

WING LEADER

(Comandante di Gruppo)

VITTORIE 1940-42



CONTENUTI

- | | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| 1.0 Introduzione | 9.0 Comando & Controllo |
| 2.0 Componenti | 10.0 Combattimento Aereo |
| 3.0 Squadroni | 11.0 Fuga |
| 4.0 Situazione | 12.0 Fine della Partita |
| 5.0 Piazzamento | 13.0 <i>Wing Leader</i> Avanzato |
| 6.0 Sequenza di Gioco | 14.0 Unità di Terra |
| 7.0 Percezione della Situazione | 15.0 Bombardamento |
| 8.0 Movimento | 16.0 Note dell'Ideatore |
| | 17.0 Ringraziamenti |

1.0 Introduzione

Wing Leader è un gioco sui combattimenti aerei nella seconda guerra mondiale, nel quale i caccia tentano di intercettare e rompere le formazioni di incursori nemici. L'unità base nel gioco è la squadriglia. A differenza dei giochi aerei convenzionali, dove il mondo viene visto da sopra, in questo gioco la visione è di lato.

I giocatori vincono le battaglie aeree bloccando gli attacchi dei bombardieri o facendo passare i propri bombardieri sul bersaglio.

1.0.1 Regolamento

Questo regolamento descrive il gioco. Le regole sono numerate. I riferimenti ad altre regole sono indicati tra [parentesi quadre]. Le note di lato descrivono le regole, portano esempi, illustrazioni ed altre informazioni utili.

Le regole avanzate e le regole per le unità di terra ed il bombardamento [13.0 - 15.0] sono raccomandate quando i giocatori hanno giocato alcuni scenari e i concetti base del gioco.

1.0.2 Gli Scenari

Gli scenari rappresentano varie situazioni storiche da giocare.

1.0.3 Edizioni delle Regole

La serie *Wing Leader* impiega regole basi comuni. Futuri titoli vedranno nuove regole con regole aggiornate ed eventuali correzioni.

1.1 Glossario

Quelli che seguono sono termini importanti usati nel gioco.

Adiacente. Un quadrato adiacente sulla mappa è uno degli 8 quadrati accanto a quello occupato da uno squadrone. L'adiacenza si ha diagonalmente ed ortogonalmente.

Allerta. Uno squadrone di caccia allerta è conscio della presenza dei nemici. L'opposto è Non Allerta.

Altitudine/Altezza. L'Altitudine è il numero di quadrati sopra il terreno in cui è posizionato uno squadrone. I livelli di Altitudine sono stampati sulla mappa e vanno da 0 a 19. I termini altitudine ed altezza sono usati con lo stesso significato nel gioco. I termini "più alto", "più basso", "sopra" e "sotto" fanno riferimento alle relazioni tra le altitudini. Uno squadrone ad altitudine 7 è più in alto rispetto ad uno ad altitudine 6 e più in basso rispetto ad uno ad altitudine 8.

Amico. Tutti gli squadroni ed unità di terra appartenenti ad un giocatore sono considerati amici a quel giocatore. Il bordo mappa del giocatore è trattato come bordo mappa amico.

Bombardiere. I Bombardieri sono squadroni indicate con un segnalino di missione di Bombardamento.

Cabrata. Uno squadrone incrementa la sua altitudine.

Caccia. I Caccia sono squadroni indicate con segnalini di Scorta, Ricerca o Intercettazione

Cacciabombardieri. Le Classi Caccia indicate con segnalini di missione di Bombardamento sono Cacciabombardieri.

Disperso. Uno squadrone disperso è divenuto meno organizzato ed alcuni aerei sono tornati alla base, rendendo più difficile per i rimanenti aerei fornire il mutuo supporto.

Disponibile. Uno squadrone di caccia Disponibile è uno che non è in rotta, non in combattimento, e non occupa lo stesso quadrato di uno squadrone nemico non in rotta. Uno squadrone di caccia che è in rotta, in combattimento o che non occupa lo stesso quadrato di uno squadrone nemico non in rotta è Non Disponibile.

Distanza. La distanza sulla mappa viene misurata contando il numero di quadrati da un quadrato ad un altro, tramite il percorso più breve. I quadrati possono essere contati in diagonale. Contate il quadrato di destinazione ma non quello di partenza.

Formazione. Per essere in formazione, gli squadroni amici devono essere nello stesso quadrato o in uno adiacente rispetto ad uno squadrone amico ED orientati nella stessa direzione.

Inseguire/Inseguito. Inseguire significa che uno squadrone ha avvistato un nemico e lo sta ingaggiando. Lo squadrone nemico è detto essere inseguito.

Modificatore. I tiri di dado nel gioco sono soggetti a modificatori. Aggiungete (o sottraete, se negativo) i valori dei modificatori dal risultato del tiro di dado per ottenere il totale finale. I modificatori sono cumulativi.

Nemico. Tutti gli squadroni e le unità di superficie appartenenti all'avversario sono detti nemici. Il bordo mappa avversario è trattato come bordo mappa nemico.

Non Allerta. Vedere Allerta.

Non in Rotta. Vedere Rotta (In).

Non Disponibile. Vedere Disponibile.

Ordine di Iniziativa. L'ordine di Iniziativa è l'ordine nel quale gli squadroni muovono sulla mappa.

Perdita. Una perdita è un aereo abbattuto. Sebbene le unità siano di dimensione squadriglia/squadrone, il gioco misura le perdite come perdite di singoli aerei.

Picchiata. Uno squadrone diminuisce l'altitudine.

Rotta (In): Uno squadrone in rotta è disperso, i suoi aerei stanno tentando di tornare alla propria base. L'opposto è Non in Rotta.

Sezione. Vedere Squadrone.

Smarrito. Smarrito è un aereo che è stato separato dal suo squadrone, rendendolo vulnerabile all'attacco.

Sole. Per essere "nel Sole" il bersaglio di un inseguimento deve essere nell'arco del Sole.

Squadrone (Squadriglia). Uno squadrone è un'unità di aerei che volano assieme. Una sezione è di circa la metà di uno squadrone. Per brevità, in queste regole il termine "squadrone" viene usato per fare riferimento sia agli squadroni che alle sezioni. Tutte le regole che si applicano agli squadroni si applicano anche alle sezioni eccetto quando specificato diversamente.

Velocità di Combattimento e Virata. I valori di velocità o di virata base di uno squadrone modificati da fattori che si applicano solo al combattimento.

Velocità e Virata Base. I valori di velocità o di virata di uno squadrone, indicati sulla Scheda dell'Aereo, modificati dal carico bellico, dallo stato di cabrata o picchiata.

Visuale. Una linea ininterrotta tra due squadroni sulla mappa, o tra uno squadrone ed un'unità a terra, che consente ad uno squadrone di inseguire un'unità nemica o ad un'unità di terra di sparare l'antiaerea (*flak*) contro di esso.

Nel corso del regolamento sono inseriti vari commenti ed approfondimenti, in carattere più piccolo.

La Serie *Wing Leader*. *Wing Leader* è pianificato per essere una serie di giochi. Il primo volume riguarda gli aerei e le battaglie principali degli anni dal 1940 al 1942 compresi, ed il secondo volume gli anni dal 1943 al 1945. Ulteriori espansioni implementeranno i vari tipi di aerei ed aggiungeranno altre battaglie.

La scatola del gioco dovrebbe contenere quanto segue:

Regolamento

Scenari

Mappa

3 fogli di pedine e segnalini

40 Tabelle degli Aerei (ADC), posti in 5 fogli

3 tabelle di aiuto al gioco (2 Tabelle di Combattimento, 1 Tabella di Bombardamento)

2 Schede per i Gruppi

2 dadi a 6 facce

1.2 Frazioni

Alcune regole del gioco impongono ai giocatori di moltiplicare o dividere numeri. Dopo la divisione tutti i valori frazionari sono arrotondati al numero intero più vicino (poiché zero è un numero intero, arrotondate a zero se è più vicino). Le frazioni di 0,5 sono sempre arrotondate per eccesso.



FOTO: Uno squadrone di caccia Hawker Hurricane nel tipo di formazione stretta che il gioco tratta come dottrina Rigida.

2.0 Componenti

Questo capitolo descrive i componenti usati nel gioco.

2.1 Note sui Componenti

Scenari. Gli scenari sono diversi, ciascuno descrive una situazione storica diversa e le informazioni per il piazzamento e per il gioco dello scenario stesso [5.1]. Vi saranno altri scenari in future espansioni del gioco, in riviste oppure online.

Mappa. La Mappa è composta da una griglia di 26 caselle quadrate (okay, sono rettangolari, ma le indichiamo come quadrati). Ogni quadrato ha un punto centrale che si usa per determinare le visuali [4.6.1].

Il bordo Mappa in basso è il terreno. Questo è “giù”. Il bordo Mappa opposto è “su”. Quindi la Mappa mostra il movimento da lato a lato ed in altezza sopra il terreno.

La riga di quadrati più vicini al terreno ha indicazione di altitudine zero. Gli squadroni non possono volare a meno di questa altitudine. Ogni riga sopra questa ha numerazione di altitudine sino a 19, che è la più alta alla quale qualsiasi squadrone può volare sulla Mappa.

Ogni colonna verticale sulla Mappa ha una lettera, da A a Z. E’ possibile indicare la posizione di uno squadrone sulla mappa scrivendo la sua colonna ed altitudine come segue: B5, G13 e così via.

In alcuni scenari la mappa può contenere terreno e condizioni climatiche in alcune caselle [4.0].

Pedine di Squadrone. Le pedine mostrano il profilo degli aerei ed indicano la dimensione delle unità. Le pedine con un aereo rappresentano le sezioni; quelle con due aerei rappresentano gli squadroni.

Ciascuna pedina di squadrone ha indicati il tipo o modello di aereo [3.2] ed una lettera ID per distinguerlo dagli altri squadroni.

Il lato della pedina più vicino al naso dell’aereo è il fronte ed indica la direzione di volo. Le pedine di squadrone hanno due lati. Se l’aereo sembra voli rovesciato sulla mappa, girate subito la pedina in modo che voli livellato.

Pedine delle Unità di Terra. Alcune pedine rappresentano unità di terra. Queste hanno diversi valori usati negli attacchi della *flak* (AA) e per il bombardamento [14.0].

Segnalini e Pedine. Il gioco include segnalini per annotare lo stato degli squadroni e le condizioni ambientali.

I seguenti segnalini sono posti sulla mappa:



Il segnalino del **Sole** indica l’arco del Sole [4.2].



Il segnalino di **Foschia** indica l'altitudine maggiore alla quale la foschia si estende [4.3].



Il segnalino di **Condensazione** indica l'altitudine inferiore alla quale si hanno le scie di condensazione [4.4].



Il segnalino **Lento** indica gli squadroni che stanno decollando [13.7] o che sono rallentati da attacchi con siluri [15.3.5.1].



Il segnalino di **Cabrata Lenta** indica gli squadroni che stanno cabrando ma che non hanno cambiato altitudine [8.5.1].



Il segnalino di **Zuffa** indica gli squadroni che sono ingaggiati in una zuffa [10.8.1].

Tipo o modello

Fronte della Pedina

Pedina di Squadrone. Questa illustrazione mostra entrambi i lati di una pedina di squadrone.

Volo rovescio. Non ponete gli squadroni rovesci, è sbagliato. Se una pedina di squadrone si capovolge, rigiratela semplicemente ponendola a faccia in su.

Pedina di Sezione. Le pedine di *Sezione* mostrano un aereo, invece dei due illustrati sulle pedine degli squadroni.

Lettere ID. Come regola generale, le lettere ID dalla A alla R sulle pedine di squadrone e *sezione* sono per i caccia e quelle dalla S alla Z per i bombardieri, sebbene vi siano eccezioni. Se le pedine dello stesso tipo di aereo hanno lettere ID identiche, è probabilmente perché rappresentano diversi schemi di mimetizzazione, ad esempio per il clima temperato e quello tropicale.

CV 1 -2 LO¹ HO¹
6 12VP

Tanks 0 SO
5 3VP

Unità di Terra. Le pedine di unità di terra sono descritte in dettaglio nel capitolo 14.0.



Il segnalino di **Lufbery** indica gli squadroni che volano in cerchio di tipo Lufbery [13.4.3].



Il segnalino di **Cabrata** indica uno squadrone quando cabra [8.5]. Sul retro, il segnalino di **Picchiata** indica uno squadrone quando Picchia [8.5].



Il segnalino di **Inseguimento** indica i nemici che sono inseguiti [7.2.1]. La lettera ID del segnalino indica lo squadrone che sta inseguendo. Sul retro vi è il segnalino di **Vettore** per la stessa ID [9.2.4].



Il segnalino di **Bombardamento** indica gli effetti del fuoco della flak sugli attacchi di bombardamento [14.2.5]. Mostrano -1 sul fronte e -2 sul retro.



Il segnalino di **Sbarramento** indica le zone della flak [14.2.2].



Il segnalino di **Nuvole** indica la presenza di nuvole in un quadrato [4.5]. Vi sono tre tipi di segnalini di nuvole:
Sottili,

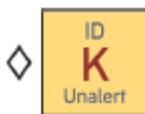


Sparsa



Dense.

I segnalini seguenti sono posti nella Scheda del Gruppo:



I segnalini di **ID** sono posti nel cerchio della Scheda del Gruppo ad indicare a quale squadrone fa riferimento la tabella adiacente [2.1]. I segnalini ID da A ad S indicano che lo squadrone è allertato (fronte) o non allertato (retro) [7.1]. I segnalini ID da T

a Z indicano solo la lettera ID.



Il segnalino di **Perdita** indica il numero di perdite di uno squadrone [10.6]. Il segnalino di **Smarrito** sul retro del segnalino di perdita indica la presenza di un aereo smarrito nello squadrone [10.6.1].



I segnalini di **Disperso** e **Rotta** indicano lo stato degli squadroni [10.7].



Il segnalino di **Munizioni** indica gli squadroni a corto (fronte) o senza (retro) munizioni [10.7.2].



Il segnalino di **Razzi** indica lo squadrone armato di razzi (fronte) o razzi esauriti (retro) [13.5.2]



I segnalini di **Cannoni Alari** e **Cannoni AT** indicano gli squadroni che stanno portando cannoni alari [13.5.6].



I segnalini di Missione per **Bombardamento**, **Scorta**, **Ricerca** ed **Intercettazione** indicano le missioni degli squadroni [9.2].





Il segnalino di *Inesperto* e *Veterano* indicano la qualità dello squadrone [5.1, 5.2.1].



Il segnalino di *Esperte* indica la presenza di singoli piloti eccezionali in uno squadrone [5.1].
Il segnalino di *Leader del Gruppo* indica i comandanti di formazioni composte da più squadroni [9.5.1].

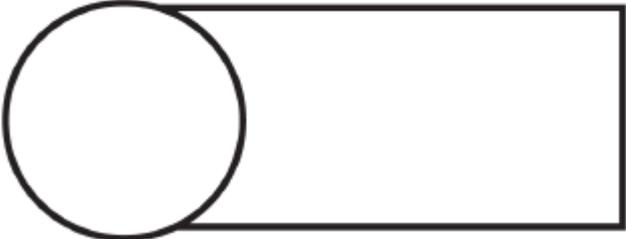


Il segnalino di *Carico di Bombe* indica gli squadroni che stanno portando bombe [9.2.1]. Le varianti di questo sono i segnalini di *Carico di Siluri* e *Carico di ATGR (razzi aria-terra)* [15.1].
Il segnalino di *Serbatoio Supplementare* indica gli squadroni che sono dotati di serbatoi supplementari sganciabili [13.2].

Schede degli Aerei (ADC). Il gioco ha varie schede degli aerei (ADCs). Ciascuna scheda rappresenta uno o più modelli di aerei ed elenca i loro valori [3.3].

Tabelle di Aiuto al Gioco. Le tabelle di aiuto al gioco (Tabella del Combattimento e Tabella del Bombardamento) contengono i dati per la risoluzione del combattimento e per altre funzioni del gioco.

Scheda del Gruppo. I giocatori hanno ciascuno una Scheda del Gruppo e la usano per registrare lo stato dei loro squadroni. Le Schede del Gruppo hanno varie tabelle. Ponete un segnalino ID di squadrone ed il segnalino di missione nel cerchio a sinistra. Ponete i segnalini per le perdite, munizioni, qualità dell'unità, smarriti, Experten, carichi di armi, ecc. sulla tabella accanto alla ID ed alla missione [5.2].



Scheda del Gruppo. Ponete i segnalini su queste per indicare lo stato di uno squadrone. Notate lo spazio circolare per il segnalino ID e di missione.

Dadi. In vari punti le regole indicano ai giocatori di tirare uno o due dadi a 6 facce e verificare il risultato. Quando il gioco indica di tirare due dadi, sommate i risultati per ottenere il risultato finale.



Distanza. Lo squadrone di Bf 109E è ad una distanza di 4 quadrati dallo squadrone di Spitfire.

3.0 Squadroni

L'unità base controllata dai giocatori nel gioco è lo squadrone. Uno squadrone rappresenta un gruppo di aerei che volano assieme.

3.1 Dimensione delle Unità

Vi sono unità di due dimensioni nel gioco: gli squadroni e le sezioni. Le regole che si applicano agli squadroni si applicano anche alle sezioni eccetto dove specificato diversamente.

Gli squadroni rappresentano da 7 a 12 aerei. Le sezioni rappresentano unità più piccole da 2 a 6 aerei (vedere anche la regola 13.6). Talvolta uno squadrone può dividersi in due sezioni [9.3].

3.2 Classificazione degli Aerei

Gli squadroni sono divisi per classe, tipo e modello di aerei che compongono lo squadrone.

Le classi sono categorie generiche di aerei, ne descrivono il ruolo. Vi sono sette classi di aerei nel gioco.

Qualsiasi classe con indicazione "Bombardiere" è di "classe Bombardiere" e vi sono regole specifiche per essa. I trasporti sono considerati di "classe Bombardiere" per il gioco. I caccia sono, ovviamente, della "classe Caccia".

Oltre alle classi, il gioco distingue tra vari tipi e modelli di aerei. In generale i tipi non hanno effetto nel gioco eccetto che alcune pedine di squadrone hanno indicato il tipo invece che il modello, possono quindi essere usate per rappresentare diversi modelli dello stesso tipo.

Ciascun modello di aereo ha i suoi valori indicati su una scheda dell'aereo separata (ADC) [3.3]. Alcune ADC possono avere informazioni valide per più di un modello. Questi modelli aggiuntivi sono elencati come varianti sul retro della scheda, assieme a qualsiasi differenza nei dati.

3.2.1 Bombardieri e Caccia

Ai bombardieri ed ai caccia si applicano regole diverse. Questo può portare a confusione quando le classi bombardiere sono usate come caccia ed i caccia effettuano raid di bombardamento. Quindi abbiamo definito i bombardieri ed i caccia a seconda della loro missione, come segue:

Bombardieri. Qualsiasi squadrone che ha una missione di bombardamento o una variante di una missione di bombardamento è un bombardiere [9.2.1].

Caccia-Bombardieri. Le unità di classe caccia che hanno missione di bombardamento si comportano come bombardieri sino al momento in cui lanciano o rilasciano le loro bombe, a quel punto tornano ad essere caccia. I caccia che hanno compito di Ricognizione [15.2.1.2] si comportano come bombardieri per tutto lo scenario. Vedere anche 15.2.4.

Caccia. Qualsiasi squadrone che inizia il gioco con missione di scorta, ricerca o intercettazione è un caccia [9.2.2, 9.2.3, 9.2.4].

3.3 Valori degli Aerei

Gli squadroni hanno valori diversi a seconda del modello di aereo. Le schede degli aerei elencano i valori per ciascun modello. Gli aerei hanno i seguenti valori.

Classe. La classe dell'aereo [3.2] viene indicata nella parte alta della ADC.

VP. I Punti Vittoria (VP) che si ottengono per la perdita di questo aereo [12.1].

Nazionalità e Data. La nazione che lo costruisce e la data di entrata in servizio sono elencati nella parte bassa della ADC.

Dimensione delle Unità

Gli squadroni e *flight* variano in termini di composizione. Gli squadroni inglesi possono essere di 12 aerei mentre uno *Staffel* tedesco può essere di 9 aerei o meno. Un *flight* nel gioco può essere uno inglese con 6 aerei o una sezione di 3, o uno *Schwarm* tedesco di 4. Può anche essere solo di 2 aerei. In questo gioco o squadrone americano di 16 aerei appare come due squadroni da 8 o come quattro *flight* da 4.

Le sette classi degli squadroni sono:

Caccia

Bombardieri in Picchiata

Bombardieri Siluranti

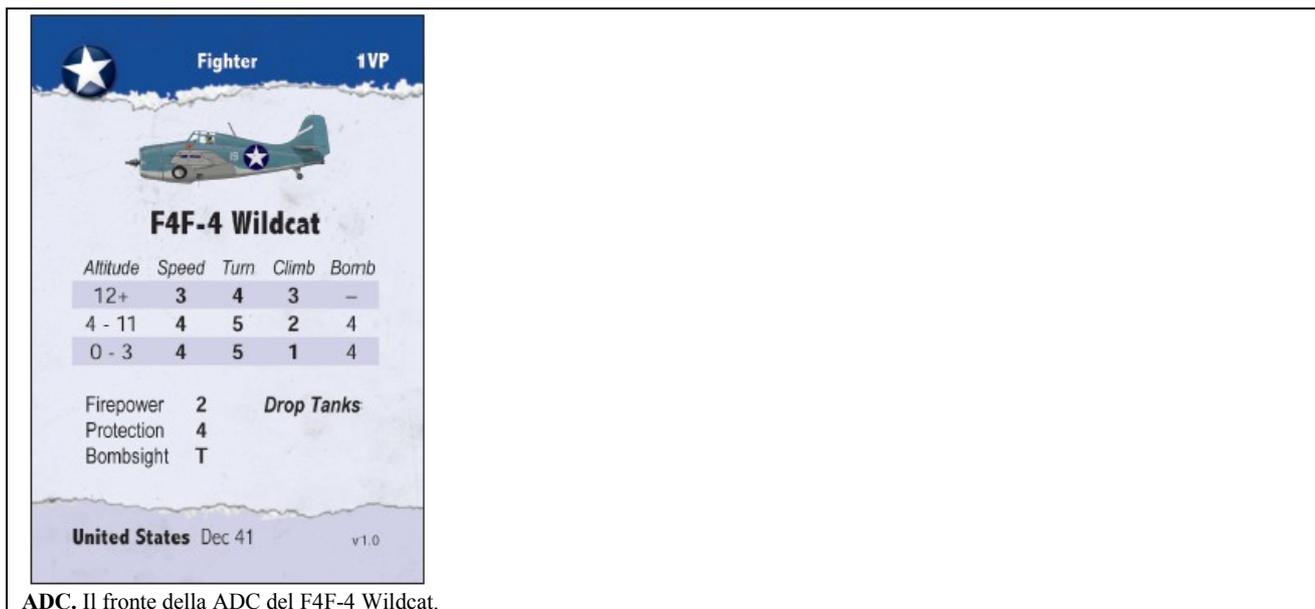
Bombardieri Leggeri

Bombardieri Medi

Bombardieri Pesanti

Trasporti

Modelli e Tipi. Lo Spitfire è un tipo di aereo. Gli Spitfire Mk.IA e Mk.VB sono modelli diversi di Spitfire. Comunque, le stesse pedine di Spitfire si usano per rappresentare tutti i modelli dallo Spitfire Mk.IA allo Spitfire Mk.VB. Gli Spitfire Mk.IA e Spitfire Mk.VB hanno ADC diverse. Comunque, la ADC dello Spitfire Mk.IA ha note sul retro per altri modelli, come il Mk.IIB armato di cannoni. Similmente, la ADC del Mk.VB indica le varianti.



ADC. Il fronte della ADC del F4F-4 Wildcat.

Velocità. Questo valore rappresenta la velocità dello squadrone nel combattimento aereo [10.5].

Virata. Questo valore riflette l'efficacia nella virata di questo squadrone [10.5].

Cabrata. Il costo in Punti Movimento per il primo livello di altitudine di Cabrata durante il movimento [8.3]. Se si ha indicazione "S" lo squadrone deve effettuare una Cabrata lenta [8.5.1].

Bombe. Questo valore rappresenta il carico di bombe dello squadrone se ha missione di bombardamento [9.2.1]. Le sezioni hanno un carico di bombe della metà di questo valore. Il carico di bombe varia a seconda dell'altitudine dello squadrone all'inizio del gioco. Una linea "--" indica che non può portare bombe.

Potere di Fuoco. Questo è un valore da 0 a 5, rappresenta la Potenza della batteria di armi (mitragliatrici e cannoni) dello squadrone.

Un valore di "U" significa che lo squadrone è disarmato nel combattimento aereo [10.5.3] e che non può mitragliare [15.3.7].

Se sono indicati due valori, separati da una barra, il primo è il potere di fuoco dello sq uadrone quando attacca o difende come caccia o quando mitraglia. Il valore dopo la barra è il suo potere di fuoco quando difende come bombardiere.

Protezione. Questo valore rappresenta la resistenza dello squadrone al danno critico [10.6]. Alcuni aerei hanno indicati due numeri, rappresentano protezione aggiuntiva.

Alcuni modelli di bombardieri sono vulnerabili agli attacchi frontali, come indicato dai valori seguiti da una "h" [103].

Traguardo di Puntamento. Questa lettera indica il tipo di traguardo di puntamento usato dall'aereo [15.4].

Difesa. Alcuni aerei hanno un valore di difesa, espresso come modificatore al tiro di dado da 0 a 3, che rappresenta le mitragliatrici difensive a bordo dell'aereo [10.5.2].

Abilità. Alcuni aerei hanno delle abilità speciali. Queste includono:

AAR. Lo squadrone può effettuare attacchi con razzi aria-aria [13.5.2].

ATGR (valore). Lo squadrone può effettuare attacchi con razzi aria-terra [15.3.6]. Il valore è la forza di bombardamento dei razzi.

Cannoni AT. Lo squadrone può portare cannoni alari che incrementano il potere di fuoco negli attacchi di mitragliamento [13.5.6].

Freni di Picchiata. Lo squadrone può effettuare attacchi di bombardamento in Picchiata [15.3.2].

Serbatoi Ausiliari (sganciabili). Lo squadrone può trasportare serbatoi ausiliari sganciabili [13.2].

50 mm. Lo squadrone è equipaggiato con il *Bordkanone* 50mm [13.5.5].

Cannoni Alari. Lo squadrone può portare cannoni/mitragliatrici alari (aggiuntivi) [13.5.6].

Gyro. Lo squadrone può essere equipaggiato con mirini girostabilizzati se le regole speciali dello scenario lo consentono [13.5.3].

Jet. Lo squadrone usa la velocità di movimento dei jet [8.2].

