18+ Operazioni Bloccate	90	
Punti Danno					
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>		
0	0	1	3		

Sito di Lancio Armi V

Bersaglio Militare



Flak		Livelli di Successo			
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP	
1	3	0	0-3 Non Influenzato	0	
		1	4-6 Danneggiato	10	
		2	7-9 Danneggiato Grave	20	
		3	10+ Distrutto	40	
Punti Danno					
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>		
0	1	2	4		

Scambio Ferroviario

Bersaglio Logistico



Flak		Livelli di Successo			
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP	
1	3	0	0-2 Non Influenzato	0	
		1	3-5 Danneggiato	3	
		2	6-8 Molto Danneggiato	6	
		3	9+ Movimento Bloccato	10	
Punti Danno					
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>		
0	1	3	5		

Stazione di Smistamento

Bersaglio Logistico



Flak		Livelli di Successo			
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP	
1	4	0	0-7 Non Influenzata	0	
		1	8-20 Danneggiata	12	
		2	21-29 Molto Danneggiata	25	
		3	30+ Movimento Bloccato	50	
Punti Danno					
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>		
0	1	3	5		

3A

Aeroporto

Bersaglio Militare



Flak		Livelli di Successo			
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP	
1	3	0	0-2 Non Influenzato	0	
		1	3-4 Danneggiato	3	
		2	5-7 Disorganizzato	6	
		3	8+ Non Operativo	10	

Punti Danno

Manc	Colpo	Diretto	Vitale
0	1	2	3

Forze di Terra

Bersaglio Militare



Flak		Livelli di Successo			
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP	
0	1	0	0-1 Non Influenzate	0	
		1	2-3 Danneggiate	1	
		2	4-5 Disorganizzate	3	
		3	6+ Disperse	5	

Punti Danno

Manc	Colpo	Diretto	Vitale
0	1	2	3

Fabbrica di Carri Armati

Bersaglio Industriale



Flak		Livelli di Successo			
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP	
1	2	0	0-3 Non Influenzata	0	
		1	4-6 Danneggiata	4	
		2	7-9 Molto Danneggiata	7	
		3	10+ Distrutta	10	

Punti Danno

Manc	Colpo	Diretto	Vitale
0	1	4	6

Raffineria di Petrolio

Bersaglio Industriale



Flak		Livelli di Successo			
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP	
2	4	0	0-15 Non Influenzata	0	
		1	16-30 Danneggiata	20	
		2	31-45 Molto Danneggiata	40	
		3	46+ Produzione Bloccata	75	

Punti Danno

Manc	Colpo	Diretto	Vitale
0	1	4	6

3B

Ponte

Bersaglio Militare



Flak		Livelli di Successo		
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP
1	3	0	0-4 Non Influenzato	0
		1	5-7 Danneggiato	2
		2	8-9 Indebolito	4
		3	10+ Distrutto	8
Punti Danno				
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>	
0	1	4	8	

Base Aerea di Settore

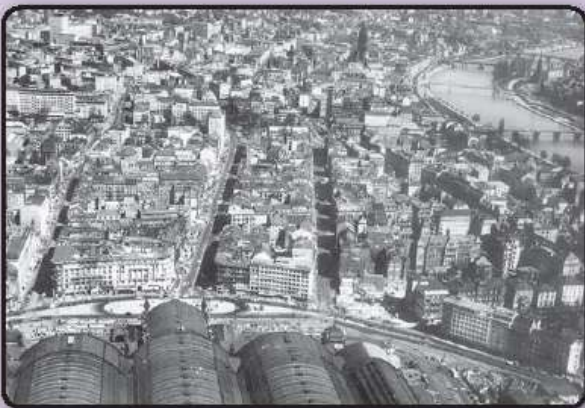
Bersaglio Militare



Flak		Livelli di Successo		
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP
1	3	0	0-3 Non Influenzato	0
		1	4-12 Danneggiata	10
		2	13-19 Disorganizzata	20
		3	20+ Fuori Operazioni	40
Punti Danno				
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>	
0	1	2	3	