Attrito Ridotto. Lo squadrone può mantenere una elevata velocità mentre trasporta bombe [3.3.1].

Vista Posteriore. Lo squadrone ha migliore visuale sul retro.

Razzo. Lo squadrone ha propulsione a razzo [8.2, 13.8.2].

Freni di Velocità. Lo squadrone può effettuare attacchi di bombardamento con angolazione ripida [15.3.3].

Siluro (valore). Lo squadrone può effettuare attacchi con siluri [15.3.5].

Il valore è il modificatore di attacco [15.4]. Alcuni siluri sono indicati come Lenti, il che significa che lo squadrone che attacca riceve indicazione di Lento mentre mira [15.3.5.1].

Storia. Il retro della scheda contiene una indicazione generica della storia dell'aereo e del suo ruolo nella guerra.

Potere di Fuoco

Il Potere di Fuoco è la misurazione delle capacità distruttive delle armi di bordo. Il gioco vi mostrerà come da un inizio modesto il potere di fuoco sia incrementato con il progredire della guerra.

Due Valori di Protezione. Un aereo che ha Protezione 4-5 ha valori di Protezione di 4 e di 5.

Protezione

Il valore di protezione riflette l'impiego di corazzatura per il pilota e di serbatoi auto sigillanti. Gli aerei plurimotore hanno anche il vantaggio di avere sistemi ridondanti, è per questo che hanno due valori.

Notate che a differenza del potere di fuoco, gli aerei non incrementano sostanzialmente la loro protezione dopo il primo anno di guerra.

Traguardi di Puntamento

Le lettere dei traguardi di puntamento indicano:

T Traguardo telescopico (e mirino per i caccia)

V Traguardo Vettoriale

G Traguardo Tachimetrico Giroscopico

Freni di Velocità

I freni di velocità sono un altro termine per freni di picchiata. Ma lo usiamo qui per differenziare tra i freni di picchiata dei bombardieri in picchiata e quelli sugli aerei più grandi.

Effetti dell'Altitudine sulle Prestazioni. I valori di Velocità, Virata e Cabrata variano con l'altitudine. La scheda dell'aereo indica valori per diverse fasce di altitudine. Usate i valori per la fascia occupata correntemente dallo squadrone. Non vi è un'altitudine massima per gli aerei nel gioco. Tutti gli aerei possono volare sino all'altitudine 19.

Varianti. Questo elenca i modelli variante e qualsiasi differenza tra questi ed il modello principale rappresentato dalla scheda. Se uno scenario indica un modello variante, usate le caratteristiche della variante.

3.3.1 Valori di Velocità e Virata

I valori di velocità e virata variano con l'altitudine e con la situazione. Per calcolare i valori di velocità base o di virata, considerate il valore stampato dalla scheda e modificalo come segue:

- I valori di velocità e virata diminuiscono di 1 se lo squadrone sta portando un carico di bombe [9.2.1] (inclusi ATGR o siluri [15.1]), serbatoi ausiliari [13.2], cannoni alari [13.5.6] o razzi [13.5.2]. Se l'aereo ha abilità Attrito Ridotto, non riducete la velocità per il carico di bombe.
- I valori di velocità e virata sono 0 se lo squadrone ha indicazione di Lento (ignorare tutte le altre modifiche) [13.7, 13.8.1, 15.3.5.1].
- La velocità aumenta di 1 se lo squadrone ha segnalino di Picchiata [8.5].
- La velocità diminuisce di 1 se lo squadrone ha segnalino di Cabrata o Cabrata Lenta [8.5, 8.5.1].

La velocità e virata base si applicano a tutte le situazioni che riguardano i valori di velocità e virata, come il tiro di dado per il combattimento, manovra evasiva, iniziativa, attacco combinato e combattimento.

Per calcolare il valore di velocità in combattimento e di virata, considerate la velocità base o il valore base di virata e modificalo come indicato.

I valori di velocità e virata non possono mai essere ridotti a meno di zero dalle modifiche.

4.0 Condizioni Ambientali

La mappa non rappresenta il cielo senza alcuna caratteristica. Sono da considerare il terreno, il sole e le condizioni meteorologiche.

4.1 Il Terreno

Il bordo in basso della mappa è il terreno. Gli squadroni con altitudine zero non possono Picchiare. Tutti i bersagli a terra sono considerati a terra nel quadrato che occupano [14.0]. Le regole speciali dello scenario possono modificare il terreno.

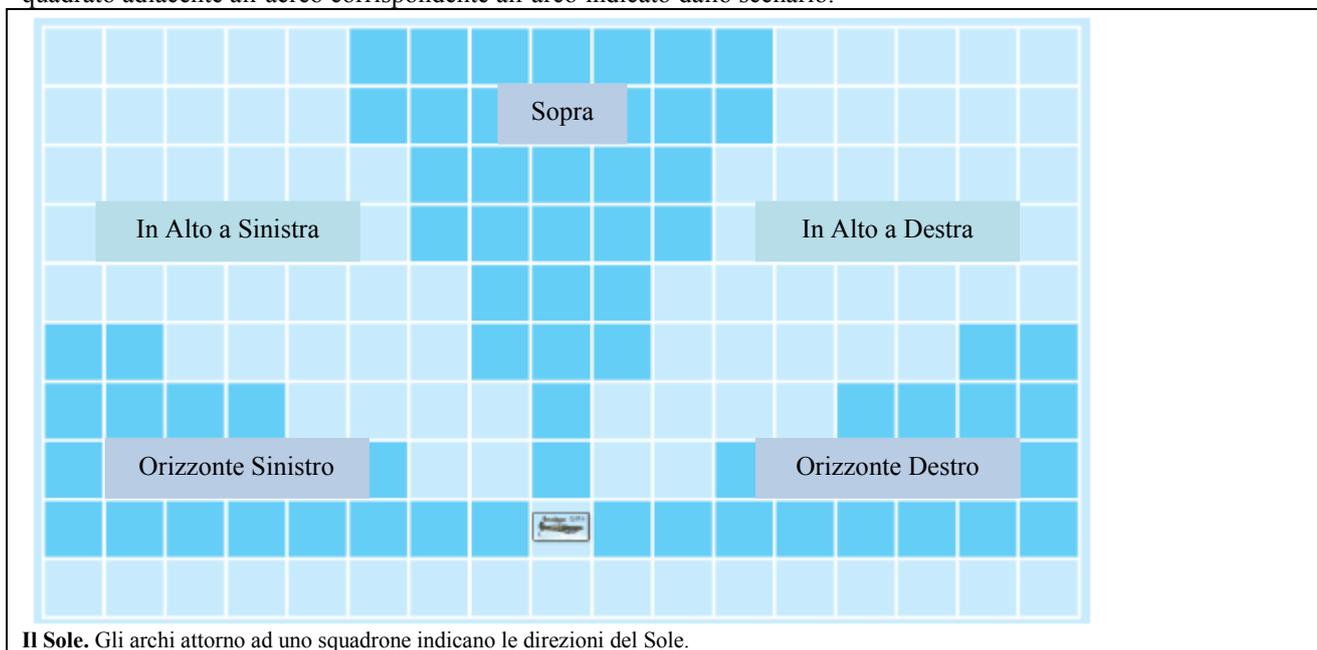
Mare. La superficie si considera sempre terra. Comunque, alcuni scenari possono indicare che la superficie è mare. Le navi possono essere usate solo sul mare e gli attacchi con siluri sono lanciati solo sul mare [15.3.5].

4.2 Il Sole

La direzione del sole viene definita come il numero di archi che si irradiano da ciascun squadrone.

Gli archi sono i seguenti: Orizzonte Sinistro, Sinistra in Alto, Sopra, Destra in Alto, Orizzonte Destro. Lo scenario specifica in quale arco si trova il Sole. Un nemico che occupa un quadrato nell'arco del Sole relativo ad uno squadrone è detto essere "nel Sole".

Vi è la tabella per il Sole nella tabella C17 della mappa. Per indicare l'arco del Sole, ponete il segnalino di Sole nel quadrato adiacente all'aereo corrispondente all'arco indicato dallo scenario.



Il Sole. Gli archi attorno ad uno squadrone indicano le direzioni del Sole.

Attenzione. Fate attenzione a non confondere la Velocità ed i Punti Movimento.

Modificatori per il combattimento alla velocità o virata base:

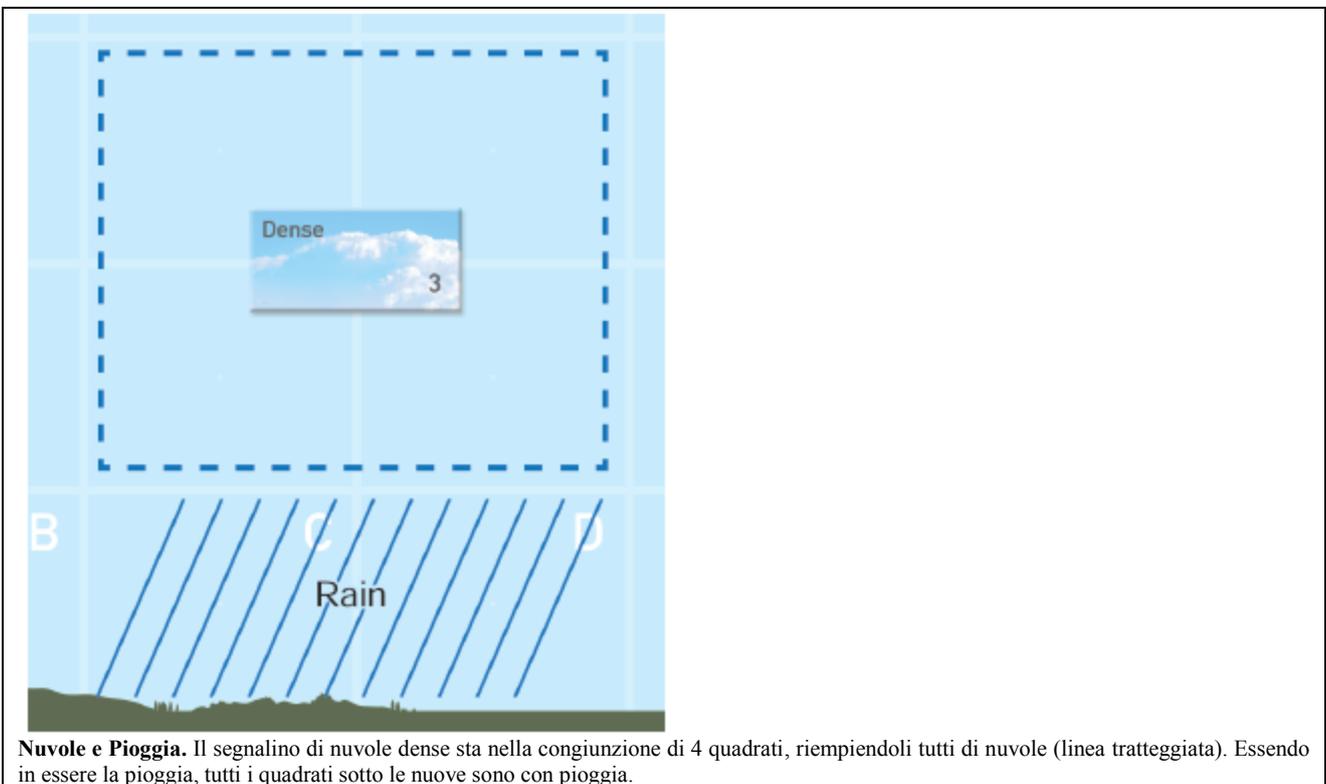
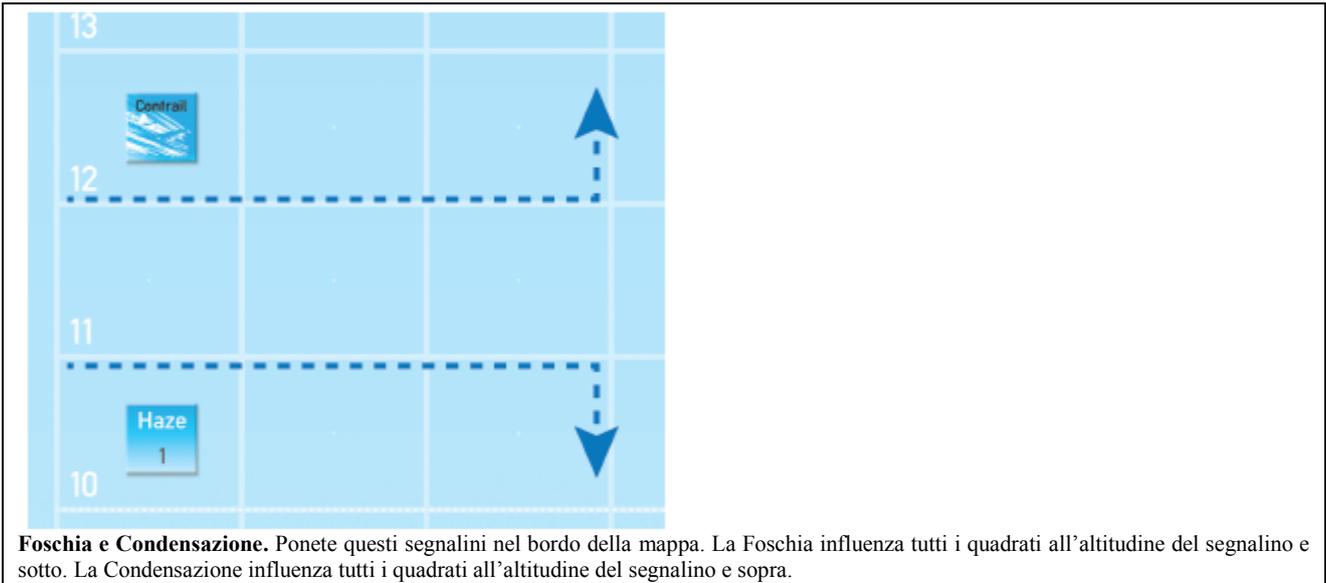
- +1 per ciascuno squadrone o sezione aggiuntiva di caccia in combattimento (i cacciabombardieri contano come caccia per questo, anche se stanno portando il carico di bombe).
- +1 Lo squadrone è Veterano [5.1]
- 1 Lo squadrone è Inesperto [5.1]
- 1 l'unità è una sezione, non uno squadrone
- 1 se disperse o in rotta
- 1 se difende usando la dottrina Rigida [5.1]
- 1 se la sezione è una formazione di singolo aereo [13.6]

Velocità e Virata Base. I termini "velocità base" e "virata base" appaiono spesso nelle regole. Questi sono i valori di velocità o virata, modificato come indicato per ottenere il valore base. Non devono essere confusi con i valori di "velocità di combattimento" o "virata di combattimento" che sono, come suggerisce il nome, i valori usati nel risolvere il combattimento e sono i valori di velocità o virata base senza altre modifiche come indicato.

Schianto. No, non potete far volare i vostri squadroni sino al terreno. Comunque, *vi sono* regole per gli attacchi suicidi [15.5.3] e le sezioni di Me 163 sono un'eccezione [13.8.2].



Scheda del Sole. Ponete il segnalino di Sole per indicare l'arco del Sole per lo scenario.



4.3 Foschia

La Foschia è una forma di condizione meteorologica presente solamente quando è indicato in uno scenario. Ponete il segnalino di Foschia sul bordo mappa nell'altitudine maggiore per la foschia come indicato nello scenario. Tutti i quadrati della mappa a quel livello di altitudine e sotto di essa sono influenzati dalla foschia. Qualsiasi visuale a o da uno squadrone in un quadrato di foschia viene influenzata dalla foschia.

4.4 Scie di Condensazione

Le Scie di Condensazione sono presenti solamente quando è indicato in uno scenario. Ponete il segnalino di Scie di Condensazione sul bordo mappa nell'altitudine minore per la condensazione come indicato nello scenario. Gli squadroni a quella altitudine o sopra sono influenzati dalle scie di condensazione.

4.5 Nuvole

Le Nuove sono una forma di condizione meteorologica. Vi sono tre tipi di nuvole.

Sottili. Un sottile strato di nuvole.

Sparse. Uno strato di nuvole con varchi.

Dense. Uno strato di nuvole uniforme.

Uno scenario indica i quadrati influenzati dalle nuvole. Quando sono indicati due quadrati, separati da una riga, quei quadrati e tutti i quadrati sotto di essi contengono nuvole.

Porre un segnalino di nuvole in un quadrato lo rende nuvoloso. Se vi sono pedine di nuvole insufficienti per ricoprire aree più vaste della mappa, si possono porre nei bordi tra due quadrati, o nell'angolo tra quattro quadrati, per indicare che tutti quei quadrati sono con nuvole.

4.5.1 Pioggia

Se vi sono nuvole dense in uno scenario, quello scenario può indicare che vi sia pioggia. Se vi è pioggia, tutti i quadrati sotto lo strato di nuvole più in basso rispetto al terreno sono influenzate dalla pioggia. La pioggia funziona esattamente come le nuvole sparse per tutte le regole.

4.6 Visuale

Le condizioni ambientali possono influenzare l'inseguimento, la reazione ed il bombardamento. Se una visuale ad un bersaglio viene bloccata, non si possono avere inseguimento o mira per il bombardamento. Se una visuale non viene bloccata ma vi sono condizioni meteorologiche che influenzano i quadrati che si frappongono, si possono applicare modificatori per tali condizioni. Gli elementi che bloccano la visuale sono descritti in 4.6.1.

4.6.1 Nuvole

Tracciate una linea retta dal punto centrale del quadrato di uno squadrone o di una unità di terra al punto centrale del quadrato occupato da uno squadrone o unità di terra. Se a qualsiasi punto la linea entra o esce da un quadrato che contiene nuvole, la visuale è influenzata dalle nuvole.

La visuale che tocca un angolo di un quadrato di nuvole senza entrare non viene influenzata dalle nuvole.

Uno squadrone che traccia una visuale ad un bersaglio nello stesso quadrato viene influenzato dalle nuvole in quel quadrato.

Se le nuvole in questione sono dense, allora la visuale può entrare nel quadrato delle nuvole, ma blocca tutta la visuale ai quadrati oltre di esso.

Se le nuvole in questione sono sparse, allora la visuale può entrare in due quadrati di nuvole sparse, ma blocca tutta la visuale oltre il secondo quadrato di nuvole sparse.

4.6.2 Nel Sole

Quando si insegue, controllate se il bersaglio si trova nell'arco del Sole dello squadrone che insegue. Se il bersaglio occupa un quadrato nell'arco del Sole, è nel Sole.

Se uno squadrone attaccante entra nel quadrato del suo bersaglio per il combattimento aereo (o per la difesa delle navi contro attacchi nello stesso quadrato [14.1.3]), lo squadrone ha la qualifica per attaccare Controsolo se si applicano entrambe queste condizioni:

- 1) È entrato nel quadrato da un quadrato "nel Sole".
- 2) Ha trascorso due o più Punti Movimento (MP) consecutivi in quadrati "nel Sole" appena prima di entrare nel quadrato del bersaglio. Gli MP possono essere spesi muovendo, non muovendo, o non cambiando direzione, ma devono essere spesi nella stessa Fase di Movimento.

Gli attacchi Controsolo possono qualificarsi per la sorpresa [13.4.1].

Se il bersaglio è nel Sole, considerate la visuale al nemico ed estendetela al bordo mappa. Se questa visuale viene bloccata (ad esempio, da strati di nuvole a livello superiore), il bersaglio non è nel Sole.

Similmente, se un attaccante sta attaccando Controsolo, considerate la visuale al quadrato da dove l'attaccante è entrato nel quadrato del difensore ed estendetela al bordo mappa. Se questa visuale viene bloccata, l'attaccante non sta attaccando Controsolo.

4.7 Modificatori per le Condizioni Meteorologiche

I modificatori per le Condizioni Meteorologiche come le nuvole, foschia o pioggia possono influenzare il combattimento, i tiri di dado per la coesione, bombardamento, inseguimento, reazione, fuga e fuoco diretto della *flak*. Applicare questi modificatori al tiro di dado o dadi:

1. Se influenzato da nuvole sottili o foschia
2. Se influenzato da nuvole sparse o pioggia
3. Se influenzato da nuvole dense

I modificatori per le Condizioni Meteorologiche non sono cumulativi. Se la visuale viene influenzata da diversi tipi di condizioni meteorologiche, si applica solo quella peggiore. Un modificatore di 1 è tempo migliore, 2 peggiore e 3 il peggiore di tutti.

Combattimento e Coesione. Sottraete il modificatore dai tiri di dado per il combattimento [10.5.1] e coesione [10.7] se il combattimento avviene in un quadrato influenzato da condizioni meteorologiche.

Bombardamento. Sottraete il modificatore dai tiri di dado per il bombardamento [15.4] a seconda delle condizioni meteorologiche peggiori attraverso cui si vola mentre si mira o le condizioni meteorologiche peggiori che influenzano la visuale al bersaglio nel momento in cui sono lanciate le bombe.

Inseguimento. Sottraete il modificatore dai tiri di dado per l'Inseguimento [7.2.1] se la visuale allo squadrone bersaglio viene influenzata da condizioni meteorologiche.

Reazione. Sottraete il modificatore dai tiri di dado per la reazione [10.4] se la visuale al bombardiere protetto viene influenzata da condizioni meteorologiche

Fuga. Il tiro di dado è pari o inferiore al minor modificatore per le condizioni meteorologiche che si applica [11.0].

Fuoco Diretto della Flak. Sottraete il modificatore dai tiri di dado per gli attacchi della *flak* se la visuale dalla *flak* al bersaglio viene influenzata da condizioni meteorologiche [14.2.4].



Esempio di Nuvole che Bloccano il Sole. L'arco del Sole è Destra in Alto. Lo squadrone di Bf 109E tenta di inseguire lo squadrone di Spitfire. Gli Spitfire sono nell'arco del Sole, ma se la visuale viene estesa al bordo mappa, viene bloccata da uno strato di nuvole dense, quindi il modificatore del Sole non si applica.

5.0 Piazzamento

Piazzate il gioco come segue.

5.1 Scenari

La parte del regolamento che espone gli scenari contiene un certo numero di diversi scenari da piazzare e giocare. Scegliete uno scenario e consultate le informazioni dello stesso.

Numero e Titolo dello Scenario. Lo scenario ha un numero per identificarlo ed un titolo.

Contesto. Il contesto storico descrive la battaglia.

Ordine di Battaglia. Una delle parti è composta da incursori e l'altra da difensori. Lo scenario elenca la nazionalità delle due parti, se sono incursori o difensori, e quale parte si piazza per prima.

Lo scenario elenca il numero di squadroni (e sezioni) delle due parti, il modello, la missione e dove si piazzano sulla mappa. Alcune unità non si piazzano all'inizio ma entrano in turni successivi come indicato dalle istruzioni.

Perdite Massime. Queste sono le perdite massime che uno squadrone può subire. Se le perdite arrivano a quel numero lo squadrone viene eliminato e rimosso dal gioco, assieme a qualsiasi Comandante di Gruppo o Esperten appartenente a quello squadrone. Le perdite massime sono elencate separatamente per le unità di dimensione squadrone e sezione.

Stato di Allerta. Lo scenario descrive quali squadroni sono allerta. Tutti gli altri non sono allerta [7.1].

Qualità. Questa indica il numero di segnalini di Veterano, Inesperto ed Esperto che dovrebbero essere posti sugli squadroni o sezioni nella Scheda del Gruppo [5.2.1].

Bordi Mappa. Un bordo mappa appartiene ad una delle parti e l'altro bordo mappa all'altra parte. Lo scenario assegna i bordi sinistro o destro della mappa a ciascuna delle parti.

Dottrina. Questo vale solo per i caccia. La Dottrina determina come vola uno squadrone: è Flessibile o Rigida. Se non viene specificato un valore la dottrina è “Flessibile”.

Controllo GCI [*Controllo Intercettori da Terra*]. Lo scenario indica se vi è controllo GCI ed il suo valore [9.2.4].

Radio. Per definizione, tutti gli squadroni sono dotati di radio, a meno che lo scenario non specifichi che non le hanno.

Reti Radio. Lo scenario descrive le reti radio e quali squadroni sono sintonizzati su ciascuna rete. Il controllo GCI, se vi è, sarà assegnato ad una rete radio. Tutti gli squadroni assegnati alla stessa rete radio come controllo GCI sono sotto controllo GCI [9.2.4].

Posizione del Sole. Lo scenario indica l’arco del Sole. Ponete il segnalino di Sole di conseguenza [4.2].

Nuvole. Lo scenario descrive la locazione ed il tipo delle eventuali nuvole, nonché la presenza di pioggia. Ponete i segnalini di nuvole di conseguenza [4.5].

Foschia. Lo scenario indica il livello di altitudine maggiore per la foschia. Ponete il segnalino di Foschia su un bordo mappa a quella altitudine [4.3].

Scie di Condensazione. Lo scenario indica il livello di altitudine inferiore per le scie di condensazione. Ponete un segnalino di Scie di Condensazione su un bordo mappa a quella altitudine [4.4].

Unità di Terra. Lo scenario indica quali unità di terra [14.0] sono presenti ed in quali quadrati si piazzano.

Regole Speciali. Qualsiasi regola speciale unica per lo scenario viene indicata qui. Le regole speciali hanno priorità sulle regole standard. Se lo scenario comprende le regole sull’attacco di bombardamento questo viene annotato qui [15.0].

Condizioni di Vittoria. Questa parte descrive come si determina la vittoria dopo la fine dello scenario [12.1].

Resoconto. Alcuni scenari descrivono il resoconto storico dopo la battaglia.

Consiglio di Gioco. Alcuni scenari danno consigli ai giocatori che lo giocano per la prima volta, solitamente per spiegare un aspetto del piazzamento iniziale.

Dottrina

La dottrina Rigida si applica a quelle formazioni di inizio guerra come le Vics che non sono flessibili o che richiedono molta attenzione per mantenere la posizione. La dottrina flessibile si applica alle formazioni flessibili come quella “quattro dita”.

Controllo GCI. Uno scenario che si piazza con GCI 4 significa che gli intercettori hanno controllo GCI con valore 4.

Gruppi. Se gli squadroni sono raggruppati come un Gruppo nell’ordine di battaglia, in una casella colorata col nome del Gruppo, assegnate una pedina di Comandante di Gruppo ad uno degli squadroni [5.2.1, 9.5.1].

Direzione. Gli squadroni iniziano diretti verso sinistra o verso destra sulla mappa. La direzione a destra o sinistra dello squadrone nell’ordine di battaglia indica la direzione in cui si piazza.

GCI

GCI sta per Controllo a Terra Intercettori. Gli squadroni con controllo GCI prendono gli ordini da ufficiali di direzione di volo a terra (o su navi) che inviano i dati di direzione ed altitudine degli incursori nemici da segnali radar ed osservatori a terra.

Bordi Mappa. Alcuni giochi di combattimenti aerei hanno una mappa “senza fine”, dove se gli aerei volano fuori dal bordo mappa, tutti gli aerei sono spostati per adeguarsi a questo movimento. Questo NON vale nel gioco. Gli squadroni che volano fuori dal bordo mappa sinistro o destro sono fuori dal gioco.

Creazione di Scenari. Si incoraggiano i giocatori a creare i propri scenari storici e pubblicarli online. Se vedremo che uno scenario “fatto in casa” riscuote successo potremmo contattare l’autore chiedendogli di poterlo pubblicare come scenario “ufficiale”.

5.2 Sistemazione della Scheda del Gruppo

Ciascun giocatore ha una Scheda del Gruppo, che dovrebbe essere posta in vista di entrambi i giocatori. Le Schede del Gruppo non sono nascoste.

Un giocatore prende i segnalini ID di colore blu ed i relativi segnalini di inseguimento/vettore e l’altro prende i segnalini gialli.

Ponete un segnalino ID nel cerchio di ciascuna tabella per indicare che appartiene a quello squadrone. Se uno squadrone è di caccia, prendete il segnalino di inseguimento/vettore che corrisponde alla sua ID e tenetelo a portata di mano.

Ponete i segnalini di missione appropriati nel cerchio di ciascun squadrone [9.2]. Tutti gli altri segnalini sono posti nella tabella. I bombardieri sono indicati con un segnalino di carico di bombe [9.2.1] (o segnalino di carico di siluri o ATGR [15.1]). Gli squadroni che portano razzi aria-aria hanno indicazione di segnalino di razzo [13.5.2]. Gli squadroni che portano serbatoi ausiliari sganciabili ricevono un segnalino di serbatoio ausiliario [13.2]. Gli squadroni dotati di cannoni/mitragliatrici alari ricevono un segnalino di cannone alare o cannoni AT [13.5.6].

5.2.1 Qualità dello Squadrone

La sezione Qualità dell’ordine di battaglia elenca il numero di segnalini di Veterano o Inesperto che il giocatore assegna ai suoi squadroni. Ponete i segnalini in qualsiasi tabella dello squadrone, non più di uno per tabella. Qualsiasi squadrone che non ha questi segnalini si suppone sia Addestrato.

I segnalini Veterano possono essere assegnati ai bombardieri oltre che ai caccia. I segnalini Inesperto non sono assegnati ai bombardieri a meno che le regole speciali dello scenario non lo consentano.

Le pedine di Comandante di Gruppo e di Esperte sono assegnati agli squadroni di caccia. I Comandanti di Gruppo dovrebbero essere posti sulla tabella di uno squadrone nel loro gruppo.

Gli Experten non possono essere posti negli squadroni che hanno già un Esperte.

Un Esperte che è anche Comandante di Gruppo viene posto sul retro con l'icona di Comandante di Gruppo [9.5.1].

5.3 Piazzamento della Mappa

Ponete i segnalini di nuvole, foschia, scie di condensazione e Sole sulla mappa, come indicato dallo scenario [5.1]. Ponete anche le unità di terra ad altitudine zero sulla mappa, come indicato.

L'Ordine di Battaglia indica quale giocatore si piazza per primo. Per ogni squadrone, i giocatori scelgono pedine di squadrone del tipo o modello appropriato di aereo e le pongono sulla mappa nei quadrati indicati.

Tutti gli squadroni iniziano orientati orizzontali rispetto al terreno, puntando a destra o sinistra come indicato, gli squadroni con missione di Intercettazione pongono segnalini di vettore sulla mappa quando si piazzano [9.2.4].

La scorta ravvicinata si piazza nello stesso quadrato del bombardiere, con la stessa direzione.

Le scorte si piazzano entro tre quadrati dai bombardieri, con la stessa direzione.

Le scorte non possono piazzarsi davanti al bombardiere più avanzato, o nello stesso quadrato di un bombardiere, né si possono piazzare a più di un livello di altitudine inferiore [9.2.2].

Se gli squadroni si piazzano in gruppi, poneteli in formazione con lo squadrone del Comandante di Gruppo [9.5.1, 9.5.2]. Non piazzate alcun altro squadrone in formazione con il gruppo.

Comandanti di Gruppo ed Experten. A differenza dei segnalini Veterano ed Inesperto, che indicano l'addestramento di un gruppo di piloti, le pedine di Comandante di Gruppo ed Esperte rappresentano singoli piloti.

Qualità

I livelli di qualità degli squadroni nel gioco sono:

Inesperto. Lo squadrone ha poco addestramento o non è tatticamente valido.

Addestrato. Lo squadrone è addestrato.

Veterano. Lo squadrone è ben addestrato o tatticamente valido.

Experten

Che gli chiamate "Assi" come le nazioni Alleate o "Aquile" (*arawashi*) in Giappone, gli Experten sono il 4% dei piloti che contribuiscono al 40% degli abbattimenti in ogni guerra aerea.

Livelli di Qualità degli Equipaggi. Chi crea scenari noterà che rappresentiamo la qualità globale di una forza di caccia a seconda della proporzione di squadroni inesperti, addestrati e veterani. Una forza all'apice della sua potenza, come la Luftwaffe o la Marina Giapponese ad inizio guerra può avere dal 66% al 100% della sua forza considerata Veterana. Una forza ben addestrata con criticità dottrinali, come la RAF ad inizio guerra, potrebbe avere un 33% di Veterani circa. Le forze con dottrina scadente ed addestramento inadeguato, come la VV S (aviazione sovietica) di inizio guerra, non avrà Veterani e potrà avere tra il 66% ed il 100% di squadroni Inesperti.

Gli Experten appariranno con una proporzione di circa 1 per ogni 25 aerei in una forza di caccia. Potreste comunque dover variare questa percentuale a seconda della qualità generale della forza.

Queste sono ovviamente regole generiche, e potranno variare a seconda della situazione storica. Le forze ben addestrate possono avere giornate storte mentre forze poco addestrate possono superare le aspettative.



Piazzamento della Scheda del Gruppo. Questa Scheda di Gruppo è pronta per il gioco, con i segnalini ID e missione sul posto ed altri segnalini sulla tabella.

5.3.1 Piazzamento nei Turni Seguenti

Alcuni squadroni entrano sulla mappa dopo che il gioco è già iniziato. Queste unità si pongono nella Scheda del Gruppo durante la Fase di Piazzamento del turno di entrata. Gli squadroni possono essere piazzati in quadrati sulla mappa o, se il quadrato è a bordo mappa, entrano muovendo in un quadrato a bordo mappa provenendo da fuori mappa.

Se si piazza in un quadrato, lo squadrone viene posto lì durante la Fase di Piazzamento.

Se entra dal bordo mappa, lo scenario indicherà quale e le possibili altitudini dove lo squadrone entrerà. Ponete lo squadrone sul bordo mappa accanto al quadrato da dove entrerà nella Fase di Movimento.

Si considera che occupi il quadrato di entrata per la determinazione dell'iniziativa. Fate entrare lo squadrone dal bordo mappa indicato durante la Fase di Movimento (vedere anche 8.4.1 per i dettagli su come entrare).

Per uno squadrone con missione di Intercettazione, ponete il suo segnalino di vettore dovunque sulla mappa nella Fase di Piazzamento.

6.0 La Sequenza di Gioco

Una volta piazzato, il gioco si svolge in turni. Ciascun turno è suddiviso in un certo numero di fasi. Giocatele nell'ordine esposto, ed entro ciascuna fase svolgete le azioni anch'esse nell'ordine indicato.

Fase di Piazzamento. Piazzate gli squadroni che entrano in gioco in questo turno nel loro quadrato di piazzamento o su un bordo mappa accanto al quadrato da dove entreranno. Ponete un segnalino di vettore per ciascuno in Intercettazione che entra in gioco [5.3.1].

Fase di Inseguimento. Gli squadroni tentano di Inseguire i nemici [7.2]; l'inseguitore tira per primo, poi il difensore. Gli squadroni non allerta divengono allerta se avvisati per radio [7.1]. I Comandanti di Gruppo danno gli ordini [9.5.4].

Fase di Movimento. Gli squadroni muovono [8.0]. Scaricate i carichi di bombe ed i serbatoi supplementari durante il movimento [9.2.1.1, 13.2]. le scorte reagiscono al movimento dei nemici muovendo nello stesso quadrato dei bombardieri [10.4]. Risolvete gli attacchi di fuoco di sbarramento [14.2.3].

Fase di Combattimento. Risolvete il fuoco diretto della *flak* [14.2.4]. Risolvete gli attacchi di bombardamento [15.4]. Risolvete il combattimento aereo nell'ordine determinato dal giocatore incursore. Scaricate i carichi di bombe ed i serbatoi supplementari dopo il combattimento [9.2.1.1, 13.2].

Fase Amministrativa. Gli squadroni tirano per la fuga [11.0]; l'incursore tira per primo, poi il difensore. Ponete i segnalini di Scorta sugli squadroni relativi [9.2.2]. Cambiate i vettori per gli squadroni con controllo GCI [9.2.4].

Tirate per una verifica della *flak* sorpresa [14.2.9]. Ponete i segnalini di sbarramento *flak* [14.2.2].

Fine Turno. Il turno termina. Procedete con la Fase di Piazzamento di un nuovo turno. Una volta che inizia il gioco i giocatori proseguono a giocare turni sino a che la partita non termina [12.0].

6.1 Ordine del Movimento

Durante la Fase di Movimento, gli squadroni muovono nell'ordine seguente:

1. Combattimenti
2. Scorte
3. Bombardieri
4. I caccia non allerta muovono nell'ordine dato dall'iniziativa
5. I caccia allerta muovono nell'ordine dato dall'iniziativa

Scorte ed Ordine di Movimento. Le scorte (cioè caccia che hanno un segnalino di missione Scorta) muovono prima dei bombardieri in modo che possano essere posizionati per reagire dopo il movimento dei bombardieri. Le scorte che hanno cambiato a missione di Ricerca non muovono più prima dei bombardieri, ma in seguito nell'ordine di movimento.

Piazzamento nei Turni Seguenti. Se entrambe le parti fanno entrare squadroni sulla mappa nello stesso turno, la parte che si piazza per prima nello scenario si piazza ancora per prima nella Fase di Piazzamento.



FOTO: Un gruppo di bombardieri B-17, in volo in formazione "a scatola" che consentiva il supporto reciproco di fuoco delle mitragliatrici.

Due regole modificano l'ordine di movimento: la regola dell'iniziativa [6.1.1] e la regola dell'inseguimento [6.1.2].

6.1.1 La Regola dell'Iniziativa

Quando dovete muovere in ordine di iniziativa, muovete nell'ordine seguente:

- (1) Muovono gli squadroni ad altitudine inferiore.
- (2) Se alla stessa altitudine muove per primo lo squadrone che ha minore velocità base [3.3.1].

Quando gli squadroni di caccia hanno le stesse altitudine e velocità, tirate un dado per ciascun squadrone al fine di determinare l'iniziativa. Chi ottiene di meno muove prima di quello che ha ottenuto il risultato immediatamente superiore.

In caso di risultati uguali del dado, gli squadroni in parità (e solo quelli) tirano ancora il dado per determinare l'ordine tra di loro. In caso di ulteriore parità, continuate a tirare sino a quando non si ottiene un risultato.

6.1.2 La Regola dell'Inseguimento

Quando uno squadrone muove, tutti i caccia con un inseguimento su quello squadrone muovono immediatamente dopo, prima che muova qualsiasi altro squadrone [7.2.2]. Se due squadroni hanno un inseguimento contro lo stesso bersaglio, chi muove decide il loro ordine di movimento. Se uno squadrone che sta inseguendo è a sua volta inseguito questo potrebbe innescare un movimento a catena.

Se uno squadrone ha inseguito un altro squadrone, non muove sino a quando il suo bersaglio non ha mosso, anche se la regola dell'iniziativa comporterebbe che muova per primo.

Se vi è una catena di inseguimenti, lo squadrone senza inseguimento muove per primo, poi ciascun membro della catena segue nell'ordine di movimento del suo bersaglio.

Se due squadroni si stanno inseguendo reciprocamente, determinano l'ordine di iniziativa [6.1.1] e poi muovono in quell'ordine.

Nel raro caso in cui una catena di inseguimenti sia composta in un cerchio di inseguimenti, determinate l'ordine di iniziativa per definire lo squadrone che muove per primo, poi il resto della catena segue.

6.1.3 Combattimenti

Le unità in combattimento sono tutte considerate muovere allo stesso momento, non vi è quindi ordine di movimento per distinguere tra di esse. Se vi sono più combattimenti, il giocatore che è incursore decide l'ordine di movimento di ciascun combattimento.

6.1.4 Scorte e Bombardieri

Quando le scorte e bombardieri muovono, muoveteli in qualsiasi ordine desiderato dall'incursore. Comunque, se entrambe le parti hanno scorte e/o bombardieri sulla mappa allo stesso momento, l'incursore muove prima del difensore.

7.0 Percezione della Situazione

I giocatori registrano la percezione della situazione solo dei caccia, non dei bombardieri.

Tale percezione viene espressa in due modi: stato di allerta ed inseguimento.

7.1 Allerta

Gli squadroni di caccia sono non allerta o allerta (i bombardieri non hanno uno stato di allerta).

Gli squadroni divengono immediatamente allerta in tre modi:

- (1) Inseguono uno squadrone nemico nella Fase di Inseguimento [7.2.1].
- (2) Vengono allertati via radio nella Fase di Inseguimento [9.4].
- (3) Dopo la risoluzione di un attacco da parte di caccia nemici.

Quando uno squadrone è allerta, girate il suo segnalino ID sulla Scheda di Gruppo dalla parte allerta. Una volta allerta lo squadrone non torna mai non allerta.

Gli squadroni allerta possono sganciare i serbatoi ausiliari [13.2], dichiarare la manovra evasiva [13.4.2] ed entrare in un cerchio Lufbery [13.4.3].

Gli squadroni non allerta non possono entrare in Lufbery [9.2.2]. Gli squadroni in Ricerca ed allerta cambiano il loro comportamento [9.2.3].

Gli squadroni non allerta sono vulnerabili alla sorpresa [13.4.1].

Esempio di Regola dell'Iniziativa. Lo squadrone tedesco D e due squadroni inglesi, A e B, sono alla stessa altitudine e velocità. Lo squadrone D tira un 2 e gli squadroni A e B tirano un 4 e 2, rispettivamente. Quindi A muove per ultimo, B e D dovranno tirare ancora per l'iniziativa. Quindi tirano ancora, con D che ottiene 5 e B un 2. B muove per primo, poi D poi A (notate che sebbene D alla fine abbia ottenuto un valore superiore ad A, è stato dopo il tiro iniziale. Il secondo e terzo tiro di dado servono per determinare l'ordine tra B e D solamente, non con A).

La Regola dell'Inseguimento e Bombardieri. Un caccia che sta inseguendo un bombardiere muove immediatamente dopo il bombardiere, ma prima che qualsiasi altro bombardiere possa muovere.

Esempio di Catena di Inseguimenti. Lo squadrone C insegue lo squadrone B che insegue lo squadrone A. Lo squadrone A non sta inseguendo, quindi muove per primo; lo squadrone B muove immediatamente dopo il suo bersaglio inseguito; poi C muove in risposta a B.

Esempio di Cerchio di Inseguimenti. Lo squadrone C insegue lo squadrone B che insegue lo squadrone A, il quale a sua volta insegue C creando un cerchio. Controllando l'ordine di iniziativa, lo squadrone B muove per primo, quindi l'ordine di movimento è B, C e poi A.

Segnalini ID dei Bombardieri. I segnalini ID da T a Z sono riservati per i bombardieri e quindi non devono essere sul lato allerta o non allerta. Se un'unità di bombardieri deve usare un segnalino ID tra A ed S, ignorate lo stato allerta/non allerta.

7.2 Inseguimento

Per ingaggiare il combattimento aereo, uno squadrone di caccia deve inseguire uno squadrone nemico. I bombardieri non inseguono.

Ciascuno squadrone di caccia che non sta inseguendo e non è in combattimento può tirare per un tentativo di inseguimento in ogni Fase di Inseguimento contro uno squadrone nemico che si trova sulla mappa. Specificate lo squadrone oggetto del tentativo ed a cui si ha visuale e che sia a meno di 10 quadrati di distanza, e tirate il dado.

Se lo squadrone occupa lo stesso quadrato di uno squadrone nemico non in rotta, può fare tentativi di inseguimento solo contro squadroni nel proprio quadrato. Non può tirare per inseguire bersagli più distanti.

L'incursore tira per primo per tutti i suoi inseguimenti, prima che il difensore tiri.

7.2.1 Tiro di dado per l'Inseguimento

Per effettuare un tentativo di Inseguimento tirate un dado. Modificate il risultato come indicato nelle tabelle.

Calcolate la distanza al bersaglio in quadrati, per la via più breve. Il bersaglio diviene inseguito se il risultato del dado, modificato, è pari o superiore alla distanza.

Se il tiro di dado per l'inseguimento ha successo, ponete un segnalino di Inseguimento con ID che corrisponde alla ID dello squadrone che insegue sullo squadrone inseguito (il segnalino di inseguimento è sul retro di quello di vettore, quindi rimpiazza qualsiasi vettore che lo squadrone aveva [9.2.4]). Allertate anche lo squadrone che ha successo se non era allerta in precedenza.

Uno squadrone non può mai avere più di un inseguimento e non può effettuare più di un tiro di dado per l'inseguimento in una Fase di Inseguimento.

Gli squadroni con flessibilità tattica possono dividersi quando inseguono un bersaglio [9.3.2].

Gli inseguimenti sono mantenuti sino a quando:

- (1) Lo squadrone bersaglio viene rimosso dalla mappa.
- (2) Non vi è più visuale allo squadrone bersaglio durante la Fase di Inseguimento.
- (3) Lo squadrone bersaglio è distante 10 o più quadrati.
- (4) Lo squadrone che sta inseguendo va in rotta.
- (5) Lo squadrone che sta inseguendo interrompe volontariamente l'inseguimento durante una Fase di Inseguimento. Uno squadrone che interrompe l'inseguimento può tentarne uno nuovo nella stessa Fase di Inseguimento.
- (6) Lo squadrone che sta inseguendo viene attaccato nel combattimento aereo. Se lo squadrone che sta inseguendo è già in combattimento, mantiene l'inseguimento sul suo squadrone corrente, altrimenti passa ad inseguire il suo attaccante. Spostate di conseguenza il segnalino di inseguimento. Se lo squadrone non aveva un inseguimento, pone automaticamente un segnalino di inseguimento sul suo attaccante.

Se un inseguimento viene interrotto o perso, rimuovete dalla mappa il segnalino di inseguimento.

7.2.2 Inseguimenti e Movimento

Gli squadroni che inseguono muovono immediatamente dopo che il loro bersaglio ha mosso [6.1.2]. Se uno squadrone muove nello stesso quadrato del bersaglio che ha inseguito deve cessare il movimento. Deve attaccare quel bersaglio nella Fase di Combattimento [10.0].

Se uno squadrone inizia il suo movimento nello stesso quadrato con il bersaglio inseguito, deve rimanere nel quadrato ed attaccare quel bersaglio nella Fase di Combattimento.

Comunque, se uno squadrone muove nello stesso quadrato del bersaglio che ha inseguito da uno dei tre quadrati davanti ad esso (cioè rispetta i criteri per il combattimento muso a muso [10.3]) non deve cessare il movimento, sempre che il suo MP successivo sia usato per uscire dal quadrato.

Similmente, se uno squadrone inizia il suo movimento nello stesso quadrato del suo bersaglio perché il bersaglio è entrato nel quadrato da davanti in un momento precedente di quella Fase di Movimento, può muovere, sempre che il suo MP successivo sia usato per uscire dal quadrato.

Inseguimenti

Nel gioco gli inseguimenti rappresentano se uno squadrone può vedere il nemico. Un inseguimento indica anche dove è focalizzata l'attenzione dello squadrone, e se si impegna nell'attacco. Quindi gli inseguimenti sono una combinazione di percezione ed aggressività. Uno squadrone che fallisce l'inseguimento può non aver visto il nemico, oppure può averlo visto ma non desidera impegnarsi.

Inseguimenti nello Stesso Quadrato. La distanza è zero se lo squadrone che insegue si trova nello stesso quadrato del bersaglio.



Esempio di Inseguimento. La sezione di Wildcat tenta di inseguire gli Zero. La distanza è di due quadrati, il che significa che bisogna ottenere un 2 o più con un tiro di dado.

Ma gli Zero sono dietro i Wildcat (modificatore -2 al tiro di dado) e la visuale viene influenzata da uno strato di nuvole Sottili (-1). Con modificatori totali di -3 i Wildcat dovranno ottenere un 5 o più per inseguire con successo. Se l'arco del Sole è Alto a Destra, gli Zero sarebbero controsolle (un ulteriore -1) cioè i Wildcat dovrebbero ottenere un 6 per inseguire il nemico.

7.2.3 Inseguimenti Automatici

È possibile avere un Inseguimento senza tirare il dado per l'inseguimento. Questo avviene se l'inseguimento viene ottenuto quale risultato dell'ordine del Comandante di Gruppo [9.5.4] o se lo squadrone ottiene una reazione tirando il dado che può essere con successo o tardiva [10.4.2, 10.4.3] o se lo squadrone viene attaccato.

8.0 Movimento

Le pedine di squadrone sono poste nei quadrati. Un qualsiasi numero di squadroni di entrambe le parti possono occupare o muovere attraverso lo stesso quadrato.

8.1 Direzione

Gli squadroni muovono nella direzione in cui sono rivolti. Vi sono 8 direzioni possibili: la direzione verso cui punta il muso dell'aereo è la direzione dello squadrone.

Quando muove, uno squadrone si sposta nel quadrato adiacente verso cui punta, o nei quadrati su entrambi i lati di questo, senza cambiare direzione. È consentito il movimento in diagonale.

8.1.1 Virata

Durante il movimento, gli squadroni possono cambiare direzione immediatamente prima di entrare in un quadrato. Qualsiasi cambio di direzione superiore a 90° costa un Punto Movimento [8.3]. le virate di 90° o meno non costano nulla.

8.1.2 Aspetto

Alcune regole indicano che gli squadroni bersaglio sono davanti o dietro uno squadrone. Le illustrazioni nella pagina spiegano questi quadrati che sono davanti o dietro.

Gli squadroni in Lufbery non hanno aspetto davanti o dietro [13.4.3].

8.2 Punti Movimento

Il numero di quadrati di movimento di uno squadrone viene determinate dalla sua dotazione di Punti Movimento (MP). Per ogni quadrato di movimento spendete un certo numero di MP [8.3]. Uno squadrone non può muovere in un quadrato se questo gli costerebbe più MP di quanti ne ha rimanenti.

Le capacità in punti movimento sono le seguenti:

- 2 MP** Squadroni di bombardieri, squadroni di caccia di scorta e non allerta
- 3 MP** Squadroni di caccia con missione di Intercettazione e di caccia allerta (le scorte allerta continuano a 2 MP)
- 4 MP** Squadroni di jet, indipendentemente dallo stato di allerta (per le sezioni di jet Me 163, vedere 13.8.2).
- +1 MP** Se uno squadrone dichiara che sta picchiando quando inizia a muovere (poi DEVE picchiare di almeno 1 livello di altitudine durante il movimento).

8.3 Costi di Movimento

Costa 1 MP muove in un quadrato adiacente.

Costa 2 MP entrare o uscire da una Lufbery [13.4.3].

Prima di muovere in un quadrato, uno squadrone può cambiare direzione [8.1.1]. Cambiare direzione di più di 90° costa 1 MP.

Uno squadrone può spendere 1 MP per non muovere e rimanere nel suo quadrato attuale. Un tale squadrone può cambiare direzione nel quadrato di un ammontare qualsiasi.

Se lo squadrone muove in un quadrato adiacente ad altitudine superiore, questo costa un numero di MP pari al valore di Cabrata dell'aereo. Usate il valore di Cabrata all'altitudine di partenza. Questo costo si applica al primo quadrato di cabrata durante una Fase di Movimento. Se, nella stessa fase, lo squadrone tenta di cabrare in un secondo quadrato, questo costa 2 MP, indipendentemente dal valore di Cabrata. Il costo di Cabrata sostituisce, quindi non è aggiuntivo, il normale costo di 1 MP per muovere in un quadrato adiacente.

Se uno squadrone muove nel quadrato direttamente sotto (non in diagonale), spende 0,5 MP (½ Punto Movimento), non 1 MP.

8.3.1 Volare in Cerchio

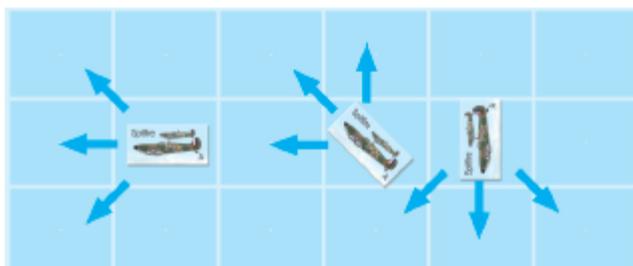
Uno squadrone non è obbligato a spendere i suoi MP a meno che non gli sia imposto dalla sua missione [9.2]. Uno squadrone che non spende MP è ancora considerato in movimento, si dice che stia volando in cerchio.

Alcune missioni impongono agli squadroni di volare in cerchio [15.2.1, 15.2.2, 15.2.3]. Questo significa che non spendono MP eccetto per cambiare direzione (in altre parole, rimangono nel loro quadrato).

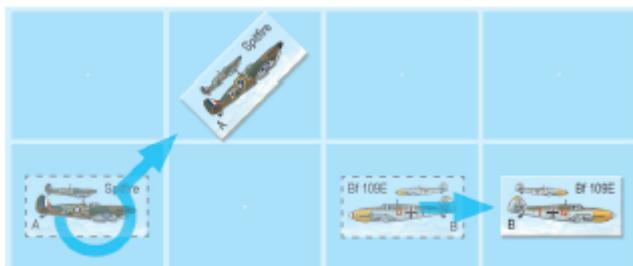


Direzione. Gli squadroni possono essere rivolti in massimo 8 direzioni.

Punti Movimento e Velocità. La Velocità di uno squadrone ed i Punti Movimento non hanno correlazione. È importante non confondere questi due valori. Il valore di Velocità di uno squadrone non ha effetto sul numero di MP che ha. Gli MP regolano il movimento sulla mappa, mentre la Velocità determina l'efficacia in combattimento dello squadrone.



Movimento. Gli squadroni muovono nel quadrato verso cui dirigono o in uno che sia ai due lati di questo. Indipendentemente dal quadrato dove muove, lo squadrone mantiene il suo orientamento.



Esempio di Virata. Lo squadrone di Spitfire vira di 45° prima di Cabrare in un quadrato adiacente. Non vi è costo in MP per la virata.