Città

Bersaglio Morale



Flak		Livelli di Successo		
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP
2	3	0	0-15 Non Influenzata	0
		1	16-30 Scossa	15
		2	31-45 Disorganizzata	30
		3	46+ Devastata	60
Punti Danno				
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>	
0	1	3	5	

Cittadina

Bersaglio Morale



Flak		Livelli di Successo		
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP
1	2	0	0-9 Non Influenzata	0
		1	10-16 Scossa	10
		2	17-22 Disorganizzata	20
		3	23+ Devastata	45
Punti Danno				
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>	
0	1	3	5	



Portaerei

Bersaglio Navale



Flak		Livelli di Successo			
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP	
2	3	0	0-3 Non Influenzata	0	
		1	4-8 Danneggiata	7	
		2	9-13 Incapacitata	13	
		3	14+ Affondata	25	
Punti Danno					
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>		
0	1	4	7		

Cacciatorpediniere

Bersaglio Navale



Flak		Livelli di Successo			
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP	
1	2	0	0-2 Non Influenzato	0	
		1	3-4 Danneggiato	1	
		2	5-6 Incapacitato	3	
		3	7+ Affondato	6	
Punti Danno					
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>		
0	1	4	7		

Mercantile

Bersaglio Navale



Flak		Livelli di Successo			
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP	
0	1	0	0 Non Influenzato	0	
		1	1 Danneggiato	1	
		2	2-3 Incapacitato	3	
		3	4+ Affondato	5	
Punti Danno					
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>		
0	1	3	4		

Petroliera

Bersaglio Navale



Flak		Livelli di Successo			
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP	
0	1	0	0-1 Non Influenzata	0	
		1	2-3 Danneggiata	2	
		2	4-6 Incapacitata	4	
		3	7+ Affondata	8	
Punti Danno					
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>		
0	1	3	4		

4B

Incrociatore

Bersaglio Navale



Flak		Livelli di Successo		
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP
1	3	0	0-4 Non Influenzato	0
		1	5-8 Danneggiato	3
		2	9-12 Incapacitato	6
		3	13+ Affondato	12
Punti Danno				
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>	
0	1	4	7	

Corazzata

Bersaglio Navale



Flak		Livelli di Successo		
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP
1	4	0	0-8 Non Influenzata	0
		1	9-16 Danneggiata	6
		2	17-22 Incapacitata	12
		3	23+ Affondata	24
Punti Danno				
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>	
0	1	4	7	

Base di Idrovolanti

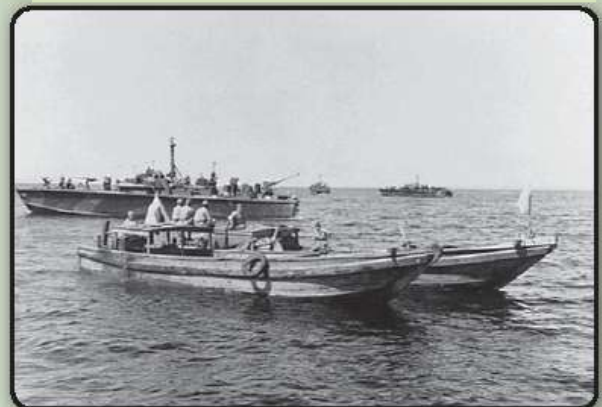
Bersaglio Militare



Flak		Livelli di Successo		
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP
0	2	0	0-2 Non Influenzata	0
		1	3-5 Danneggiata	3
		2	6-7 Disorganizzata	7
		3	8+ Fuori Operazioni	10
Punti Danno				
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>	
0	1	2	3	

Naviglio Sottile

Bersaglio Militare



Flak		Livelli di Successo		
Area	Bersaglio	P.D.	Risultato	VP
0	1	0	0-2 Non Influenzato	0
		1	3-5 Disperso	1
		2	6-7 Disorganizzato	3
		3	8+ Decimato	5
Punti Danno				
<u>Manc</u>	<u>Colpo</u>	<u>Diretto</u>	<u>Vitale</u>	
0	1	2	3	