Lo squadrone di Bf 109E vira di 180° prima di muovere in un quadrato. Questo costa 1 MP. Poiché la rotazione di 180° farebbe volare lo squadrone rovescio, la pedina viene girata verso l'alto come nell'illustrazione.

Movimento

Le capacità di 2 MP suppongono che gli squadroni volino principalmente a velocità di crociera, economica. Le capacità di 3 MP sono per gli squadroni che tentano di velocizzare mantenendo la formazione. Queste velocità sono inferiori al massimo possibile dell'aereo, dal momento che la velocità massima viene riservata solo al momento del combattimento.

8.4 Restrizioni al Movimento

Gli squadroni possono muovere in, fuori da ed attraverso i quadrati di altri squadroni, anche nemici. Comunque, vedere 7.2.2 per l'eccezione a questo.

Gli squadroni non possono muovere a meno di altitudine zero o a più di altitudine 19.

Alcune missioni impongono agli squadroni di muovere di un certo numero di MP senza cambiare altitudine o direzione [9.2.1, 9.2.2, 9.2.3].

Gli squadroni il cui movimento non è imposto dalla loro missione non sono obbligati a muovere di tutta la capacità di MP e nemmeno muovere.

8.4.1 Entrare ed Uscire dalla Mappa

Gli squadroni che entrano sulla mappa da un quadrato di bordo mappa dovrebbero piazzarsi in quadrati immaginari oltre il bordo mappa. Il quadrato di entrata è il primo quadrato dove muovono e costa 1 MP. Se lo scenario indica che più squadroni entrano "in fila", si segue questa procedura:

- Il primo squadrone entra nel quadrato e muove di tutta la sua capacità in MP.
- Il secondo squadrone entra nello stesso quadrato e muove della sua capacità meno 1.
- Il terzo squadrone entra nella stessa caselle e muove della sua capacità meno 2.
- Se questo non lascia MP rimanenti, allora rimane fuori mappa ed entra nel turno seguente.

Gli squadroni non possono uscire dalla mappa eccetto dai bordi destro o sinistro. Uno squadrone che esce dalla mappa lo fa volando in un quadrato immaginario oltre il bordo mappa. Viene poi rimosso dal gioco.

8.5 Cabrare e Picchiare

Quando si muove uno squadrone può incrementare il livello di altitudine (Cabrata) o diminuirlo (Picchiata). Uno squadrone non può cabrare e picchiare nella stessa Fase di Movimento.

Se uno squadrone muove ad un livello di altitudine inferiore, indicatelo con un segnalino di Picchiata.

Se uno squadrone muove ad un livello di altitudine, indicatelo con un segnalino di Cabrata.

Uno squadrone che cabra ma che non muove avendo valore di Cabrata "S" (lenta) riceve un segnalino di Cabrata lenta [8.5.1].

Se uno squadrone muove o vola in cerchio senza cabrare o picchiare, rimuovete qualsiasi segnalino di Cabrata, Cabrata lenta o Picchiata che possa avere.

Assegnate i segnalini di Cabrata e Picchiata agli squadroni che cambiano altitudine durante la reazione [10.4].

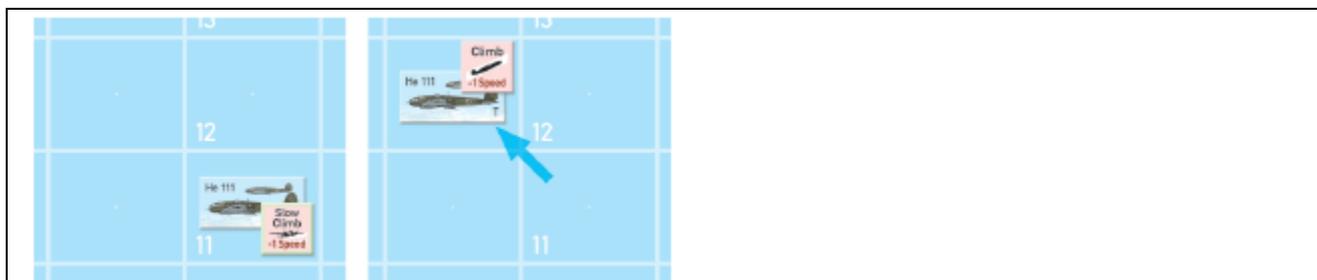
Uno squadrone può avere un segnalino di Cabrata o Picchiata alla volta su di esso, quindi i segnalini di Cabrata sostituiscono quelli di Picchiata e viceversa.

Mentre ha un segnalino di Picchiata, uno squadrone è considerato avere il suo valore di velocità incrementato e mentre ha segnalino di Cabrata o Cabrata lenta lo squadrone è considerato avere il suo valore di velocità diminuito [3.3.1].

8.5.1 Cabrata Lenta

Uno squadrone con "S" come valore di Cabrata cabra molto lentamente. Il primo turno in cui tenta la Cabrata non muove ma usa tutti i suoi MP per cabrare. Ponete il segnalino di Cabrata lenta per indicare che lo squadrone ha cabrato ma non ha cambiato altitudine in quel turno. Nel secondo turno consecutivo di Cabrata, spende ancora tutti i suoi MP a solo allora cambia altitudine; il segnalino di Cabrata lenta viene rimosso e sostituito con uno normale di Cabrata. Per cabrare ancora, ripetete il ciclo di un turno di Cabrata lenta e di un turno di Cabrata.

Se uno squadrone inizia una Cabrata lenta ma nel turno seguente non spende MP per cabrare, rimuovete il segnalino di Cabrata lenta.



Esempio di Cabrata lenta. Lo squadrone di He 111 inizia una Cabrata lenta ad altitudine 12. Nel primo turno spende tutti i suoi MP cabrando, ma avendo Cabrata lenta non muove. Lo squadrone riceve un segnalino di Cabrata lenta. Nel secondo turno, lo squadrone spende tutti i suoi MP e può completare la Cabrata in un quadrato adiacente ad altitudine maggiore. Il segnalino di Cabrata lenta viene rimosso e rimpiazzato da un segnalino normale di Cabrata.

9.0 Comando & Controllo

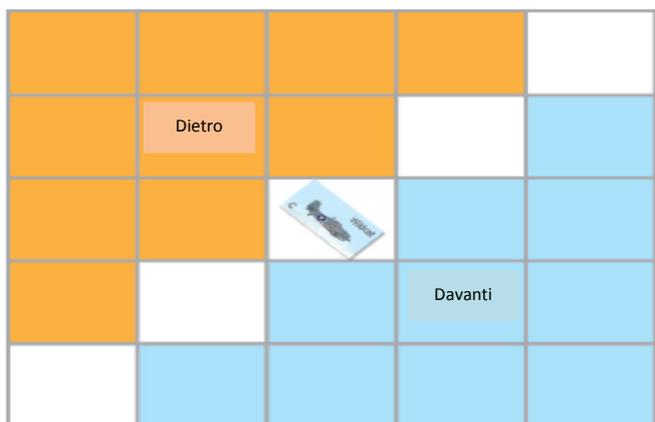
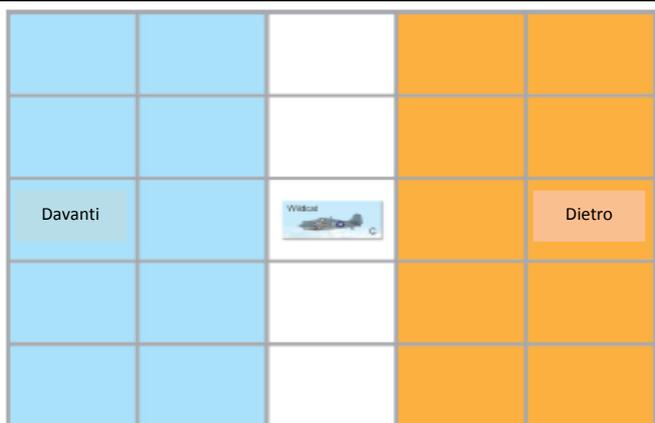
Le regole sul comando e controllo descrivono il comportamento degli squadroni e come gestire un insieme di squadroni organizzati in un Gruppo.

9.1 Formazioni

Una formazione è un insieme di squadroni che volano assieme. Per essere in una formazione, uno squadrone amico deve essere nello stesso quadrato o in uno adiacente rispetto ad un altro squadrone amico ED essere rivolto nella stessa direzione. Una formazione può occupare più quadrati.

Uno squadrone è automaticamente in formazione nel momento in cui rispetta questi criteri. È possibile che uno squadrone entra ed esca da una formazione più volte nel corso del gioco.

Le formazioni di Gruppo sono un tipo speciale di formazione che ha regole aggiuntive riguardanti il suo comportamento [9.5].



Aspetto. Queste illustrazioni mostrano i quadrati davanti e dietro uno squadrone. Notate che le aree davanti e dietro si estendono indefinitamente in ogni direzione. Gli spazi bianchi non sono né davanti né dietro.

9.2 Missioni

Agli squadroni sono assegnate missioni all'inizio dello scenario. Questi determinano il comportamento dello squadrone. Le missioni sono:

Bombardamento. Assegnata ai bombardieri [9.2.1]. Se assegnata ai caccia questi divengono cacciabombardieri [3.2.1].

Scorta. Assegnata ai caccia [9.2.2].

Ricerca. Assegnata ai caccia [9.2.3].

Intercettazione. Assegnata ai caccia [9.2.4].

Alcuni scenari possono assegnare classi bombardiere alle missioni di scorta, ricerca o intercettazione, nel qual caso operano come i caccia.

Durante il piazzamento, indicate nella tabella dello squadrone sulla Scheda di Gruppo la missione assegnata, nel cerchio.

I paragrafi che seguono descrivono i comportamenti attesi degli squadroni a seconda della loro missione.

9.2.1 Bombardamento

Usate queste regole negli scenari dove i bombardieri NON stanno bombardando unità a terra. Le regole sul lancio di bombe [15.0] espandono questi comportamenti per gli scenari nei quali i bombardieri bombardano unità di terra.

Gli squadroni che fanno Bombardamento iniziano la partita portando bombe. Ponete un segnalino di carico di bombe sullo squadrone nella Scheda di Gruppo. I bombardieri volano verso il bordo opposto della mappa e poi escono dal bordo mappa nemico. Muovono esattamente di 2 MP ogni turno senza cabrare, picchiare o cambiare direzione.

9.2.1.1 Rilascio delle Bombe

Le bombe possono essere rilasciate rimuovendo il segnalino di carico di bombe dello squadrone, nella Scheda di Gruppo. Il rimuovere tale segnalino significa che non modifica più i valori di velocità e virata.

Le bombe possono essere rilasciate durante il movimento o dopo la risoluzione di un combattimento aereo. Se uno squadrone di bombardieri va in rotta, le bombe sono rilasciate immediatamente e lo squadrone ritorna alla base [9.2.6].

9.2.1.2 Trasporto

Il trasporto è una variante del bombardamento, eccetto che le bombe rappresentano un carico di materiali. Il carico non può mai essere rilasciato, anche se lo squadrone va in rotta.

Comportamenti di Missione. Le regole sul comportamento non comprendono tutte le situazioni possibili. Fate quindi attenzione ad attenervi allo spirito del comportamento, indicato per ciascuna missione.

Riassunto del Bombardamento. Gli squadroni in bombardamento sono carichi di bombe. Volano direttamente verso il bordo mappa opposto sempre a 2 quadrati ogni turno e poi escono. Mantengono la loro rotta indipendentemente dagli attacchi dei caccia nemici e tornano indietro solo se vanno in rotta.

Varianti nelle Missioni. Alcune missioni hanno varianti che alterano leggermente le regole per la missione stessa. Le varianti sono le seguenti:

Varianti delle Missioni di Bombardamento. Trasporto [9.2.1.2], Mitragliamento [15.2.1.1], Ricognizione [15.2.1.2].

Variante Missione di Scorta. Scorta Ravvicinata [9.2.2.1].

Variante Missione di Intercettazione. Pattuglia Aerea da Combattimento (CAP) [9.2.4.1].

9.2.2 Scorta

I caccia con indicazione Scorta iniziano il gioco non allertati [7.1].

Le scorte si piazzano entro 3 quadrati da uno squadrone di bombardieri, con lo stesso orientamento. Non possono piazzarsi davanti al bombardiere (o se i bombardieri sono in formazione non possono piazzarsi davanti allo squadrone di bombardieri di testa).

Non possono piazzarsi a più di un livello di altitudine sotto i bombardieri, né possono piazzarsi nello stesso quadrato con un bombardiere (solo le Scorte Ravvicinate possono farlo [9.2.2.1]).

Le scorte volano al bordo opposto della mappa e poi escono dal bordo mappa nemico, proprio come i bombardieri. Muovono esattamente di 2 quadrati ogni turno senza cabrare, picchiare o cambiare direzione (ECCEZIONE: S si usano le regole sul lancio di bombe, le scorte si conformano a qualsiasi variazione di altezza da parte dei bombardieri [15.2.2]).

Le scorte possono inseguire i nemici durante la Fase di Inseguimento [7.2]. se un nemico tenta di muovere nel quadrato di un bombardiere vicino, una scorta Disponibile può reagire [10.4].

Le scorte cambiano la loro missione a Ricerca in alcuni casi. Rimpiazzate il segnalino di Scorta con un segnalino di Ricerca; in seguito lo squadrone si comporta come uno squadrone in Ricerca [9.2.3]. Le circostanze sono le seguenti:

- Non appena una scorta pone un segnalino di Inseguimento OPPURE termina di risolvere un combattimento aereo, cambiate la sua missione a Ricerca.
- Una scorta allerta può entrare in Luffbery [13.4.3], nel qual caso cambiate la sua missione a Ricerca.

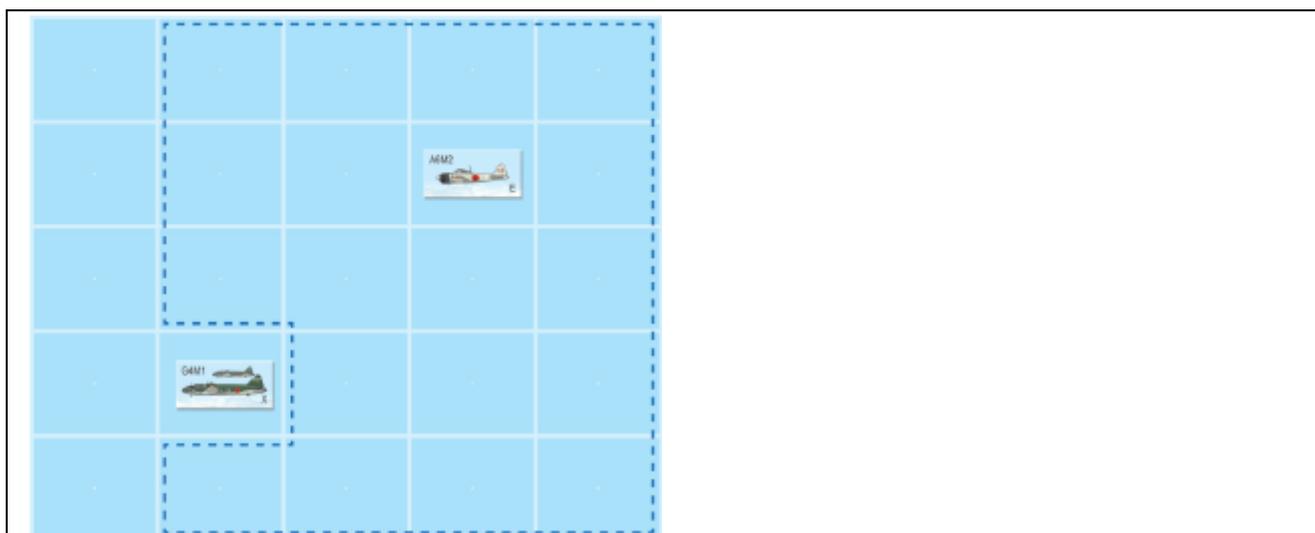
Nella Fase Amministrativa i giocatori possono scambiare i segnalini di Ricerca con segnalini di Scorta per squadroni di caccia non in rotta che si qualificano per essere scorta (cioè sono entro 3 quadrati da un bombardiere amico che ha la stessa direzione, ecc.). I segnalini di Scorta non possono essere posti su squadroni che sono Non Disponibili [1.1].

Una precedente scorta che ha cambiato a missione di Ricerca può scegliere di riformarsi con un bombardiere come scorta, nel qual caso deve volare per la via più breve ad un quadrato che rispetti i criteri per la scorta di un bombardiere [9.2.5], poi nella Fase Amministrativa scambia il suo segnalino di Ricerca con quello di Scorta quando è in posizione, sempre che non abbia un Inseguimento.

Se un bombardiere fugge con successo [11.0], e non vi sono altri bombardieri da scortare nella stessa formazione, qualsiasi scorta per quei bombardieri deve tornare alla base [9.2.6].

9.2.2.1 Scorta Ravvicinata

La Scorta Ravvicinata è una variante della scorta. Le scorte ravvicinate funzionano allo stesso modo delle Scorte, ma si devono piazzare nello stesso quadrato dello squadrone di bombardieri.



Riassunto delle Scorte. Le Scorte volano con o vicino ai bombardieri, alla stessa velocità. Le Scorte possono reagire ad intercettori che si avvicinano o agli inseguimenti e li vanno a cacciare, a quel punto non sono più scorte. Se sopravvive al combattimento, uno squadrone può riunirsi ai bombardieri e riprendere a fare da scorta. Altrimenti si comporta come uno squadrone in Ricerca.

Piazzamento della Scorta. La linea tratteggiata illustra l'area entro la quale una scorta può piazzarsi, in relazione ad uno squadrone di bombardieri. Notate che solo le scorte ravvicinate si piazzano nel quadrato del bombardiere.

9.2.3 Ricerca

I caccia che hanno indicazione con segnalino di Ricerca iniziano il gioco non allerta [7.1].

Gli squadroni in Ricerca volano sino al bordo opposto della mappa e poi escono dal bordo mappa nemica. Muovono esattamente di 2 MP ogni turno senza cambiare altitudine o direzione. Non appena lo squadrone in ricerca diviene allerta, può muovere come segue:

- Muove di 2 MP per turno nella direzione verso cui è orientato senza cambiare altitudine.
- Muove sino a tutti i suoi MP per turno mediante la via più breve verso qualsiasi squadrone di caccia amico sulla stessa rete radio che ha in corso un Inseguimento [9.2.5].
- Se sta inseguendo un nemico, muovetelo sino a tutti i suoi MP.
- Dichiarate che sta tornando alla base [9.2.6]. Muove ora con tutti i suoi MP verso un bordo mappa amico ed esce.

Le precedenti scorte che sono ora in missione di Ricerca possono muovere di tutti gli MP mediante la via più breve per riformarsi con i bombardieri [9.2.2].

9.2.4 Intercettazione

I caccia che hanno indicazione di intercettazione iniziano il gioco allerta [7.1].

Durante il piazzamento ciascun squadrone deve avere specificato un quadrato di destinazione sulla mappa, ponendo un segnalino di vettore in qualsiasi punto della mappa. Lo squadrone deve muovere al quadrato vettore mediante la via più breve [9.2.5] e poi attendere in quella locazione, volando in cerchio se necessario.

Se fa parte di un gruppo, solo il Comandante di Gruppo pone un segnalino di vettore [9.5.3]. Gli altri squadroni in un gruppo mantengono la formazione con il Comandante di Gruppo, tentando di mantenere la stessa posizione relativa.

Non appena uno squadrone in intercettazione insegue un nemico, girate il segnalino di vettore dalla parte inseguimento e ponetelo sullo squadrone nemico [7.2.1]. Lo squadrone ora può muovere liberamente.

Uno squadrone non può cambiare il suo vettore a meno che non sia sotto controllo GCI. Uno squadrone è sotto controllo GCI se lo scenario specifica un valore GCI e lo squadrone è nella stessa rete radio del GCI. Uno squadrone sotto controllo GCI può porre un segnalino di vettore o cambiare il suo segnalino di vettore durante la Fase Amministrativa. Tirate un dado. Con un risultato pari o superiore al valore GCI, il possessore può cambiare il quadrato pianificato per il vettore, altrimenti non cambia. Per cambiare il vettore spostate il segnalino in qualsiasi quadrato della mappa.

Uno squadrone in intercettazione senza un vettore o in inseguimento non può muovere indipendentemente. Deve o volare in cerchio [8.3.1] o tornare alla base [9.2.6].

9.2.4.1 Pattuglia Aerea di Combattimento (CAP)

La Pattuglia Aerea di Combattimento (CAP) è una variante dell'intercettazione. Uno squadrone in CAP inizia in un quadrato ma non ha specificato un vettore. Vola in cerchio in quel quadrato [8.3.1] sino a quando non insegue o, se sotto controllo CGI, viene posto un vettore in una Fase Amministrativa.

9.2.5 Via più Breve

Quando uno squadrone deve muovere per la via più breve, deve tentare di ridurre la distanza alla sua destinazione di almeno un quadrato. Non può volare in modo da incrementare il numero di quadrati mancanti per arrivare alla destinazione.

Se la sua altitudine è inferiore a quella del quadrato di destinazione deve cabrare di almeno un livello di altitudine durante il movimento (oppure spendere MP per cabrare se ha Cabrata lenta [8.5.1]). Se più in alto della destinazione deve picchiare di almeno un livello di altitudine e se alla stessa altezza non può né cabrare né picchiare.

Riassunto della Ricerca. Gli squadroni in Ricerca volano sopra o davanti ad un gruppo principale in incursione, ad esempio di bombardieri. Il loro compito è di sgombrare la via ai bombardieri o di dare copertura in alto contro gli attacchi. Gli squadroni in Ricerca che sono allerta possono proseguire la loro Ricerca, ingaggiare i nemici che inseguono, volare in aiuto degli squadroni amici, o tornare alla base.

Riassunto dell'Intercettazione. Gli squadroni in Intercettazione sono diretti verso un punto nel cielo dove tenteranno di inseguire nemici ed attaccarli. Se sotto GCI la loro direzione può essere aggiornata ogni turno.

Riassunto della Via più Breve. La via più breve è un a linea retta verso un quadrato di destinazione verso cui lo squadrone deve muovere avvicinandosi ogni turno.

MP di Ricerca. In questo paragrafo "tutti i suoi MP" significa 3 MP per uno squadrone allerta, secondo 8.2, più qualsiasi bonus per la Picchiata se si applica.

Riassunto del Ritorno alla Base. Lo squadrone deve dirigersi verso la base il più velocemente possibile.

9.2.6 Ritorno alla Base

Quando gli squadroni devono tornare alla base devono, alla prima opportunità, volare verso il bordo mappa amico [5.1], usando tutti i loro MP per muovere. Nel raggiungere il bordo mappa devono uscire dalla mappa [8.4.1].

Se sono in essere le regole per il lancio di bombe [15.0], gli squadroni possono volare fuori dal bordo mappa, dichiarando verso quale si dirigono quando iniziano il loro ritorno alla base.

Entro questi limiti lo squadrone può muovere, cabrare e picchiare liberamente indipendentemente se siano caccia o bombardieri. I bombardieri e le loro scorte possono beneficiare del bonus +1 MP per picchiare mentre tornano alla base. Gli squadroni di caccia non in rotta possono inseguire ed attaccare nemici che incontrano lungo il percorso. Se perdono il loro inseguimento, riprendono a tornare alla base.

9.3 Dividere gli Squadroni

Un giocatore può dividere uno squadrone in due sezioni. Rimpiazzate la pedina di squadrone con due sezioni dello stesso tipo o modello e ponete i segnalini delle sezioni sulla Scheda del Gruppo. Solo gli squadroni che non sono disorganizzati né in rotta possono dividersi. Le sezioni non possono dividersi. Le divisioni sono consentite solo nelle circostanze seguenti:

- Nella Fase di Inseguimento un Comandante di Gruppo può dividere uno squadrone cui dà un ordine [9.5.4].
- Se una delle parti ha Flessibilità Tattica [9.3.2], uno squadrone di caccia può dividersi in qualsiasi Fase di Inseguimento nella quale tira con successo un Inseguimento [7.2.1].
- Se una delle parti ha Flessibilità Tattica [9.3.2], gli squadroni che reagiscono con successo possono dividersi ed inviare una sezione all'attacco [10.4.2].
- Nella Fase di Inseguimento uno squadrone di bombardieri che trasporta un carico di siluri [15.1] può dividersi.

Una volta divisi, le sezioni non possono tornare a riformare uno squadrone.

9.3.1 Sezioni dopo la Divisione

Entrambe le sezioni hanno la stessa qualità degli equipaggi dello squadrone, sebbene se lo squadrone ha un Esperte o Comandante di Gruppo questi devono essere assegnati da una sezione. Il possessore divide le perdite o i disperse tra le sezioni. Comunque, nessuna sezione può avere perdite o dispersi il cui totale eccede il limite di Massime Perdite della sezione [5.1].

Entrambe le sezioni condividono la stessa rete radio [9.4] e qualsiasi stato di munizioni come scarse o esaurite [10.7.2]. Se lo squadrone portava bombe, ATGR, siluri, razzi, cannoni alari, cannoni AT o serbatoi sganciabili, anche le sezioni li hanno.

Se lo squadrone originario aveva un inseguimento, scegliere quale sezione mantiene l'inseguimento sul bersaglio; l'altra sezione non ha inseguimento e non può tirare per l'inseguimento in questa fase. Se uno squadrone di scorta si divide in due per inseguire, la sezione con l'inseguimento cambia la sua missione a Ricerca [9.2.2] mentre l'altra sezione rimane Scorta.

Se uno squadrone nemico insegue lo squadrone che si divide, il nemico sceglie su quale sezione mantiene l'inseguimento. Lo fa dopo che lo squadrone che si è diviso ha scelto quale sezione mantiene un eventuale inseguimento.

Le pedine sono un limite preciso al numero di divisioni consentite. Un giocatore non può dividere uno squadrone se non ha pedine di sezione sufficienti rimaste.

9.3.2 Flessibilità Tattica

Se uno scenario specifica che una delle parti ha Flessibilità Tattica, gli squadroni di caccia di quella parte possono dividersi in qualsiasi Fase di Inseguimento dove ottengono con successo un Inseguimento [7.2.1], o in qualsiasi Fase di Movimento nella quale reagiscono [10.4.2].

Divisione degli Squadroni con Siluri. Gli squadroni dotati di siluri possono dividersi per effettuare attacchi concentrici [15.5.1].

Flessibilità Tattica

Le aviazioni con dottrina flessibile e spirito aggressivo, come inizialmente la Luftwaffe, erano in grado di dividersi in formazioni più piccole, per dividere l'attenzione tra più compiti come dare copertura mentre una parte della formazione attaccava.



FOTO: La Flessibilità Tattica era basata sulla versatile formazione 'Schwarm' sviluppata dalla Luftwaffe e copiata dagli Alleati, che la rinominarono "quattro dita". Questi P-51 della USAAF stanno volando con formazione "quattro dita" per il fotografo.

9.4 Radio

Lo scenario specifica se esiste una rete radio e quali squadroni sono sintonizzati su ciascuna rete.

Gli squadroni privi di radio non hanno accesso ad una rete radio. Gli squadroni con radio hanno vari benefici.

- Gli squadroni non allerta divengono immediatamente allerta in qualsiasi Fase di Inseguimento se un altro squadrone sulla stessa rete radio è allerta [7.1].
- Uno squadrone ottiene un bonus ai tiri di dado per l'Inseguimento contro nemici che sono inseguiti da un altro squadrone amico sulla stessa frequenza radio. Gli squadroni allertati via radio beneficiano immediatamente di qualsiasi tale bonus se non hanno ancora tirato per l'inseguimento.
- Uno squadrone ottiene un bonus ai tiri di dado per l'Inseguimento se è sulla stessa frequenza radio del controllo GCI [9.2.4].

Inoltre, i Comandanti di Gruppo possono dare un qualsiasi numero di ordini agli squadroni nella rete radio del gruppo [9.5.4].

9.4.1 Radio dei Bombardieri

Se uno scenario specifica che i bombardieri sono nella rete radio dei caccia, questi caccia sono allertati se uno squadrone di bombardieri viene attaccato [7.1].

9.4.2 Traffico Radio

Se uno o più squadroni entro una rete radio sono in combattimento, o lo sono stati in quel turno, quella rete radio è disturbata dalle conversazioni tra i piloti.

Mentre la rete radio è occupata da questo traffico, si applica quanto segue:

- (1) **Fase di Inseguimento.** Non si possono applicare i bonus al tiro di dado per l'Inseguimento per la rete radio o GCI.
- (2) **Fase di Inseguimento.** I Comandanti di Gruppo sono limitati ad un ordine in una Fase di Inseguimento, come se non avessero radio [9.5.4].
- (3) **Fase Amministrativa.** Per cambiare un vettore ci vuole un tiro di dado di 6 invece di quello basato sul valore GCI [9.2.4].

9.5 Gruppi

Un Gruppo è un insieme di squadroni che operano assieme. È possibile che i Gruppi operino senza radio, ma solitamente tutti gli squadroni in un Gruppo operano nella stessa rete radio [9.4].

I Gruppi esistono solamente quando viene specificato nell'ordine di battaglia di uno scenario. Gli squadroni del Gruppo sono indicati entro una casella colorata. Un Gruppo inizia uno scenario in formazione e poi gli squadroni lasciano la formazione per combattere.

9.5.1 Comandanti di Gruppo

I Gruppi hanno un Comandante di Gruppo, una pedina che viene posta nella Scheda del Gruppo di uno degli squadroni del Gruppo durante il piazzamento [5.2.1]. I Gruppi si piazzano in formazione con lo squadrone del Comandante di Gruppo [9.5.2].

Gli Experten possono funzionare anche come Comandanti di Gruppo. Invece di porre la pedina di Comandante di Gruppo, ponetene una di Experte sul retro, quello con l'icona di Comandante di Gruppo.

9.5.2 Formazione di Gruppo

Una formazione di Gruppo è un insieme di squadroni assegnati a quel Gruppo che:

- (a) Sono in una formazione con lo squadrone del Comandante di Gruppo. Gli squadroni non sono obbligati ad essere in o adiacenti al quadrato del Comandante di Gruppo, semplicemente essere nella sua stessa formazione [9.1].
- (b) Sono Disponibili [1.1]

Quando si dispone un Gruppo all'inizio del gioco assicuratevi che tutti gli squadroni rispettino le restrizioni sopra indicate.

Uno squadrone che non rispetta più tali condizioni al termine di qualsiasi fase ha lasciato la formazione del Gruppo. Gli squadroni che lasciano la formazione del Gruppo non possono tornare in formazione. Comunque, uno squadrone che lascia la formazione del Gruppo rimane parte della rete radio del Gruppo.

9.5.3 Gruppi ed Intercettazione

Se un Gruppo ha missione di Intercettazione, indicate un vettore solamente per il Comandante di Gruppo [9.2.4]. Tutti gli altri squadroni nella formazione di Gruppo mantengono la formazione con il Comandante di Gruppo.

Traffico Radio

Mentre si era in combattimento, il controllo radio diveniva più difficile per i dialoghi tra i piloti.

Traffico Radio nella Fase di Inseguimento. Dal momento che il combattimento avviene dopo l'Inseguimento, il traffico radio influenza solamente la Fase di Inseguimento quando uno squadrone entro la rete radio è coinvolto in combattimento.



Comandanti di Gruppo. A sinistra vi è la pedina del Comandante di Gruppo. A destra la pedina di Experte di Adolf Galland viene girata ad indicare che è anche Comandante di Gruppo.

9.5.4 Ordini

Se lo squadrone del Comandante di Gruppo è Disponibile nella Fase di Inseguimento, può scegliere uno squadrone Disponibile nella formazione del Gruppo e dargli un ordine.

Se il Gruppo opera con radio [9.4], si possono dare un qualsiasi numero di ordini per turno, allo stesso squadrone o a squadroni diversi.

Se il Gruppo opera senza radio, o subisce il traffico radio [9.4.2], non può dare più di un ordine per ciascuna Fase di Inseguimento. In alternativa, si può dare un ordine a ciascun squadrone Disponibile nella formazione di Gruppo (incluso quello del Comandante di Gruppo), sempre che stia inseguendo lo stesso squadrone bersaglio.

Per dare un ordine scegliete un qualsiasi squadrone nemico inseguito da un membro del Gruppo. Il bersaglio dell'attacco è:

- (1) Lo squadrone inseguito, OPPURE
- (2) Qualsiasi squadrone nella stessa formazione del nemico inseguito

Ponete il segnalino di Inseguimento dello squadrone Disponibile sul bersaglio; non è necessario tirare il dado [7.2.3]. Comunque, per ricevere l'ordine vi deve essere una visuale libera dallo squadrone Disponibile al suo bersaglio ed il bersaglio deve trovarsi a meno di 10 quadrati di distanza.

Notate che solo lo squadrone che riceve l'ordine deve essere Disponibile ed in formazione di Gruppo. Lo squadrone con l'Inseguimento originario può non essere Disponibile o in formazione di Gruppo, ma deve trovarsi nella stessa rete radio del Gruppo.

Se viene impartito un ordine ad uno squadrone, questi può dividersi [9.3]. La sezione non assegnata all'inseguimento rimane nella formazione del Gruppo, oppure può ricevere il suo ordine.

Gli ordini possono essere impartiti a squadroni che hanno già tirato per l'Inseguimento in quella Fase di Inseguimento ed a quelli che ancora non l'hanno fatto. Possono anche essere impartiti a squadroni che sono appena stati allertati per radio [9.4].

9.5.5 Gruppi e Ricerca

Se un Gruppo ha assegnata una missione di Ricerca, gli squadroni continuano con il comportamento di Ricerca [9.2.3] anche se parte del Gruppo riceve ordini di allontanarsi e lascia la formazione.

Se il Comandante di Gruppo insegue un nemico e lascia il resto della formazione (cioè non seguono o non possono farlo), il resto del Gruppo proseguirà con il suo comportamento da Ricerca ma non sarà più nella formazione del Gruppo.

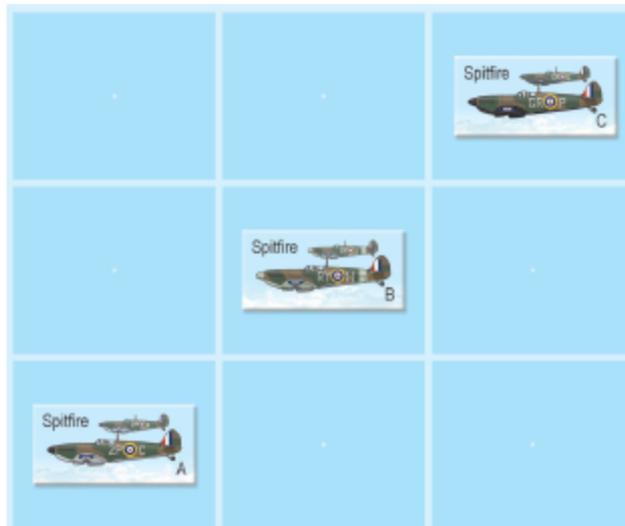
9.5.6 I Balbo

Se la formazione del Gruppo comprende più di due squadroni (contate le sezioni come mezzo squadrone), si applicano le regole che seguono al movimento. Gli squadroni che violano queste regole lasciano la formazione del Gruppo.

- (1) Nessun squadrone può cabrare o picchiare di più di un livello di altitudine per turno.
- (2) Nessun squadrone può richiedere il bonus di 1 MP per picchiare [8.3]
- (3) I cambi di direzione di 90° o meno costano 1 MP a ciascun squadrone.
- (4) I cambi di direzione di più di 90° costano 2 MP a ciascun squadrone.

I Balbo

I Balbo derivano il loro nome da Italo Balbo, un famoso aviatore fascista, per le sue imprese da record con grosse formazioni di aerei. Nella Battaglia d'Inghilterra il termine venne usato per descrivere "grossi Gruppi" di tre o più squadroni.



Esempio di Formazione di Gruppo. Un Gruppo di Spitfire. Questa formazione è precisamente una Balbo [9.5.6]. Notate che il Comandante di Gruppo potrebbe stare in uno qualsiasi degli squadroni; i Comandanti di Gruppo non sono obbligati ad essere nello squadrone di testa né essere adiacenti a tutti gli squadroni della loro formazione.

Ordini. Notate che uno squadrone può fallire il suo tiro di dado per l'Inseguimento e poi ricevere un ordine dal Comandante di Gruppo.

10.0 Combattimento Aereo

Il combattimento aereo si ha durante la Fase di Combattimento quando squadroni avversari occupano lo stesso quadrato. Solo gli squadroni che hanno un Inseguimento o che sono stati inseguiti prendono parte al combattimento aereo.

Gli squadroni di caccia che occupano lo stesso quadrato di un nemico che hanno inseguito lo devono attaccare nella Fase di Combattimento. Se avvengono più combattimenti aerei in un turno, il giocatore incursore decide l'ordine della loro risoluzione.

Uno squadrone non tira mai per il combattimento aereo più di una volta per turno di gioco.

10.1 Attaccante e Difensore

In un combattimento, la parte con l'Inseguimento è l'attaccante e quella senza è il difensore. I paragrafi da 10.1.1 a 10.1.4 forniscono eccezioni a queste regole.

10.1.1 Bombardieri in Difesa

La parte che ha i bombardieri è sempre il difensore.

10.1.2 Attacco Reciproco

Se entrambe le parti in un quadrato si sono inseguite reciprocamente, l'ultimo squadrone nell'ordine di movimento [6.1, 6.1.1, 6.1.2] è l'attaccante e l'avversario il difensore.

Se entrambe le parti sono in combattimento, lo squadrone con il valore di virata base più alto è l'attaccante. Se entrambe le parti hanno lo stesso valore, tirate a caso per determinare l'attaccante.

10.1.3 Catena di Inseguimenti

È possibile che gli squadroni in un quadrato siano in una catena di inseguimenti, ossia lo squadrone Rosso A ha inseguito lo squadrone Blu 1, il quale ha inseguito lo squadrone Rosso B che a sua volta è inseguito dallo squadrone Blu 2. Il risultato sarebbe un singolo combattimento coinvolgente tutti gli squadroni [10.2]. In queste situazioni determinate l'attaccante ed il difensore come segue:

Bombardieri. Se uno degli squadroni nella catena è un bombardiere, la parte con il bombardiere è il difensore e l'avversario è l'attaccante.

Caccia. Se tutti gli squadroni sono di caccia, determinate l'attaccante come per gli attacchi reciproci [10.1.2]; l'ultimo squadrone nell'ordine di movimento definisce la parte attaccante; oppure in un combattimento la parte con lo squadrone che ha il valore base di virata più alto è l'attaccante.

10.1.4 Reazione

In un combattimento causato da un tiro di dado per la reazione che ha avuto successo [10.4.2], lo squadrone che reagisce è l'attaccante e l'avversario il difensore.

Comunque, se lo squadrone che reagisce fa una reazione tardiva [10.4.3], e deve risolvere il combattimento nel quadrato del bombardiere, allora l'avversario è l'attaccante e la parte dello squadrone che reagisce è il difensore.

10.2 Più Squadroni in Combattimento

Più squadroni possono trovarsi in combattimento in un quadrato durante la Fase di Combattimento. Le possibili cause includono:

- (a) Due o più squadroni amici attaccano un nemico da solo.
- (b) Vi è una catena di inseguimenti in modo che uno squadrone viene attaccato da un secondo, a sua volta attaccato da un terzo, e così via [10.1.3].
- (c) Una scorta ottiene una reazione tardiva in modo che debba partecipare alla difesa di un bombardiere [10.4.3]

Solo gli squadroni che sono collegati da inseguimenti o catene di inseguimenti possono partecipare ad un combattimento. Qualsiasi squadrone in un quadrato che non è collegato da un inseguimento non ne prende parte. È possibile avere più combattimenti in un quadrato se sono non collegati da inseguimenti.

Se più di due squadroni sono coinvolti nello stesso combattimento in un quadrato (cioè non uno scontro uno a uno ma due contro uno, uno contro due o due contro due, ecc.), non tirate separatamente per i combattimenti ma piuttosto effettuate un tiro di dado per il combattimento per parte, nel quale partecipano tutti gli squadroni.

Prima di dichiarare quale valore si usa [10.5], il difensore ed poi l'attaccante scelgono ciascuno uno squadrone come combattente primario [10.2.1].

Questo combattente può essere uno squadrone di bombardieri o caccia. I giocatori calcolano il differenziale di combattimento usando i valori di combattimento dei combattenti primari.

Squadroni aggiuntivi nel combattimento possono dare il loro contributo al combattimento. Ciascun squadrone o sezione di caccia aggiuntivi modificano il valore di combattimento di quella parte (virata o velocità) di +1. Non si può modificare il valore di combattimento se si è disarmati [10.5.3].

Gli squadroni aggiuntivi di bombardieri non modificano il valore di combattimento, sebbene contribuiscano col valore di difesa per modificare il tiro di dado del difensore [10.5.2]. ECCEZIONE: I cacciabombardieri sono trattati come caccia e DANNO il +1 al valore di combattimento della loro parte.

Tutti i partecipanti al combattimento, indipendentemente se siano combattenti primari o no, devono controllare per la coesione, porre segnalini di munizioni, ecc.

10.2.1 Combattenti Primari

Il combattente primario determina qualsiasi situazione speciale di combattimento si applica. Un attacco è una sorpresa [13.4.1] o un combattimento muso a muso [10.3] solo se il combattente primario dell'attaccante sta godendo della sorpresa o sta facendo un combattimento muso a muso contro il suo bersaglio inseguito.

La manovra evasiva vale se il combattente primario del difensore sta facendo manovra evasiva [13.4.2]. Vedere anche 10.5.1.

10.2.2 Distribuzione dei Colpi

Se una delle parti causa colpi [10.5.1] questa può decidere quali squadroni nemici li subiscono. Il giocatore di quella parte può distribuire i colpi tra gli squadroni nemici come desidera. Comunque, ciascun squadrone nemico deve subire un colpo prima che un secondo (o terzo, quarto, e così via) colpo possa essere assegnato ad una unità. I colpi devono essere assegnati prima che le perdite siano confermate [10.6].

Riassunto del Combattimento. Un riassunto del processo di combattimento è:

- (1) Determinare l'attaccante [10.1].
- (2) Determinare quale valore si usa in combattimento [10.5].
- (3) Determinare il differenziale di combattimento dell'attaccante e difensore [10.5].
- (4) L'attaccante ed il difensore tirano per determinare il numero di colpi causati all'avversario [10.5.1].
- (5) Distribuite i colpi tra gli squadroni nemici [10.2.2].
- (6) Confermate i colpi contro l'avversario ed assegnate le perdite [10.6].
- (7) I partecipanti effettuano un controllo della coesione, che può portare alla disorganizzazione o rotta degli squadroni [10.7]. Porre o girare i segnalini di munizioni [10.7.2].
- (8) Controllate se inizia una Zuffa [10.8].

Numeri nel Combattimento

Uno dei principi del sistema di combattimento è che si applica al combattimento aereo una regole dell'efficienza decrescente. Raddoppiare il numero di squadroni non raddoppia le possibilità di successo.

Trucchi per l'Attacco Reciproco. La determinazione dell'attaccante si basa sull'ordine di movimento e se uno squadrone abbia mosso. Ad esempio, gli squadroni A e B si sono inseguiti reciprocamente. Lo squadrone A deve muovere per primo, e muove nel quadrato dello squadrone B, impedendogli di muovere. Comunque, poiché lo squadrone B è ultimo nell'ordine di movimento, è comunque l'attaccante.

Più Caccia in un Quadrato. E' possibile che vi sia più di un combattimento in un quadrato. Se lo squadrone A insegue il B, e lo squadrone C insegue il D entro lo stesso quadrato, avrete due combattimenti separati, A contro B e C contro D.

10.3 Combattimenti Muso a Muso

Un combattimento muso a muso è uno dove l'attaccante ha, in quel turno di gioco, mosso direttamente nel quadrato del bersaglio da uno dei tre quadrati frontali di esso.

Si può avere anche se il difensore ha terminato il suo movimento nel quadrato dell'attaccante da uno dei tre quadrati davanti ad esso.

Quando si applicano le condizioni muso a muso, il combattimento deve essere risolto come muso a muso.

I combattimenti muso a muso sono sempre risolti come attacchi colpisci e fuggi [10.5].

I combattimenti muso a muso impediscono alle scorte di reagire [10.4] e danno bonus al potere di fuoco quando si risolvono colpi contro alcuni modelli di aerei [10.6]

10.4 Scorte e Reazione

Gli squadroni di caccia che sono indicati come scorte possono reagire per proteggere i bombardieri, sempre che siano Disponibili [1.1]. La reazione è un evento che avviene durante il movimento di uno squadrone nemico e lo interrompe.

Durante la Fase di Movimento, se uno squadrone di caccia nemici tenta di muovere da un quadrato adiacente ad un bombardiere che ha inseguito nel quadrato del bombardiere, le scorte possono reagire. Per reagire, le scorte devono trovarsi entro 3 quadrati dal bombardiere bersaglio e a non più di un livello di altitudine sotto di esso.

Le scorte non possono reagire se sono inseguite da nemici nel loro quadrato [7.2.2].

Le scorte inoltre non possono reagire se per il nemico si applicano le condizioni testa a testa [10.3].

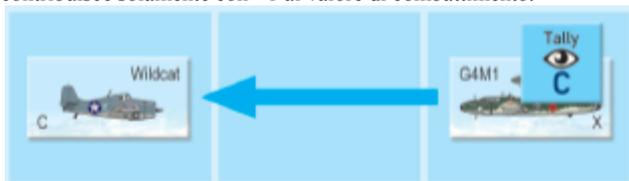
Il giocatore che muove deve annunciare che sta muovendo il suo squadrone nel quadrato e deve fermarsi per dare alle scorte il tempo di dichiarare la loro reazione. Se le scorte non dichiarano la reazione, lo squadrone completa il suo movimento nel quadrato.

Quando viene dichiarata una reazione, il giocatore che reagisce tira due dadi e modifica il risultato come indicato sulla tabella. I risultati possono essere No Reazione, Reazione Tardiva o Reazione con Successo.

Esempio di Inseguimento a Catena. Uno squadrone di bombardieri He 111, due squadroni di Hurricane e due squadroni di Bf 109 occupano un quadrato. Entrambi gli Hurricane hanno inseguito il bombardiere. Un Hurricane è inseguito da uno degli squadroni di Bf 109. Il rimanente Bf 109 non ha inseguito. Il conseguente combattimento tra gli squadroni collegati da inseguimenti viene risolto come singolo combattimento aereo. Comunque, lo squadrone di Bf 109 senza inseguimento viene escluso.

Esempio di Combattente Primario. Due squadroni attaccano lo stesso bersaglio. Uno entra dal fronte per effettuare un attacco muso contro muso, l'altro sbuca Controsola e si qualifica per la sorpresa. A seconda della scelta del combattente primario, l'attacco o è muso a muso o è

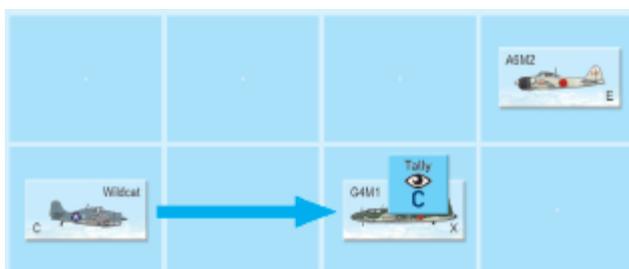
una sorpresa, ma non entrambe le cose. Se il giocatore sceglie lo squadrone che effettua la sorpresa, allora lo squadrone muso a muso contribuisce solamente con +1 al valore di combattimento.



Combattimento Muso a Muso. Il bombardiere inseguito in questa illustrazione termina il movimento nel quadrato del caccia. Se il caccia sceglie di non muovere secondo 7.2.2, attaccherà come combattimento muso a muso.



Passaggio Attraverso del Bombardiere. Se il bombardiere inseguito muove attraverso il quadrato del caccia senza terminare il movimento, allora non vi è combattimento muso a muso.



Muso a Muso e Reazione. In questa situazione muso a muso, la scorta di A6M2 Zero non può reagire, secondo 10.4. Comunque, se la scorta insegue l'attaccante, cambia la sua missione a Ricerca, poi muove immediatamente dopo l'attaccante. Ne conseguente combattimento muso a muso lo Zero può essere scelto come combattente primario [10.2].

10.4.1 No Reazione

Se si ottiene *No Reazione*, non vi sono effetti. Lo squadrone che sta muovendo completa il suo movimento nel quadrato del bombardiere.

L'unità che ha tirato per la reazione può tirare ancora se un altro nemico tenta di muovere nel quadrato del bombardiere.

10.4.2 Reazione con Successo

Se uno squadrone che reagisce effettua un tiro di dado con successo, insegue il nemico [7.2.3]. Ponete il suo segnalino di inseguimento sullo squadrone avversario. Lo squadrone che reagisce effettua poi l'una o l'altra di queste reazioni:

Attacco. Lo squadrone che reagisce muove nel quadrato nemico, interrompendo il suo movimento ed impedendogli di entrare nel quadrato del bombardiere. Spostate lo squadrone che reagisce come se muovesse durante la Fase di Movimento. Non vi è una capacità in MP per la reazione – spendete gli MP necessari – ma ogni MP deve essere speso nel muovere lo squadrone più vicino al nemico (o nello stesso quadrato).

Indicate lo squadrone che reagisce con un segnalino di picchiata se il suo movimento lo ha portato ad una altitudine inferiore [8.5], o di cabrata se lo ha portato ad una altitudine superiore.

Durante la Fase di Combattimento effettuerà il combattimento. Lo squadrone che reagisce è l'attaccante e quello nemico è il difensore in questo combattimento [10.1.4].

Divisione dello Squadrone. Se lo squadrone che reagisce ha flessibilità tattica [9.3.2] può dividersi in due sezioni. Una di queste sezioni interrompe il movimento e muove nel quadrato nemico (vedere Attacco, qui sopra). L'altra sezione rimane dove si trova, fuori dal combattimento.

10.4.3 Reazione Tardiva

Se la reazione è Tardiva, lo squadrone che reagisce può scegliere di attaccare o dividersi, proprio come con una reazione con successo [10.4.2], ma invece di interrompere il movimento del nemico, lo squadrone che sta muovendo completa il suo movimento nel quadrato del bombardiere e lo squadrone che reagisce si unisce poi ad esso nello stesso quadrato.

Nella Fase di Combattimento, si risolve un combattimento che coinvolge il bombardiere, lo squadrone che reagisce e l'avversario (assieme a qualsiasi altro squadrone coinvolto mediante inseguimenti a catena). La parte dello squadrone che reagisce è il difensore e l'avversario è l'attaccante [10.1.4].

10.4.4 Reazione Durante il Movimento dei Bombardieri

È possibile che uno squadrone di bombardieri termini il suo movimento nel quadrato di un nemico che lo ha inseguito. Se accade questo, la scorta può tirare per reagire nel momento in cui termina il movimento del bombardiere. Sempre che lo scontro non sia muso a muso [10.3]. Comunque, qualsiasi reazione che ha successo deve essere trattata come una reazione tardiva nel combattimento che segue [10.4.3].

10.4.5 Reazioni Multiple

Più scorte possono reagire allo stesso movimento nemico. Tirate separatamente per ciascuna scorta. Se si ottiene una Reazione Tardiva o con Successo per qualsiasi squadrone di scorta, considerate il migliore risultato ed applicatelo a tutti gli squadroni che reagiscono.

Reazione e Sorpresa. Notate che uno squadrone che reagisce con successo si qualifica automaticamente per sorprendere il nemico, in quanto ha inseguito un nemico in un quadrato diverso [13.4.1]. Uno squadrone con reazione tardiva non si qualifica per la sorpresa in quanto sta difendendo.

Esempio di Reazione Multipla. Gli squadroni A, B e C reagiscono tutti contro lo stesso nemico. Ottengono No Reazione, Reazione Tardiva e Reazione con Successo, rispettivamente. Dal momento che lo squadrone C ha avuto successo, tutti gli squadroni che hanno reagito hanno successo.



FOTO: Caccia di scorta britannici volteggiano sopra una formazione di bombardieri Blenheim che stanno attaccando in Libia nel 1942. Le scorte normalmente dovevano volteggiare in quanto dovevano mantenere alte velocità nel caso di attacco dei caccia nemici.

10.5 Risoluzione del Combattimento

Per risolvere il combattimento, l'attaccante ed il difensore tirano ciascuno dadi sulla Tabella del Combattimento Aereo. L'attaccante decide per primo quale valore userà in combattimento. Il difensore deve usare lo stesso valore scelto dall'attaccante. L'attaccante può dichiarare:

- (1) **Volo Manovrato.** Usate il valore di Virata dello squadrone, modificato secondo 3.3.1, per ottenere il valore di virata in combattimento.
- (2) **Attacco Colpisci e Fuggi.** Usate il valore di Velocità dello squadrone, modificato secondo 3.3.1, per ottenere il valore di velocità di combattimento.

In alcuni casi l'attaccante deve dichiarare un dato valore:

- (a) L'attaccante deve scegliere colpisci e fuggi quando effettua un attacco muso contro muso [10.3].
- (b) Nelle zuffe, si deve scegliere il volo manovrato [10.8.1].

Calcolate i valori di combattimento per i combattenti primari dell'attaccante e del difensore, modificati da qualsiasi squadrone aggiuntivo [10.2]. La colonna del combattimento usata sulla Tabella del Combattimento Aereo si basa sul differenziale tra i valori dell'attaccante e di quelli del difensore.

Per trovare la colonna di differenziale dell'attaccante, sottraete il valore del difensore da quello dell'attaccante.

Per trovare la colonna di differenziale del difensore, sottraete il valore dell'attaccante da quello del difensore.

I differenziali superiori a +4 usano la colonna +4. I differenziali inferiori a -4 usano la colonna -4.

10.5.1 Tabella del Combattimento Aereo

Ognuna delle parti tira due dadi. L'attaccante applica i modificatori ai tiri di dado dell'attaccante ed il difensore quelli del difensore, come indicato sulla Tabella del Combattimento Aereo.

Applicate questi modificatori solo ai combattenti principali [10.2.1]. ECCEZIONE: Applicate il modificatore al valore della difesa anche se lo squadrone con il valore di difesa non è combattente primario [10.5.2].

Sulla Tabella del Combattimento Aereo ogni giocatore incrocia il suo tiro di dadi modificato con la colonna usata nel combattimento, per definire il risultato. I risultati sono i seguenti:

- Una barra significa che non si ottengono colpi
- # Un numero significa che si ottengono colpi pari a quel numero. Controllate per perdite [10.6].

10.5.2 Valore di Difesa

Uno squadrone con valore di difesa lo applica quale modificatore al tiro di dadi quando lo squadrone difende, indipendentemente se sia il combattente primario o no. Se più di uno squadrone può contribuire con un valore di difesa ad un combattimento, applicate solo il valore superiore.

Se i difensori hanno un valore di difesa e sono attaccati in volo manovrato [10.5], incrementate il valore di 2.

Gli attaccanti non possono applicare il modificatore dato dal valore di difesa.

10.5.3 Aerei Disarmati

Se uno squadrone ha un potere di valore di fuoco di "U" è disarmato e non può attaccare nel combattimento aereo. Se difende in un combattimento come combattente primario, il difensore non tira sulla Tabella del Combattimento Aereo e non causa colpi all'avversario.

Gli squadroni disarmati non contribuiscono al valore di combattimento in combattimenti tra più squadroni [10.2].

Esempio di Differenziale. Il valore dell'attaccante è 6 e quello del difensore 7. L'attaccante tira sulla colonna -1. Il difensore tira sulla colonna +1.

Attacchi

Gli attacchi colpisci e fuggi rappresentano l'uso della velocità e dell'energia per tagliare nelle formazioni nemiche. Contro i bombardieri questo è il classico attacco dall'alto a forte velocità che riduce l'esposizione al fuoco difensivo.

Il volo manovrato punta sulla manovrabilità dell'aereo per generare attacchi in coda. Contro i bombardieri questo può far sì che i caccia siano vulnerabili al fuoco difensivo coordinato.



Esempio di Combattimento Aereo. Uno squadrone di Spitfire Mk.IA picchia per attaccare uno squadrone di He-111H-1. Gli Spitfire scelgono un attacco colpisci e fuggi.

L'altitudine è 11, quindi la Velocità dei bombardieri è 3, ridotta a 2 in quanto portano bombe. La Velocità degli Spitfire è 5, incrementata a 6 dal segnalino di Picchiata. Il differenziale è +4 per l'attaccante e -4 per il difensore.

Non si applicano modificatori al tiro di dado dell'attaccante, mentre i bombardieri non hanno alcun beneficio dal loro valore difensivo di zero (sarebbe stato 2 se gli Spitfire avessero scelto il volo manovrato).

Gli Spitfire tirano sulla Tabella del Combattimento Aereo, ottengono un 7 il che dà 2 colpi contro i bombardieri. I bombardieri tirano un 10, ottenendo 1 colpo contro gli Spitfire.

10.6 Perdite

Ogni colpo deve essere confermato. Immediatamente dopo il tiro di dado per il combattimento, tirate un dado per ciascuna unità, aggiungendo il valore di potere di fuoco dello squadrone al tiro di dado (usate il potere di fuoco del combattente primario in un combattimento con più squadroni).

Se lo squadrone che spara ha un Esperte, incrementate il potere di fuoco di uno.

Se lo squadrone che spara è equipaggiato con mirino giroscopico [13.5.3], incrementate il potere di fuoco di uno.

Se il valore di Protezione dello squadrone nemico ha indicazione "h", incrementate il potere di fuoco dello squadrone che spara di uno in un combattimento muso a muso [10.3].

Confrontate poi il risultato con il valore di Protezione dello squadrone nemico. In un combattimento tra più squadroni, se i colpi sono stati distribuiti tra gli squadroni [10.2.2], ciascuno squadrone che subisce colpi usa il suo valore di Protezione, non quello del combattente primario.

È importante che ciascuna perdita sia verificata sequenzialmente (cioè non tirate per confermare la seconda perdita sino a quando non tirate per la prima).

Se il risultato del dado è inferiore al valore di Protezione dello squadrone nemico (o valori se vi sono due numeri), non si ha alcuna perdita.

Se il risultato del dado è superiore al valore di Protezione del nemico (o valori se vi sono due numeri), si ha una perdita. Ponete un segnalino di perdite sulla Scheda del Gruppo dello squadrone.

Se il risultato del dado è uguale al valore di Protezione del nemico (o di uno dei valori), ponete un segnalino di disperso sulla Scheda del Gruppo dello squadrone.

Se le perdite totali sono pari o eccedono il valore di Massima Perdita dello squadrone [5.1], rimuovete dal gioco lo squadrone.

10.6.1 Dispersi

I dispersi possono aversi quale risultato della conferma di un colpo [10.6]. Ponete i segnalini di dispersi sulla Scheda del Gruppo.

Se il tiro di dado per la conferma del colpo è uguale al valore di Protezione quando lo squadrone ha già un segnalino di dispersi, invece di porre un altro segnalino, girate quello esistente dalla parte perdite.

10.7 Controllo per la Coesione

Dopo aver tirato per il combattimento aereo e risolto i colpi, ciascuno squadrone attaccante e difendente non in rotta in quel combattimento tira per verificare la coesione, indipendentemente se abbia subito perdite o no. Comunque, se si risolve il combattimento della *flak*, tirate per la coesione solo quando viene imposto dal risultato della *flak* [14.2.5].

Tirate due dadi e modificate il risultato come indicato sulla Tabella della Coesione. Applicate i modificati per il Combattimento Aereo solo per i controlli effettuati quale risultato del combattimento aereo.

Se il controllo per la coesione viene effettuato quale risultato del combattimento aereo, e lo squadrone è di caccia o cacciabombardieri, usate la colonna Caccia sulla Tabella della Coesione. Se il controllo è effettuato da uno squadrone di bombardieri, usate la colonna Bombardieri. Se era un tiro di dado di attacco della *flak*, usate la colonna Flak.

Un risultato di 1 o 2 applica quel numero di livelli di disorganizzazione allo squadrone. Ponete un segnalino di disorganizzazione nello spazio dello squadrone sulla Scheda del Gruppo.

La disorganizzazione è cumulativa con i livelli di disorganizzazione derivanti da precedenti combattimenti.

Una sezione che subisce 1 o più livelli di disorganizzazione va in rotta. Ponete il segnalino dal lato rotta.

Uno squadrone che subisce 2 o più livelli di disorganizzazione va in rotta. Girate il segnalino dal lato rotta.

Uno squadrone in rotta non può essere disorganizzato o mandato in rotta ancora, quindi rimuovete tutti i segnalini che modificano i tiri di dado per la coesione come i segnalini di munizioni [10.7.2].

Esempio di Perdita. Il valore di Protezione di uno squadrone di bombardieri è 4-5h. Se si ottiene un colpo contro di esso, con un risultato da 1 a 3 dopo aver aggiunto il potere di fuoco non si hanno perdite; con 4-5 si crea un disperso; con 6 o più si ha una perdita. Se l'attacco è muso a muso l'attaccante incrementa il suo potere di fuoco di 1.

Esempio di Perdita tra più Squadroni. Uno squadrone difendente di He 111H-4 ed uno di Bf 109E-4 subiscono ciascuno un colpo in un combattimento tra più squadroni. Il colpo contro il bombardiere viene confermato considerando un valore di Protezione 4-5, mentre quello contro il caccia viene confermato considerando il valore di Protezione 4.



FOTO: Lavoro degli specialist sulla batteria mista di mitragliatrici e cannoncini di un P-38. All'inizio della guerra molte aviazioni si affidavano a mitragliatrici di calibro da .303 (7,7 mm) a 0.5 (12,7 mm). La necessità di abbattere ben protetti bombardieri portò all'adozione di armi più pesanti di 20 mm e 30 mm.

10.7.1 Squadroni in Rotta

Uno squadrone in rotta rimane in rotta per il resto del gioco. Gli squadroni in rotta non possono fare inseguimento, attaccare o reagire. Gli squadroni in rotta devono tornare alla base [9.2.6].

Uno squadrone di bombardieri in rotta rilascia immediatamente le sue bombe. Rimuovete il segnalino di carico di bombe [9.2.1.1]. Uno squadrone in rotta non può tentare attacchi di bombardamento [15.0]. Se va in rotta prima di risolvere il suo attacco di bombardamento, rimuovete il segnalino di carico di bombe dalla mappa; non avviene alcun attacco con bombe.

Gli squadroni di caccia in rotta rimuovono i segnalini di inseguimento e di missione. Lasciano immediatamente qualsiasi zuffa in cui sono coinvolti [10.8.1] e qualsiasi cerchio Lufbery [13.4.3].

I giocatori possono mandare volontariamente in rotta i loro squadroni in qualsiasi momento durante il movimento o dopo il combattimento.

10.7.2 Munizioni

Gli squadroni di caccia e di cacciabombardieri consumano munizioni nel combattere. Dopo aver tirato per il combattimento aereo e per la coesione per la prima volta, ciascun squadrone attaccante e difendente ha munizioni scarse. Ponete un segnalino di munizioni nella Scheda del Gruppo.

Questo modifica il tiro di dado per la coesione nel prossimo combattimento dello squadrone.

Dopo aver tirato per il combattimento aereo una seconda volta, le munizioni dello squadrone sono esaurite. Girate il segnalino di munizioni dalla parte esaurite. Questo modifica il tiro di dado per la coesione in tutti i seguenti combattimenti dello squadrone. Lo squadrone rimane con munizioni esaurite per il resto della partita.

Non ponete segnalini di munizioni sugli squadroni di bombardieri nei combattimenti aerei. Gli squadroni di bombardieri ricevono segnalini di munizioni solo se mitragliano [15.3.7]. I segnalini di munizioni non hanno effetto sui tiri di dado per la coesione dei bombardieri.

Non ponete o girate i segnalini di munizioni se si risolvono attacchi della *flak* [14.2.3].

Inoltre, non ponete o girate i segnalini di munizioni se attaccate con razzi aria-aria [13.5.2].

Gli squadroni di caccia e cacciabombardieri disarmati [10.5.3] pongono segnalini di munizioni nelle situazioni dove i caccia armati lo fanno.

10.7.3 Perdite negli Equipaggi

Se uno squadrone:

- (1) subisce una o più perdite in combattimento, E
- (2) il tiro per la coesione è un 2 senza considerare le modifiche, E
- (3) lo squadrone ha un Esperte o Comandante di Gruppo, ALLORA

Quell'Esperte o Comandante di Gruppo è stato abbattuto ed ucciso o è saltato dal suo aereo. Rimuovete dal gioco la pedina di Esperte o Comandante di Gruppo.

10.8 Zuffe

[N.d.T.: In inglese il combattimento ravvicinato tra caccia è detto dogfight letteralmente zuffa tra cani. Abbiamo accorciato il termine che comunque rende bene il concetto].

Nei combattimenti tra caccia, se rimangono squadroni avversari non in rotta dopo aver tirato per la coesione, può iniziare una zuffa.

Se entrambi i giocatori sono concordi inizia una zuffa. Se invece non desiderano fare una zuffa, questa non inizia.

Se uno dei giocatori rifiuta la zuffa ma l'avversario no, ciascun giocatore tira un dado ed aggiunge al risultato il valore di velocità base [3.3] dello squadrone. Aggiungete ancora uno se la qualità dell'equipaggio è Veterana e sottraete uno de Inesperta. Confrontate i totali. Se il giocatore che desidera la zuffa ha un totale pari o superiore a quello avversario che l'ha rifiutata, inizia una zuffa tra i due squadroni. Altrimenti, non vi è zuffa.

Se una delle parti ha più squadroni non in rotta coinvolti, il giocatore sceglie uno squadrone per effettuare questo tiro di dado. Un tiro che ha successo da parte del giocatore che desidera la zuffa significa che TUTTI gli squadroni sono ingaggiati nella zuffa.

Se era coinvolto uno squadrone nel combattimento, solo i caccia verificano per la zuffa. I bombardieri sono lasciati fuori da qualsiasi zuffa.

Munizioni

Le regole sulle munizioni rappresentano non solo il consumo di munizioni, ma anche la progressiva disintegrazione degli squadroni in combattimento quando i piloti si separavano e tornavano alla base.

Esaurimento delle Munizioni. Le munizioni esaurite non impediscono agli squadroni di prendere parte in ulteriori combattimenti aerei. Comunque, questo tenderà a mandare in rotta più rapidamente questi squadroni.

Esempio di Zuffa. Uno squadrone tedesco di Bf 109F-2 con un segnalino di Picchiata ed equipaggio Veterano attacca due squadroni inglesi di Spitfire VB nello stesso quadrato ad altitudine 9, uno dei quali è Inesperto. Tutti gli squadroni sopravvivono al combattimento non in rotta. Il tedesco desidera fare una zuffa mentre l'inglese no. Quindi si va ai tiri di dado. L'inglese sceglie lo squadrone Addestrato per tirare invece di quello Inesperto.

Il tedesco tira un 3, più 6 per la velocità base (inclusa la Picchiata) ed 1 per essere Veterano, quindi un risultato di 10.

L'inglese tira 5, più 5 per la velocità base, per un totale di 10. Essendo i risultati uguali, si inizia la zuffa tra i tre squadroni. Considerando il tiro di dado tedesco ed il vantaggio in velocità ed equipaggi, l'inglese avrebbe dovuto ottenere un 6 evitare la zuffa.

10.8.1 Comportamento nella Zuffa

Se inizia una zuffa, raggruppate assieme gli squadroni e ponete sul gruppo un segnalino di zuffa. Ponete ogni squadrone in volo livellato, rivolto verso il suo bordo mappa.

Gli squadroni nella zuffa si inseguono reciprocamente ed immediatamente, se già non l'hanno fatto. Se una o entrambe le parti hanno più squadroni nella zuffa, scegliete uno squadrone nemico per ciascuno per inseguire.

Gli squadroni che terminano il loro movimento nello stesso quadrato di una zuffa ed hanno inseguito un avversario in quel combattimento, sono raggruppati nella zuffa e si uniscono a questo combattimento. Se non hanno inseguito uno squadrone nella zuffa non si uniscono.

Uno squadrone lascia una zuffa non appena va in rotta [10.7.1]. Spostate lo squadrone fuori dal gruppo, mantenendo la sua direzione corrente. Se non vi sono più unità avversarie non in rotta rimaste nel gruppo, rimuovete il segnalino di zuffa.

Nella Fase di Combattimento entrambe le parti nella zuffa devono usare i loro valori di virata nel combattimento [10.5]. L'attaccante è la parte con lo squadrone che ha un valore basico di virata superiore [3.3.1]; lo squadrone con valore base di virata inferiore è il difensore. Se entrambe le parti hanno lo stesso valore modificato di virata, tirate a caso per determinare quale parte è l'attaccante.

10.8.2 Movimento nella Zuffa

Se almeno uno squadrone in zuffa è in una Lufbery [13.4.3] la zuffa non si muove. Comunque, gli squadroni nella zuffa non possono entrare in un cerchio Lufbery.

Altrimenti, i caccia in una zuffa non muovono normalmente. Piuttosto, tirate un dado per determinare chi muove il gruppo.

1-3 lo muove il giocatore incursore

4-6 lo muove il difensore

Chi muove il gruppo ha limitazioni su come può essere mosso e può scegliere tra:

(1) Il gruppo rimane nel quadrato corrente.

(2) Il gruppo muove in un quadrato adiacente a livello di altitudine uguale o inferiore.

Le zuffe non possono essere mosse fuori dal bordo mappa. Il movimento delle zuffe non usa Punti Movimento, semplicemente muovete il gruppo di pedine al quadrato di destinazione senza cambiare la direzione degli squadroni. Se il combattimento perde altitudine ponete segnalini di Picchiata sulle unità.

11.0 Fuga

Gli squadroni possono fuggire muovendo fuori dal bordo mappa amico. Rimuovete gli squadroni dal gioco.

Gli squadroni possono anche fuggire, indipendentemente dalla loro posizione sulla mappa, se entrambi i giocatori sono d'accordo nel lasciarli fuggire. Questo consente ai giocatori di rimuovere dal gioco gli squadroni che non prendono più parte alla battaglia.

Se i giocatori non sono d'accordo, un giocatore può dichiarare che il suo squadrone sta effettuando un tentativo di fuga durante la Fase Amministrativa. L'incursore risolve per primo le sue fughe, prima che il difensore risolva le sue.

Se nessun nemico Disponibile ha visuale allo squadrone, la fuga ha successo automaticamente. Inoltre, se lo squadrone è a 10 o più quadrati dal nemico Disponibile più vicino, la fuga è automatica. Se la fuga non è automatica lo squadrone può tentare di tirare per un tentativo di fuga.

Per farlo, lo squadrone deve essere a 2 o più quadrati dal caccia nemico Disponibile più vicino e deve beneficiare di modificatori per le condizioni meteorologiche per nuvole, foschia o pioggia nei confronti di TUTTI i nemici. Non può tirare per la fuga in una zona *flak*.

Tirate un dado. Se il risultato è pari o inferiore al minor modificatore per le condizioni meteorologiche che si applicano contro lo squadrone, la fuga ha successo. Altrimenti fallisce.

Gli squadroni che fuggono sono rimossi dal gioco. Per la vittoria si suppone abbiano mosso fuori dal bordo mappa amico [12.1].



FOTO: Scie di condensazione segnano la fine di una zuffa sopra l'Inghilterra nel 1940. Questo mostra parte della confusione di un combattimento e dà un'idea di come fosse facile per gli aerei divenire separati dai loro squadroni e dover tornare alla base.

12.0 Fine della Partita

La partita termina quando i giocatori sono concordi nel terminare il gioco, o quando tutti gli squadroni hanno agito come segue: usciti dalla mappa, fuggiti o in rotta.

Alcuni scenari possono indicare cause alternative per la fine della partita, entro le Condizioni di Vittoria.

Quando la partita termina, i giocatori determinano il vincitore.

12.1 Condizioni di Vittoria

Dopo la fine della partita, verificate le condizioni di vittoria dello scenario. Se queste indicano ai giocatori di contare i Punti Vittoria (VP), usate la tabella che segue. Ciascuna delle parti riceve VP per le motivazioni che seguono.

? VP Ciascuna perdita causata ad aerei nemici (usate il valore in VP indicato sulla Scheda dell'Aereo).

1 VP Per ogni pedina di pallone nemico eliminata [14.3].

? VP Punti Vittoria ottenuti per attacchi di bombardamento che hanno avuto successo contro unità di terra [14.1.1]

6 VP Per ogni squadrone di bombardieri non in rotta che esce (dimezzate a 3 VP se disorganizzato)

6 VP Se lo scenario non include il lancio di bombe [15.0], a favore dell'incursore per ogni squadrone di bombardiere (o trasporto) non in rotta che esce dalla mappa dal bordo mappa nemico con il suo carico di bombe (dimezzate i VP per ogni squadrone di bombardieri disorganizzato o se è una sezione). Gli squadroni di bombardieri senza un carico di bombe non ottengono alcun VP per l'uscita.

Lo scenario specifica come si usano in VP per determinare il vincitore.

STOP! Avete letto abbastanza per comprendere il gioco base. Giocate ora i primi tre scenari.

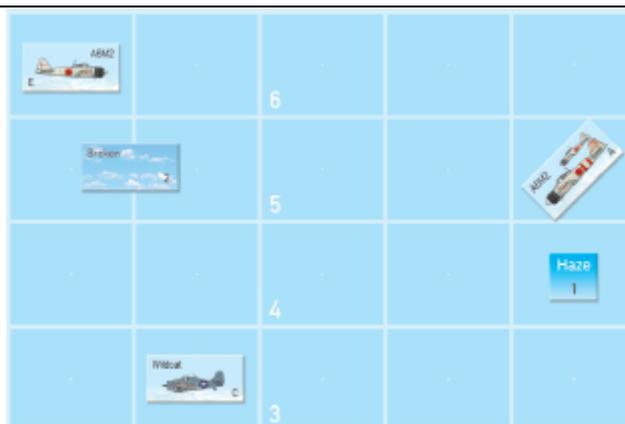
I capitoli 13.0, 14.0 e 15.0 contengono le regole avanzate che aggiungono dettaglio. Si dovrebbero usare dopo aver giocato i primi tre scenari.

13.0 Comandante di Gruppo – Gioco Avanzato

Queste regole avanzate aggiungono dettaglio e sono essenziali per giocare molti degli scenari nel gioco.

13.1 Errori di Altitudine

Dopo che un giocatore ha posto un segnalino di vettore sulla mappa durante il piazzamento, o ha spostato con successo un segnalino di vettore durante la Fase Amministrativa [9.2.4], l'avversario può immediatamente scegliere di tirare un dado. Se ottiene 6, vi è un errore, altrimenti non vi sono effetti. Se vi è un errore, l'avversario può spostare il segnalino di vettore sino a 2 quadrati di distanza. Non è obbligatorio spostare tale segnalino.



Esempio di Fuga. Una sezione di F4F Wildcat sta tentando di fuggire da due unità di Zero Disponibili. Il Wildcat è in un quadrato con Foschia. Lo squadrone di Zero A ha una visuale non ostacolata dalle nuvole, mentre la sezione di Zero E ha una visuale attraverso nuvole sparse. Il tiro di dado per la fuga è 1, dal momento che la Foschia è il minor modificatore per le condizioni meteorologiche che si può applicare.

Volumi della Serie. Alcune di queste regole non si usano quando si giocano scenari del primo volume della serie, ma si useranno nel secondo volume.

Introduzione alle Regole Avanzate. Una volta che avete giocato i primi tre scenari, potete rigiocarli con le regole avanzate.

Errori di Altitudine

I radar avevano problemi nel determinare l'altitudine del bersaglio, specialmente ad inizio guerra. Quale conseguenza talvolta i controllori GCI inviavano informazioni non accurate sull'altitudine dei nemici.

13.2 Serbatoi Sganciabili

Gli scenari possono indicare che gli squadroni stanno portando serbatoi sganciabili. Solo gli aerei con capacità serbatoi sganciabili possono portarli [3.3]. Indicate questi squadroni con segnalini di serbatoi sganciabili nella Scheda del Gruppo durante il piazzamento [5.2]. I serbatoi sganciabili diminuiscono i valori di velocità e virata di uno squadrone di 1 [3.3.1]. Uno squadrone può rilasciare i serbatoi sganciabili durante il movimento, sempre che sia allerta, o dopo la risoluzione di un combattimento aereo. Rimuovete il segnalino di serbatoi sganciabili dalla Scheda del Gruppo.

13.3 Limiti di Carburante

Se uno scenario indica che gli squadroni di caccia stanno operando al limite del loro carburante, questi squadroni iniziano lo scenario con indicazione di munizioni scarse sulla Scheda del Gruppo [10.7.2].

13.4 Tattiche Speciali

Quelle che seguono sono opzioni avanzate di combattimento e possono essere usate in qualsiasi scenario (cioè non necessitano di una regola speciale per essere usate). E' possibile che si applichi più di una di esse per un combattimento.

13.4.1 Sorpresa

Una sorpresa è un attacco contro un combattente primario nel quale si applica uno o più dei casi seguenti:

- (1) Il difensore è non allerta.
- (2) Il difensore ha un Inseguimento su uno squadrone fuori dal suo quadrato corrente
- (3) L'attacco viene effettuato Controsolo [4.6.2] ed il difensore non ha inseguito l'attaccante.

Una sorpresa dà modificatori a quel combattimento. Impedisce anche la manovra evasiva [13.4.2].

Solo gli attaccanti possono sorprendere, i difensori non possono. Una sorpresa non avviene se i difensori hanno inseguito uno o più attaccanti prima dell'inizio del combattimento.

Una sorpresa non avviene se il difensore è in un cerchio Lufbery [13.4.3].

Dal momento che i bombardieri non hanno stato di allerta, né possono inseguire, l'unico modo per sorprendere i bombardieri è attaccare Controsolo.

13.4.2 Manovra Evasiva

Se un combattente primario ha una velocità base [3.3.1] pari o superiore a quella del combattente primario attaccante, può dichiarare che sta effettuando una manovra evasiva, anche se in volo manovrato. Questo risulta in un modificatore al tiro di dado in combattimento. Un difensore può dichiarare di fare manovra evasiva solo se è un bombardiere o un caccia allerta e non è sorpreso [13.4.1].

13.4.3 Lufbery

Uno squadrone di caccia allertato e non in rotta può entrare o uscire dal cerchio Lufbery quando muove. Una scorta che entra in Lufbery cambia la sua missione a Ricerca [9.2.2]. Ponete un segnalino di Lufbery sullo squadrone se entra in tale formazione e rimuovetelo se ne esce. Costa 2 MP entrare o uscire da un Lufbery [8.3]. Uno squadrone lascia immediatamente la Lufbery senza costo in MP se va in rotta.

Mentre ha indicazione di Lufbery uno squadrone vola in cerchio [8.3.1]. Non ha un aspetto frontale o di retro mentre è in cerchio [8.1.2]. Se in una zuffa non tirate per muovere la zuffa, rimane dove si trova.

Lo squadrone può, comunque, durante la Fase di Movimento, lasciare volontariamente il Lufbery senza alcun costo in modo da consentire alla zuffa di muovere.

Se il combattente primario sta difendendo in Lufbery non può essere sorpreso [13.4.1] ed ha un modificatore al tiro di dado in difesa.

Lufbery

I cerchi difensivi, detti Lufbery dall'asso franco-americano della prima guerra mondiale, Raoul Lufbery, era un modo per gli aerei più lenti di annullare il vantaggio di velocità degli aerei nemici. Lo squadrone volava in cerchio in modo che ogni aereo copriva la coda dell'aereo di fronte. Qualsiasi nemico che avesse attaccato il cerchio si sarebbe ben presto trovato chiuso tra due nemici ed in pericolo.

Serbatoi Sganciabili. Non vi sono vantaggi espliciti per il portare serbatoi sganciabili in questa regola. Nella progettazione degli scenari si può considerare di esentare gli squadroni con serbatoi sganciabili dalle penalità del limite di carburante.

13.5 Armi Speciali

Le regole che seguono aggiungono armi ed equipaggiamenti speciali per il combattimento aereo.

13.5.1 Restrizioni al Carico di Armi

I razzi aria-aria [13.5.2], i cannoni alari [13.5.6] ed i carichi di bombe (inclusi i carichi di siluri e razzi [15.1]) sono incompatibili gli uni con gli altri. Se uno squadrone è equipaggiato con uno di questi carichi, non ne può trasportare un altro.

13.5.2 Razzi Aria-Aria (AAR)

Gli aerei che hanno capacità AAR possono portare razzi aria-aria. A meno che sia indicato da una regola speciale dello scenario, i giocatori scelgono durante il piazzamento se uno squadrone porta razzi.

Gli squadroni equipaggiati con razzi aria-aria ricevono un segnalino di razzi da porre sulla Scheda del Gruppo. Mentre hanno tale segnalino i valori di velocità e virata sono ridotti [3.3.1].

I razzi possono essere usati solo per attaccare bombardieri. Se il combattimento include caccia (come una scorta che reagisce) allora i razzi non possono essere usati. Vi è un modificatore per l'attacco con razzi. Lo squadrone ha potere di fuoco 5 per l'attacco con razzi.

Girate il segnalino di razzi dalla parte esaurita dopo l'attacco. Quello squadrone non può più effettuare un attacco con razzi contro i bombardieri, ma i valori di velocità e virata rimangono ridotti.

13.5.3 Mirini Giroscopici

Gli aerei con abilità *Gyro* hanno mirini giroscopici, ma solo quando le regole speciali dello scenario lo consentono. Gli squadroni equipaggiati con mirini giroscopici hanno un modificatore favorevole in combattimento ed aggiungono 1 al loro potere di fuoco.

13.5.4 Gruppi di Bombardieri Pesanti USAAF

I gruppi di bombardieri pesanti americani sono composti da 2 squadroni di bombardieri in formazione nello stesso quadrato. Questi squadroni si danno supporto reciproco. Se entrambi gli squadroni non sono in rotta, creano una zona *flak* nel loro quadrato [14.2.2].

I bombardieri non sono influenzati dalla zona, ma tutti gli altri squadroni, amici e nemici, che entrano nel quadrato durante la Fase di Movimento, sono attaccati da fuoco di sbarramento [14.2.3]. La zona *flak* ha forza zero.

13.5.5 Bordkanone da 50 mm

Gli squadroni di Me 410 con capacità 50 mm possono annunciare un attacco a lungo raggio quando attaccano nel combattimento aereo. Gli attacchi a lungo raggio possono essere condotti solo contro i bombardieri. Se il combattimento include caccia (amici o nemici) che non sia lo squadrone di Me 410, l'attacco a lungo raggio non può essere effettuato.

Gli attacchi a lungo raggio con il Bordkanone da 50 mm applicano un modificatore al combattimento. Comunque, lo squadrone difendente di bombardieri non tira nel combattimento, quindi l'attaccante non subisce perdite. Sia l'attaccante che il difensore tirano normalmente per la coesione post combattimento.

13.5.6 Cannoni Alari Aggiuntivi e Cannoni AT

Gli aerei che possono portare cannoni alari aggiuntivi possono essere equipaggiati con segnalino di cannoni alari sulla Scheda del Gruppo, durante il piazzamento. Mentre è equipaggiato con tali cannoni i valori di velocità e virata sono ridotti [3.3.1]. Un segnalino di cannoni alari non può essere sganciato.

Una variante dei cannoni alari sono i cannoni alari anticarro o Cannoni AT. Usate la parte AT del segnalino.

Gli squadroni equipaggiati con cannoni alari incrementano il loro potere di fuoco di 1 per il combattimento aereo e per il mitragliamento.

Uno squadrone che porta cannoni AT incrementa il suo potere di fuoco di 1 per il combattimento aereo ed ha maggiore potere di fuoco quando mitraglia [15.3.7]. Il suo potere di fuoco incrementa di 2 quando effettua un mitragliamento. Questo incremento raddoppia a 4 contro Carri Armati, Autocarri, Treni o Navi.

Se un aereo ha due valori di potere di fuoco separati da una barra, i cannoni alari e quelli AT modificano solo il primo valore a sinistra della barra.

Esempio di Restrizioni di Carico. Uno squadrone di Bf 109G-6 è equipaggiato con razzi aria-aria. Questo gli impedisce di portare cannoni alari o bombe.

Mirini Giroscopici

Il mirino giroscopico Ferranti Mk II D raddoppiò l'accuratezza dei piloti della caccia inglese. Dopo aver debuttato in servizio con la RAF, gli americani adottarono il mirino per l'Aviazione dell'Esercito (come K-14) e della Marina (come Mk 23).

Mirini furono installati sugli Spitfire inglesi già in fabbrica dal febbraio 1944 e per il maggio 1944 erano diffusamente usati dagli Spitfire. L'USAAF in Europa montò modelli di valutazione in luglio ed agosto 1944, dopodiché furono adottati diffusamente.

La USN fece maggiore resistenza alla tecnologia e non installò sui caccia questo mirino sino al 1945. Non entrò in servizio standard nella Marina prima della fine della guerra. Il mirino giroscopico tedesco EZ42 Aquila venne provato nel 1945 ma non entrò mai in servizio.

Bordkanone da 50 mm

Una soluzione ai raid dei bombardieri pesanti americani fu di equipaggiare il cacciatore di bombardieri Me 410 con un cannone da 50 mm derivato da un cannone da carro armato. Con l'aiuto del mirino telescopico si dimostrò efficace contro i B-17 privi di scorta, consentendo agli intercettori di abatterli da una distanza superiore al raggio delle mitragliatrici difensive.

Cannoni aggiuntivi

Alcuni aerei potevano essere equipaggiati con cannoni aggiuntivi (solitamente da 20 o 30 mm) installati sotto le ali, per aiutarli negli attacchi contro bombardieri o carri armati. Queste armi pesanti erano però penalizzanti per le prestazioni.

Razzi Aria-Aria

Il principale razzo rappresentato qui è il WGr 21 tedesco, un'arma di calibro 21 cm derivata da un mortaio a razzo dell'esercito. I caccia dovevano lanciare i razzi da un grosso tubo saldato sotto le ali, è questa la motivazione per la quale continuano a subire una riduzione delle prestazioni dopo il lancio.

Gruppi di Bombardieri Pesanti

L'ammontare del fuoco di mitragliatrici attorno ad un gruppo di bombardieri pesanti americani lo rendevano una posizione pericolosa anche per i caccia amici. Questa regola aggiunge un elemento di rischio per i nemici e per le scorte che si avvicinano troppo ai bombardieri.

13.6 Formazioni di Singolo Aereo

Se uno scenario indica che una sezione è composta da un singolo aereo, ha un valore di Perdite Massime di 1, indipendentemente da quello che è indicato per gli altri squadroni. Inoltre, quella sezione riduce il suo valore di combattimento (Velocità o Virata) di 1.

Questa regola si applica anche agli squadroni che hanno subito perdite tali da arrivare ad 1 dal loro valore di Perdite Massime [5.1].

13.7 Decollo

Uno scenario può specificare che uno squadrone entra in gioco decollando da una unità di terra Aeroporto, CV (portaerei) o CVL (portaerei leggera).

Non più di uno squadrone o sezione può decollare ogni turno da una singola unità di superficie. I decolli non sono consentiti se l'unità di superficie è pesantemente danneggiata, o in condizioni peggiori [14.1.1].

Ponete lo squadrone sulla mappa nella Fase di Movimento nello stesso quadrato dell'unità di superficie. Ponete la sua pedina a livello del terreno con direzione destra o sinistra. Non spende MP nella fase in cui entra. Ponete un segnalino *lento* sullo squadrone [3.3.1].

Rimuovete il segnalino *lento* all'inizio della Fase di Movimento del turno di gioco seguente a quello nel quale lo squadrone è entrato in gioco. Può ora muovere normalmente.

13.7.1 Portaerei

Il modificatore di difesa [14.0] di una unità di superficie CV o CVL è trattato come zero per il turno nel quale lo squadrone decolla.

13.8 Aerei a Jet ed a Razzo

Queste regole riguardano gli aerei indicati come jet o razzi sulla loro scheda.

13.8.1 Elevate Velocità

I jet ed i razzi possono volare a velocità molto elevate. Le regole 13.8.2 e 13.8.3 indicano quando si applicano queste elevate velocità.

Quando uno squadrone ad elevata velocità attacca, applicate il modificatore per velocità elevata.

Quando uno squadrone ad elevata velocità difende, applicate sempre il modificatore della manovra evasiva [13.4.2], anche se lo squadrone non la dichiara, ed anche se è non allertato o sorpreso.

Gli squadroni ad elevata velocità non entrano nelle zuffe.

13.8.2 Me 163

Le unità Me 163 operano solo in sezioni. Il movimento di una sezione di Me 163 dipende dal suo consumo di carburante. Ciascuna sezione inizia con 10 punti di carburante, che sono consumati ogni turno nel quale sceglie manetta piena o mezza manetta. Nel turno di decollo una sezione di Me 163 non consuma però carburante. Registrare il carburante scrivendolo su un foglio di carta a parte.

I valori di velocità e virata del Me 163 sono due numeri separati da una barra. Il valore usato dipende dalla manetta.

Una sezione di Me 163 deve scegliere la posizione della manetta ogni turno:

Piena Manetta. Consuma 2 punti di carburante.

Mezza Manetta. Consuma 1 punto di carburante.

No Manetta. Non consuma carburante. In questo caso la sezione non può scegliere manetta piena o mezza manetta per il resto dello scenario.

Se una sezione ha carburante rimasto insufficiente per pagare il costo della manetta scelta, deve sceglierne una con minor consumo.

A piena manetta, la sezione muove di 4 MP (più il bonus per picchiare). Usare i valori pieni di velocità e virata indicati prima della barra. Si applicano gli effetti della velocità elevata [13.8.1]. La "r" accanto al valore di Cabrata indica che quando la sezione cabra a manetta piena, spende solo 1 MP per ogni livello di altitudine di cabrata (invece di 1 MP per il primo livello e 2 MP per i successivi). Le sezioni di Me 163 possono cabrare di più di 2 livelli di altitudine in ogni Fase di Movimento.

A mezza manetta, la sezione muove di 3 MP (più il bonus per picchiare). Usate i valori di velocità/virata ridotti indicati dopo la barra. Non si applicano gli effetti della velocità elevata. La sezione cabra normalmente (1 MP per il primo livello e 2 MP per i successivi).

Senza manetta la sezione muove di 2 MP (più il bonus per picchiare). Indicate la sezione con un segnalino *lento* [3.3.1]. Non si applicano gli effetti della velocità elevata. La sezione non può cabrare. Deve picchiare di almeno un livello di altitudine durante il turno. Una sezione di Me 163 che Picchia sino a livello del terreno viene rimossa dal gioco, si suppone che tutti gli aerei siano stati persi.

13.8.3 Me 262

Gli effetti dell'elevata velocità [13.8.1] si applicano sempre al Me 262. ECCEZIONE: non applicate il modificatore di elevate velocità in attacco nel combattimento aereo se lo squadrone ha segnalino di Cabrata.

Singolo Aereo. Vi saranno momenti nel gioco in cui la pedina rappresenterà un singolo aereo, spesso uno da ricognizione. Tali unità, mancando di supporto reciproco da altri aerei, sono molto vulnerabili.

Portaerei

Il modificatore di difesa delle portaerei rappresenta le manovre evasive durante il combattimento. Quando lanciano gli aerei, devono navigare dritte e in direzione del vento.

Aerei Jet e a Razzo

Il mondo entrò nell'era dei jet durante la seconda guerra mondiale. Questi primi aerei a jet ed a razzo erano una tecnologia immatura e nessuno dei combattenti riuscì a sviluppare aerei, addestramento o dottrina al punto da poterli impiegare in gran numero.

Carburante del Razzo. Le regole speciali di uno scenario possono far iniziare una sezione di Me 163 con meno di 10 punti di carburante. Il carburante non si conta nel turno in cui la sezione decolla essendo stato compreso nella disponibilità di carburante indicata.

Me 262

I Me 262 era straordinariamente veloce. I piloti non riuscivano a gestire la manetta in combattimento e non potevano rallentare per attaccare, eccetto cabrando.



FOTO: I Jet erano una tecnologia immatura, e nel caso del Me 262 fu posto affrettatamente in servizio con motori inaffidabili e di breve durata come ciclo di vita. Sebbene mostrasse del potenziale, gli Alleati trovarono il modo per contenere la minaccia dei jet.

14.0 Unità di Terra

Le unità di terra sono formazioni ed installazioni militari a terra o navi in mare. Le unità di terra non muovono. Lo scenario specifica le locazioni di piazzamento delle unità di terra ed a quale parte appartengono. Le pedine per le unità di terra sono poste sulla mappa ad altitudine zero [4.1, 5.3]. Non vi è limite al numero di unità di terra che possono essere poste in un quadrato. Le unità di terra hanno le caratteristiche seguenti:

Tipo. Questo identifica ciò che l'unità rappresenta. Le unità con indicazione DD, CL, CA, CV, CVL, BB o Aux sono navi. Le navi che hanno anche un numero sono varianti del tipo di nave.

Modificatore di Difesa (simbolo di mirino). Questo è un modificatore al tiro di dado che si applica a qualsiasi attacco contro l'unità, riflette la difficoltà a colpire il bersaglio [15.4].

Valore di Danno (simbolo di esplosione). Questo è il numero di colpi da bombardamento necessario per causare danni gravi all'unità [14.1.1].

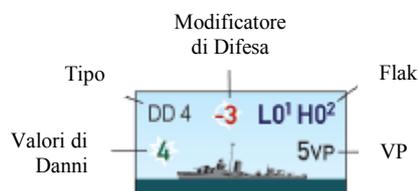
Flak. Se l'unità ha capacità *flak* sono indicati il suo tipo, forza e zone di fuoco [14.2].

VP. Questi sono i VP che si ottengono per danneggiare gravemente quell'unità [12.1, 14.1.1].

Varianti delle Navi. Le CV 1 e CV 2 sono varianti della portaerei con valori diversi.

Navi. La classificazione delle navi è la seguente:

DD, Cacciatorpediniere
 CL, Incrociatore Leggero
 CA, Incrociatore
 CV, Portaerei
 CVL, Portaerei Leggera
 BB, Corazzata
 Aux, Ausiliaria.



Legenda delle Unità di Terra. I valori sono per una nave di tipo cacciatorpediniere.

14.1 Unità di Terra in Combattimento

Le unità di terra prendono parte al combattimento essendo bersaglio di lancio di bombe [15.0] o sparando con la *flak* contro squadroni in volo [14.2].

14.1.1 Danni alle Unità di Terra

Gli attacchi di Bombardamento [15.0] possono causare danni alle unità di terra. Il danno dipende dal numero di colpi inferti all'unità di superficie da attacchi di bombardamento [15.4]. I colpi sono cumulativi, quindi sommate assieme i colpi derivanti da più attacchi. Usate un foglio di carta a parte per registrare l'accumulo dei colpi.

Confrontate i colpi accumulati con il bombardamento con il valore di danno del bersaglio al fine di determinare il livello dei danni, quanti VP si ottengono [12.1] e se vi sono effetti sull'unità [14.1.2, 14.1.3].

Assegnate il maggior livello di danni ottenuto. Non rimuovete l'unità di terra dalla mappa, anche se il danno è fatale.

Numero di colpi per il bombardamento	Livello di Danni	Effetti	VP Ottenuti
Colpi pari o eccedenti il triplo del valore di danno	Danno Fatale	<i>Flak</i> soppressa Nave morta in acqua	Triplo del valore in VP dell'unità
Colpi pari o eccedenti il doppio del valore di danno	Danno Rovinoso	<i>Flak</i> soppressa Nave morta in acqua	Doppio del valore in VP dell'unità
Colpi pari o eccedenti il valore di danno OPPURE completa la missione di Ricognizione [15.2.1.2]	Danno Pesante	<i>Flak</i> soppressa	Valore in VP dell'unità
Colpi inferiori al valore di danno ma eccede la metà dello stesso	Danno Minore	Nessuno	Metà del valore in VP dell'unità
Colpi superiori a zero, a inferiori alla metà del valore di danno	Danno Lieve	Nessuno	1 VP

14.1.2 Soppressione della *Flak*

Se il totale dei colpi da bombardamento ottenuti contro un'unità di terra è pari o eccede il suo valore di danni, il bersaglio è soppresso. I bersagli soppressi non possono effettuare attacchi della *flak* per il resto della partita [14.2.1].

14.1.3 Difesa delle Navi

Se si causa danno rovinoso o fatale contro una nave, è considerata morta in acqua. Ha modificatore di difesa zero invece del valore indicato.

Se uno squadrone effettua un bombardamento in picchiata o un attacco con angolo ripido contro una nave da Controsola, diminuite il modificatore di difesa di 1 (verso 0). L'attacco è Controsola se lo squadrone è nell'arco del Sole nel momento in cui sgancia le bombe, o se l'attacco viene effettuato nel quadrato del bersaglio e rispetta i criteri esposti nella regola 4.6.2.

Risultati del Bombardamento

Dato che il sistema di bombardamento riguarda tipi diversi di bersagli, i giocatori devono interpretare i risultati. Si suppone che qualsiasi bersaglio che subisce un danno fatale sia completamente demolito o affondato. Similmente, un bersaglio con danni rovinosi non funziona più e può essere o non essere recuperabile.

Ma riguardo i danni pesanti? Una nave pesantemente danneggiata può sopravvivere, a seconda della gestione dei danni. Una unità carri armati pesantemente danneggiata può aver perso un paio di carri, ed è temporaneamente fuori azione in quanto gli equipaggi hanno abbandonato i loro mezzi. Un aeroporto pesantemente danneggiato deve essere riparato prima di poter accogliere aerei.

Danni minori significano che il bersaglio ha subito colpi ma sta ancora funzionando. Il carro armato continua a combattere. Un ponte ha ancora una corsia aperta. L'aeroporto ha un paio di aerei bruciati ma è ancora operativo.

Difesa delle Navi

I modificatori per la difesa per le navi suppongono che siano in alto mare ed in grado di schivare gli attacchi di bombardamento. Gli attacchi di sorpresa controsola rendono più difficile evitare gli attacchi.

Esempio di Difesa delle Navi. Un DD con modificatore di difesa -3 subisce un bombardamento in picchiata controsola. Il modificatore viene ridotto a -2.

14.2 Unità Flak

Alcune unità di terra possono sparare con la *flak* contro gli squadroni. Queste sono dette unità *flak*. Le unità hanno tre numeri e lettere, come L1², che stanno per il tipo di *flak*, la forza della *flak* e concentrazione di fuoco.

La prima lettera è il tipo di *flak* che l'unità può usare:

S = Armi Leggere (solo fuoco di sbarramento)

L = *Flak* Leggera (solo fuoco diretto)

H = *Flak* Pesante (sbarramento o fuoco diretto)

Il secondo numero è la forza della *flak* dell'unità, che va da 0 a 2.

Il terzo numero, all'esponente, è il numero di concentramenti di fuoco. Questo è il numero di bersagli cui la *flak* può sparare durante il turno. Le unità con Armi Leggere non hanno un valore di concentramento di fuoco in quanto non possono usare il fuoco diretto.

Le navi possono avere due tipi di *flak*. In questo caso trattatele come due unità *flak* per il combattimento della *flak*. I palloni di sbarramento effettuano anch'essi attacchi *flak* [14.3], come i gruppi di bombardieri pesanti [13.5.4].

14.2.1 Modalità della Flak

Vi sono due modalità operative per la *flak*: fuoco diretto e fuoco di sbarramento.

Fuoco Diretto. Solo le unità *Flak* Leggera e *Flak* Pesante possono effettuare attacchi di fuoco diretto. Durante la Fase di Combattimento possono attaccare un numero di squadroni pari massimo al loro valore di concentramento di fuoco.

Fuoco di Sbarramento. Solo le Armi Leggere, *Flak* Pesante, palloni di sbarramento [14.3] e gruppi di bombardieri pesanti [13.5.4] possono fare fuoco di sbarramento. Una unità di *Flak* Pesante che usa il fuoco di sbarramento non può fare attacchi di fuoco diretto nello stesso turno.

Le unità navi con valori di *Flak* Pesante e Leggera possono usare il fuoco diretto per la *Flak* Leggera e fuoco diretto o di sbarramento per la *Flak* Pesante.

14.2.2 Zone della Flak

Le zone della *Flak* sono create dal fuoco di sbarramento.

Armi Leggere. Le unità con armi leggere creano automaticamente una zona *flak* nel quadrato che occupano.

Flak Pesante. In qualsiasi Fase Amministrativa le unità di *Flak* Pesante possono porre o rimuovere un segnalino di sbarramento sulla mappa. Ponetelo nel punto di congiunzione di quattro quadrati (vedere l'esempio). La congiunzione può essere di qualsiasi quadrato nella stessa colonna o in colonne adiacenti all'unità *flak*.

Uno sbarramento può essere posto anche se l'unità *flak* non ha una visuale ad alcuno dei quadrati che formano la congiunzione. Notate che porre un segnalino di sbarramento impedisce all'unità *flak* di usare il fuoco diretto nel turno seguente.

La zona *flak* si estende in tutti e quattro i quadrati che toccano la congiunzione. Non ponete un segnalino di sbarramento in modo che la zona *flak* si sovrapponga a quello di un pallone di sbarramento [14.3].

Palloni di Sbarramento. I palloni creano una zona *flak* nel quadrato del pallone ed in tutti i quadrati direttamente sotto, sino al terreno [14.3].

Gruppi di Bombardieri Pesanti USAAF. Vedere la regola 13.5.4.

14.2.3 Attacchi di Fuoco di Sbarramento

Non appena uno squadrone termina il movimento, controllate per determinare se è entrato in qualsiasi quadrato in zona *flak* (lasciare una zona *flak* non provoca un attacco). Se è entrato in un tale quadrato il giocatore che non sta muovendo effettua un attacco di sbarramento *flak* contro lo squadrone che sta muovendo. Se una zuffa muove attraverso una zona *flak*, tirate per gli attacchi separatamente contro ciascun squadrone nella zuffa.

Per effettuare un attacco *flak* il giocatore che non sta muovendo sceglie una singola unità *flak* nella cui zona lo squadrone è passato attraverso e tira per un attacco [14.2.5]. Se lo squadrone è volato attraverso le zone *flak* di più unità *flak* si effettua un solo tiro di dado per l'attacco, usando l'unità scelta. Comunque, ogni unità *flak* aggiuntiva viene considerata contribuire con un fuoco di supporto con un +1 al tiro di dadi.

Gli attacchi di sbarramento *flak* colpiscono sia gli squadroni nemici che amici che muovono attraverso di esso. Non vi è limite al numero di squadroni che uno sbarramento *flak* può attaccare.

14.2.4 Attacchi di Fuoco Diretto

Il fuoco diretto viene risolto durante la Fase di Combattimento, prima della risoluzione del bombardamento o dei combattimenti aerei. Le unità *flak* che hanno posto un segnalino di sbarramento non possono effettuare attacchi di fuoco diretto [14.2.1]. Gli attacchi di fuoco diretto sono indirizzati verso singoli squadroni sulla mappa.

La *Flak* Leggera può sparare contro qualsiasi squadrone nella stessa colonna o sino a 2 colonne di distanza, che siano ad altitudine 4 o meno.

La *Flak* Pesante può sparare contro qualsiasi squadrone nella stessa colonna o sino a 2 colonne di distanza, indipendentemente dall'altitudine.

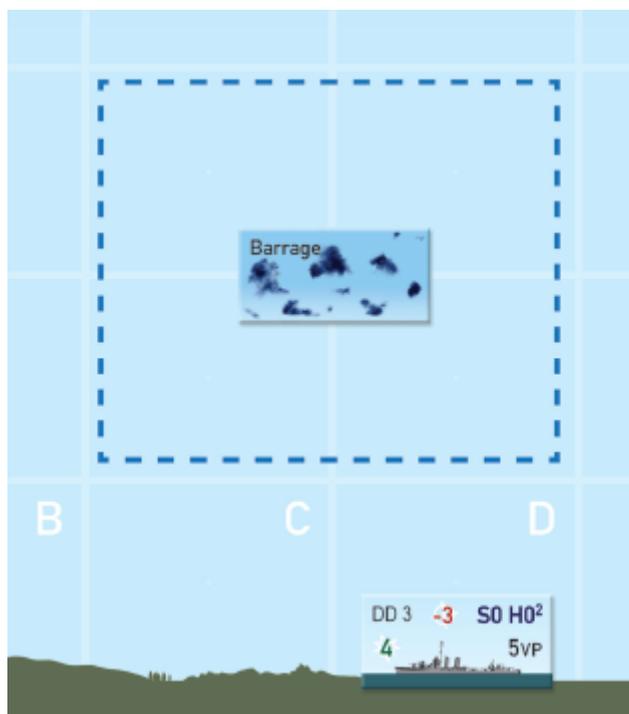
Le unità *flak* non possono usare il fuoco diretto contro squadroni verso cui non hanno visuale [4.6].

Un'unità che usa il fuoco diretto di *flak* può attaccare un numero di squadroni massimo pari al suo valore di concentramenti di fuoco. Non può attaccare lo stesso squadrone più di una volta. Uno squadrone può essere attaccato dal fuoco diretto una volta in ciascuna Fase di Combattimento.

Per effettuare un attacco di fuoco diretto, il giocatore che controlla la *flak* sceglie una singola unità *flak* per tirare per l'attacco. Più unità *flak* possono essere assegnate ad attaccare lo stesso squadrone, ma solo l'unità *flak* scelta tira per l'attacco. Ciascuna unità *flak* aggiuntiva è considerata contribuire con fuoco di supporto che aggiunge +1 al tiro di dadi. Il dare modificatori per il fuoco di supporto ad un tiro di dadi è considerato un attacco per la conta dei concentramenti di fuoco.

Tirate per l'attacco contro lo squadrone bersaglio [14.2.5]. Se vi sono altri squadroni nello stesso quadrato che hanno un inseguimento sul bersaglio o che sono inseguiti dal bersaglio, tirate per un attacco separato contro ciascuno di essi. Questi attacchi aggiuntivi NON contano per i concentramenti di fuoco. È possibile che si possano applicare modificatori diversi al tiro di dadi a squadroni diversi.

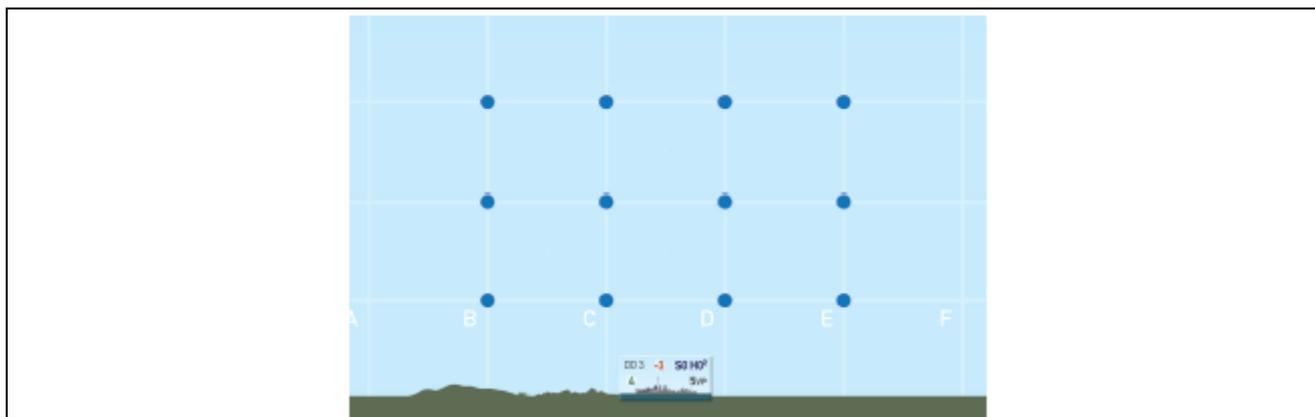
Concentramenti di Fuoco Diretto. Una unità *flak* L0² ha due concentramenti di fuoco, quindi può effettuare due attacchi di fuoco diretto contro massimo due unità durante la Fase di Combattimento.



Esempio di Sbarramento. La linea tratteggiata indica la zona *flak* che emana dal segnalino di sbarramento.

Esempio di Zone Flak Multiple. Uno squadrone vola attraverso due zone *flak* – una appartenente alla *Flak* Pesante ed una di armi leggere. L'avversario comprende che la *Flak* Pesante ha maggiori possibilità di causare perdite, quindi sceglie quell'unità per tirare, ma aggiunge +1 al tiro di dadi per il fuoco di supporto della zona con armi leggere.

Chi tira i dadi? Gli attacchi di fuoco di sbarramento attaccano indiscriminatamente amici e nemici. Quindi sebbene la *flak* appartenga ad una delle parti, il giocatore che non sta muovendo deve sempre effettuare i tiri di dadi per l'attacco.



Piazzamento dello Sbarramento Flak. I pallini indicano le congiunzioni possibili per porre i segnalini di sbarramento (i puntini continuano sino ad altitudine 19).

Esempio di Fuoco di Supporto. Due unità *flak* H1² attaccano uno squadrone. Una *flak* tira per l'attacco e l'altra contribuisce con un modificatore +1 quale fuoco di supporto. L'attacco conta per l'uso della concentrazione per entrambi.

Esempio di Fuoco Amico. Una unità *flak* H1² attacca uno squadrone di bombardieri che viene attaccato anche da un caccia amico nello stesso quadrato. L'attacco colpisce sia il bombardiere che il caccia che lo ha inseguito. Ma questo conta solo con una concentrazione usata.

14.2.5 Risoluzione degli Attacchi della Flak

Per risolvere gli attacchi della *flak* l'avversario tira due dadi, modifica il risultato come indicato e verifica il risultato sulla colonna *Flak* della Tabella di Attacco della Flak.

I modificatori elencati che si applicano al fuoco diretto non si applicano al fuoco di sbarramento.

I modificatori al fuoco diretto per l'altitudine si basano sull'altitudine dello squadrone bersaglio.

I risultati sono i seguenti:

‘-‘ Non si ottengono colpi e non si controlla la coesione.

C Non si ottengono colpi ma lo squadrone controlla la coesione [10.7].

Il valore indicato è il numero di colpi a segno. Tirate per confermare i colpi usando un valore di potere di fuoco di zero se si tratta di fuoco di sbarramento o di 1 per il fuoco diretto [10.6]. Lo squadrone controlla poi la coesione [10.7].

Il risultato indicato nella colonna Bombe si applica solo se il bersaglio ha lanciato le bombe durante il movimento. Indica il modificatore applicato all'attacco di bombardamento di quello squadrone in quel turno. Aggiungete un segnalino bombardamento -1 o -2 al segnalino di carico di bombe per ricordarlo. Se viene posto un segnalino di bombe durante il movimento a causa del fuoco di sbarramento ed un altro durante la Fase di Combattimento per il fuoco diretto, NON sono cumulativi. Si applica solo la penalità maggiore.

14.2.6 Effetti della Flak

Dal momento che gli attacchi della *flak* si risolvono prima dei combattimenti aerei, uno squadrone che va in rotta a causa della *flak* non può attaccare durante la Fase di Combattimento (sebbene possa tirare per il combattimento aereo come difensore) [7.2.1].

14.2.7 Flak Avanzata

Le regole speciali dello scenario possono indicare che la *flak* di una delle parti beneficia di direzione del fuoco avanzata, spoletta di prossimità o munizioni con doppia spoletta. A meno che non sia indicato diversamente, queste capacità valgono per tutte le unità *flak* di quella parte.

Direzione di Fuoco Avanzata. Gli attacchi della *Flak* Leggera e Pesante applicano il modificatore di direzione di fuoco avanzata a tutti gli attacchi di fuoco diretto.

Spoletta di Prossimità. Gli attacchi della *Flak* Pesante applicano il modificatore di spoletta di prossimità a tutti gli attacchi di fuoco diretto.

Munizioni con Doppia Spoletta. Gli attacchi della *Flak* Pesante incrementano il potere di fuoco degli attacchi *flak* (sbarramento o fuoco diretto) di 2.

Flak Avanzata

Con il progredire della guerra vi furono molti avanzamenti nella *flak* che ne incrementarono l'efficacia.

Le Centraline di Direzione del Tiro – sia ottiche che radar – furono un'area principale di miglioramento, fornirono un calcolo migliore del movimento del bersaglio.

Da parte Alleata, le spolette di prossimità della *Flak* Pesante, un ramo della tecnologia radar, furono un miglioramento significativo che ridusse drasticamente il numero di colpi necessari per danneggiare o distruggere un aereo.

Per i tedeschi, gli esperimenti a guerra avanzata con le munizioni a doppia spoletta, che detonava a tempo o ad impatto, furono un moltiplicatore dell'efficacia della *Flak* Pesante.

Fuoco di Supporto. Dal momento che uno squadrone può essere attaccato dal fuoco diretto solo una volta per Fase di Combattimento, se desiderate usare più unità *flak* contro di esso dovete usare il fuoco di supporto.

14.2.8 Cannoni Navali a Bassa Angolazione

Se i cannoni della *Flak* Pesante a bordo di una nave sono sottolineati, sono cannoni a bassa angolazione. I cannoni a bassa angolazione possono usare il fuoco diretto contro bersagli ad altitudine 0 o 1 solo se non hanno indicazione di picchiata. Possono porre segnalini di sbarramento solo nella congiunzione di quadrati ad altitudine zero.

14.2.9 Flak Sorpresa

Se una regola speciale dello scenario indica che è in effetto la *Flak* Sorpresa, nessuna *Flak* Pesante o Leggera può sparare sino a che non ha passato un controllo per la sorpresa.

La *Flak* non può effettuare un controllo per la sorpresa sino a che gli squadroni nemici non sono entro 2 colonne da una unità di *Flak* Pesante o Leggera. Una volta che accade questa condizione, in qualsiasi punto del turno, tirate per la sorpresa in ogni Fase Amministrativa sino a che non si ha successo.

Tirate un dado. Con un 1-3 il controllo per la sorpresa fallisce. Nessuna *Flak* Pesante o Leggera può sparare. Con 4-6 il controllo per la sorpresa ha successo e tutte le unità di *Flak* Pesante e Leggera possono ora porre segnalini di sbarramento e/o usare il fuoco diretto per il resto dello scenario.

14.2.10 Flak Occultata

Le unità *flak* basate a terra (non sulle navi) possono essere indicate come occultate dalle regole speciali dello scenario. Una unità occultata non può essere attaccata da uno squadrone sino a che non accade una delle due cose seguenti:

- (1) L'unità *flak* spara.
- (2) Lo squadrone avvista l'unità *flak*.

Uno squadrone può avvistare una unità *flak* muovendo nel suo quadrato o in uno adiacente, interrompendo il movimento e tirando un dado. Con 1-3 il tentativo di avvistamento fallisce e lo squadrone non può riprovare ad avvistare sino al turno di gioco seguente.

Con 4-6 l'unità *flak* viene avvistata e può essere ora attaccata da tutti gli squadroni amici (non solo quello che l'ha avvistata). Dopo aver tirato il dado lo squadrone può proseguire il movimento.

14.3 Palloni di Sbarramento

Le pedine di palloni di sbarramento sono poste sulla mappa durante il piazzamento a qualsiasi altitudine tra 0 e 2. Una volta posti non possono muovere.

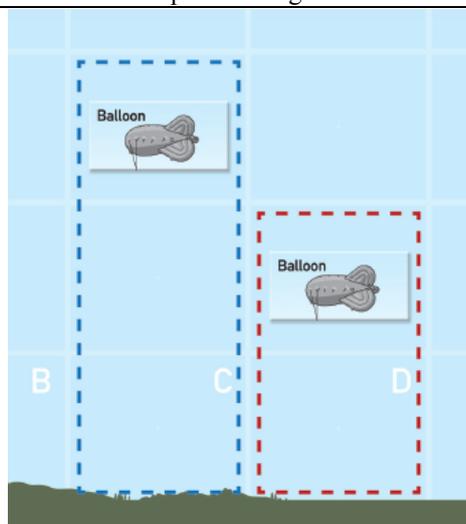
I palloni di sbarramento sono trattati come unità *flak*. Creano una zona *flak* [14.2.2] con forza zero nel quadrato del pallone ed in tutti i quadrati sottostanti, sino a terra. Funzionano come lo sbarramento *flak*, influenzando tutti gli squadroni che entrano nella zona *flak*, e possono dare fuoco di supporto agli attacchi di altre unità *flak* [14.2.3].

I palloni possono essere attaccati nel combattimento aereo. Non è necessario avere l'inseguimento per attaccare i palloni.

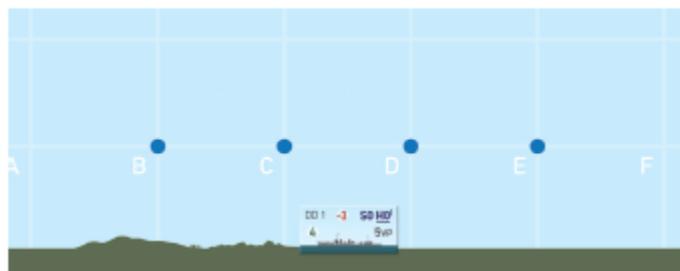
Uno squadrone può attaccare i palloni di sbarramento sempre che occupi lo stesso quadrato e non sia in combattimento aereo con qualsiasi altro squadrone.

I palloni hanno valori di velocità e virata di zero, Protezione 0 (qualsiasi colpo contro il pallone dà una perdita). In combattimento aereo contro i palloni, tira solo l'attaccante. Non tirate per il difensore. Comunque, l'attaccante tira per la coesione e consuma le munizioni come al solito.

Registrate le perdite dei palloni a parte. Il valore di Perdite Massime per le unità palloni è 3. Se viene causato questo numero di perdite, eliminate il pallone e rimuovete la pedina dal gioco. La sua zona *flak* scompare.



Palloni di Sbarramento. Le linee tratteggiate indicano la zona *flak* di ciascun pallone. Notate che uno squadrone che vola attraverso entrambe le zone *flak* è soggetto al modificatore per fuoco di supporto da una delle zone.



Cannoni Navali a Bassa Angolazione. I pallini indicano le congiunzioni possibili per porre i segnalini di sbarramento.

15.0 Bomardamento

Se uno scenario indica che si devono usare le regole sul bombardamento, allora gli squadroni che hanno missione di Bomardamento tenteranno di attaccare le unità di terra sul terreno o sul mare. Ottengono VP per causare colpi a detti bersagli [14.1.1]. Non ottengono VP per uscire dalla mappa portando il loro carico di bombe [12.1].

Le regole speciali dello scenario possono limitare quali bersagli possono essere attaccati.

Vi sono diverse fasi in un attacco di bombardamento.

- (1) Il bombardiere vola verso il bersaglio [15.2.1].
- (2) Il bombardiere si avvicina al bersaglio e sceglie un profilo di bombardamento [15.3].
- (3) Dopo aver volato con il profilo scelto il bersaglio viene attaccato e si risolve l'attacco [15.4].

Gli squadroni in rotta non possono effettuare attacchi di bombardamento [10.7.1].

15.1 Carichi di Armi

Gli attacchi di bombardamento impongono il corretto carico di armi. Per gran parte degli attacchi queste sono bombe, ma alcuni attacchi impongono armi speciali.

Gli attacchi di siluramento impongono un carico di siluri. Gli squadroni che portano siluri possono fare solo attacchi di siluramento [15.3.5]. Per indicare questi carichi rimpiazzate il segnalino di carico di bombe con quello di siluri.

Gli attacchi con razzi impongono carichi di razzi aria-terra (ATGR). Per indicare questi carichi rimpiazzate il segnalino di carico di bombe con quello di ATGR.

Gli attacchi di mitragliamento non richiedono un carico di armi, solo che l'aereo non abbia munizioni esaurite [15.3.7].

Tutte le regole che si applicano ai carichi di bombe si applicano anche ai carichi di siluri ed ATGR. I segnalini di carico di siluri ed ATGR si usano al posto del carico di bombe per ricordare quale arma viene portata.

Le regole speciali dello scenario possono indicare se si porta un carico di arma speciale. Se non viene indicato il tipo di carico, il giocatore può scegliere quale carico portare.

15.2 Missioni di Bomardamento

Quando si usano le regole per il bombardamento, modificate le missioni di bombardamento, scorta e ricerca come segue.

15.2.1 Missioni di Bomardamento

Lo scenario assegna agli incursori uno o più bersagli di terra da attaccare da parte dei bombardieri [5.1].

Invece di volare sino al bordo opposto della mappa, i bombardieri volano verso la colonna del bordo mappa occupata dal loro bersaglio, poi volano con profilo bombardamento [15.3] per effettuare un attacco di bombardamento [15.4]. Dopo aver attaccato il bersaglio si allontanano dal bersaglio, poi a qualsiasi punto a scelta dell'incursore tornano alla base [9.2.6].

Nel loro percorso verso il bersaglio i bombardieri muovono esattamente di 2 MP ogni turno, senza cabrare o cambiare direzione. È consentita la picchiata per raggiungere l'altitudine dove l'incursore intende completare il profilo di bombardamento e bombardare, ma sino a quando lo squadrone non inizia a volare con profilo bombardamento, non si può picchiare di più di un livello di altitudine per turno. I bombardieri non possono usare il bonus di 1 MP per picchiare a meno che non picchino in un turno nel quale stanno volando con profilo bombardamento.

Quando tornano alla base, i bombardieri muovono di 2 MP per turno (vedere anche 9.2.6). In qualsiasi Fase di Movimento prima di volare con profilo bombardamento, i bombardieri possono iniziare a volare in cerchio [8.3.1]. Volare in cerchio è del tutto opzionale, ma se uno squadrone in una formazione vola in cerchio tutti i bombardieri in quella formazione devono volare in cerchio. Le scorte per quei bombardieri volano anch'esse in cerchio quando i bombardieri iniziano a volare in cerchio. I bombardieri possono uscire dal cerchio in qualsiasi Fase di Movimento seguente. Una volta che escono dal volo in cerchio non possono tornare a volare in cerchio ancora in quella partita.

15.2.1.1 Mitragliamento

Le missioni di mitragliamento sono una variante della missione di bombardamento. Gli squadroni che mitragliano possono portare un carico di bombe come al solito. Una volta che è stato lanciato il carico di bombe, lo squadrone non è obbligato a tornare alla base. Può proseguire a fare attacchi di mitragliamento [15.3.7] sino a che le munizioni non sono esaurite, a quel punto tornano alla base. Tra il lancio delle bombe e l'inizio del ritorno alla base lo squadrone è libero di muovere sempre che rimanga entro 5 quadrati da un bersaglio nemico a terra. Può anche avvantaggiarsi del bonus di 1 MP per picchiare quando non vola con profilo bombardamento.

15.2.1.2 Ricognizione

Le missioni di ricognizione sono una variante delle missioni di bombardamento. Gli squadroni in missione di ricognizione non portano bombe, lanciano bombe o risolvono il combattimento contro il bersaglio. Piuttosto, volano con profilo bombardamento livellato contro il bersaglio [15.3.1]. Ignorate i requisiti di mira basati sui mirini per le bombe e mirate invece per 4 quadrati di movimento. Lo squadrone deve mantenere la visuale al bersaglio per tutto il tempo di mira altrimenti la ricognizione fallisce. Se completa la mira la ricognizione ha successo.

Al completamento con successo della ricognizione lo squadrone deve fuggire con successo o uscire dalla mappa. Se lo fa ottiene VP pari al valore indicato sulla pedina del bersaglio.

Riassunto delle Missioni. Queste regole cambiano la natura di alcune delle missioni. Come per le regole originali sulle missioni, chiediamo ai giocatori di rispettare lo spirito della regola. Vi sono così tante situazioni che le regole potrebbero non comprenderle tutte. Se vi trovate in una situazione insolita, usate il buon senso per risolverla.

Riassunto della Missione di Bombardamento. Gli squadroni che bombardano volano direttamente al loro bersaglio, perdendo altitudine dove necessario per poter fare l'attacco di bombardamento. Se non vanno in rotta e non sono obbligati a tornare alla base, bombardano i loro bersagli e poi tornano alla base.

Regole sul Bombardamento. L'aggiunta di queste regole sul bombardamento cambia il comportamento degli squadroni di bombardamento, scorta e ricerca. Quindi fate molta attenzione alle differenze.

Carichi di Armi. Si può portare *un solo* carico di armi. O di bombe [9.2.1] o di uno dei tipi speciali di armi indicati. Non potete mescolarli. Vedere anche 13.5.1.



Segnalini di Carico di Armi: I segnalini di carico di Siluri ed ATGR sono una variante del segnalino di carico di bombe. Quando le regole fanno riferimento al carico di bombe, sostituite con i segnalini di Siluri ed ATGR appropriati.

Bombardieri e Picchiata. I bombardieri non possono richiedere il bonus in MP per la picchiata a meno che non volino con profilo di bombardamento.

Volare in Cerchio

Volare in cerchio prima del bombardamento era talvolta necessario per ritardare l'attacco. Ad esempio, quando i bombardieri contavano su altri aerei per sopprimere la *flak* prima di portare il loro attacco.

15.2.2 Missioni di Scorta

Si applicano tutti i normali comportamenti delle scorte [9.2.2]. Comunque, se i bombardieri scortati cambiano altitudine [15.2.1] o volano con il loro profilo di bombardamento, le scorte possono cabrare o picchiare per conformarsi alla variazione di altitudine.

Una volta per scenario, tutte le scorte di una formazione in bombardamento possono passare a missione di Ricerca. Passato tutte alla Ricerca nello stesso momento e possono riformarsi come scorte dei bombardieri in un turno seguente secondo 9.2.2.

Le scorte che passano a Ricerca possono volare in cerchio secondo 15.2.3. Comunque, non tirano un dado per determinare quando lasciano tale volo. Invece lo lasciano se si applica uno dei fatti seguenti:

- (1) Lo squadrone torna alla base [9.2.6].
- (2) Lo squadrone insegue un nemico e muove all'attacco [7.2].
- (3) I bombardieri terminano il loro attacco e la scorta muove per la via più breve per riprendere la posizione di scorta ai bombardieri [9.2.2].

15.2.3 Missioni di Ricerca

Si applicano tutti i normali comportamenti della Ricerca [9.2.3]. Però, invece di volare verso il bordo mappa opposto, chi ricerca muove sino a quando l'incursore decide che iniziano a volare in cerchio [8.3.1].

All'inizio di ciascuna Fase di Movimento, dopo che uno squadrone ha iniziato a volare in cerchio, tirate un dado. Con 4-6, lo squadrone prosegue a volare in cerchio per quella Fase di Movimento. Con 1-3, lo squadrone ritorna alla base [9.2.6]. Se la Ricerca fa parte di una formazione, tutti gli squadroni della formazione volano in cerchio assieme ed il tiro di dado si applica a tutti gli squadroni nella formazione.

Uno squadrone che vola in cerchio e che insegue un nemico è assolto dai requisiti di volare in cerchio per il resto della partita.

Invece di volare in cerchio, le missioni di Ricerca possono mitragliare unità di terra [15.3.7]. Mentre mitragliano possono muovere sempre che rimangano entro 5 quadrati da un bersaglio nemico in superficie, come descritto in 15.2.1.1. Se esauriscono le munizioni devono tornare alla base.

Riassunto delle Missioni di Scorta. Le scorte volano con o accanto ai bombardieri, muovendo alla stessa velocità. Sul bersaglio o vicino a questo le scorte attenderanno volando in cerchio mentre i bombardieri si espongono alla *flak* ed effettuano il loro attacco di bombardamento. Dopo l'attacco le scorte prendono di nuovo la posizione di scorta ai bombardieri.

Anticipazione del Movimento dei Bombardieri. Dal momento che le scorte muovono prima dei bombardieri, possono fare picchiata per anticipare il movimento di picchiata dei bombardieri in quel turno.

Da Scorte a Ricerca. Usate questa opzione per far allontanare le scorte dalla *flak* mentre i bombardieri volano davanti e bombardano, quindi le scorte non saranno attaccate.

Riassunto delle Missioni di Ricerca. Gli squadroni in Ricerca volano sopra o davanti al corpo principale di una forza di incursori, come i bombardieri. Il loro compito è di sgombrare la strada ai bombardieri o dare copertura contro intercettori più in alto. Avvicinandosi al bersaglio del bombardamento voleranno in cerchio per un po' sino a quando non tornano alla base. Gli squadroni in Ricerca che sono allertati da nemici possono proseguire la loro Ricerca, ingaggiare i nemici che inseguono, o tornare alla base.



FOTO: Un bombardiere in picchiata SBD armato si prepara ad attaccare l'Isola di Wake nel 1943. Ad inizio guerra i bombardieri in picchiata consentivano ai comandanti di portare attacchi di precisione limitando l'esposizione alla flak a bassa quota. Con il prosieguo della guerra, i cacciabombardieri ad alte prestazioni coprirono questo ruolo e si dimostrarono maggiormente capaci di badare a se stessi.

15.2.4 Cacciabombardieri

I caccia che portano un carico di bombe si comportano come i bombardieri sino al punto in cui o rilasciano o lanciano le loro bombe. A differenza dei bombardieri, i cacciabombardieri possono tirare per l'inseguimento di squadroni nemici.

I cacciabombardieri attaccati da caccia nemici sono allertati [7.1].

I cacciabombardieri possono rilasciare le loro bombe durante il movimento se sono allertati o se inseguono uno squadrone nemico. Possono anche rilasciarle in seguito alla risoluzione di un combattimento aereo. Un cacciabombardiere che non ha bombe funziona come squadrone in Ricerca e può mitragliare [15.2.3, 15.3.7].

ECCEZIONE: I caccia che hanno compito di Ricognizione [15.2.1.2] non portano bombe. Si comportano comunque come bombardieri per tutto lo scenario.

15.2.5 Posizionamento per l'Attacco

Tutti i comportamenti nei paragrafi precedenti suppongono che gli squadroni in bombardamento volino direttamente verso la colonna del bersaglio e poi inizino il loro attacco quando vi si avvicinano. In alternativa, gli squadroni in bombardamento (e le loro scorte) possono volare sopra ed oltre la colonna del bersaglio, poi virare per dirigersi in direzione opposta ed attaccare.

Non tutti i bombardieri sono obbligati ad agire in questo modo. Alcuni bombardieri possono attaccare da sinistra ed altri da destra nello stesso scenario.

15.3 Profili di Bombardamento

Un profilo di bombardamento descrive come uno squadrone di bombardieri deve volare prima che possa sganciare le bombe. Un profilo, ed i requisiti di mira per il profilo, possono doversi prolungare per due o più turni di gioco. Vi sono profili di bombardamento diversi per i diversi tipi di attacco e per le differenti armi.

I prerequisiti descrivono le condizioni che consentono di usare quel profilo di bombardamento. Se questi non sono rispettati il profilo non può essere scelto. I prerequisiti possono consentire di usare il profilo solo con certe classi di aerei, oppure aerei con particolari capacità, o in alcune situazioni. Il giocatore può scegliere qualsiasi profilo di volo, sempre che i prerequisiti lo consentano.

Le istruzioni di mira indicano ciò che si deve fare quando si assume quel profilo per poter completare la mira. Se la mira indica al bombardiere di volare “dritto”, deve mantenere questo volo sino al momento del lancio delle bombe per poter mirare. Se non si mira l’attacco avviene con la penalità *No Mira*.

Mentre si assume un profilo di bombardamento, i bombardieri devono muovere della loro piena capacità di Punti Movimento, se possibile (è proibito volare in cerchio). Possono godere del bonus 1 MP per la picchiata [8.2].

Quando il profilo di bombardamento fa riferimento ad essere sopra il bersaglio, questo significa che il bombardiere occupa la stessa colonna della mappa del bersaglio ed alla stessa altitudine o superiore.

Nel completare il profilo, lo squadrone sgancia le sue bombe. Prendete il segnalino di carico di bombe dalla Scheda del Gruppo e ponetelo sul bersaglio. Se le bombe sono state sganciate nel mezzo del movimento, completate il rimanente movimento dello squadrone. Risolvete l’attacco nella Fase di Combattimento dopo gli attacchi della *flak* ma prima che avvenga il combattimento aereo.

15.3.1 Bombardamento Livellato

Prerequisiti. Tutti gli aerei possono effettuare il bombardamento livellato.

Mira. Per mirare il bombardiere deve volare in linea retta per un numero di quadrati senza cambiare altezza né direzione. Il numero di quadrati dipende dal tipo di traguardo di puntamento:

T	1 quadrato
V	2 quadrati
G	4 quadrati

Profilo. Per effettuare il bombardamento livellato il bombardiere vola sul bersaglio a qualsiasi altitudine senza cambiare altezza o direzione. Una volta sul bersaglio, lo squadrone sgancia le bombe.

Esempio di Penalità No Mira. Uno squadrone vola con profilo di bombardamento in picchiata. Inizia ad altitudine 2 e picchia ad altitudine zero. Questo non rispetta i requisiti minimi di mira di picchiata di 4 livelli, quindi l’attacco di bombardamento in picchiata prosegue con la penalità *No Mira*.

Bloccare i Bombardieri. Dal momento che il bombardamento viene risolto prima del combattimento aereo, gli intercettori difendenti devono colpire i bombardieri nei turni di gioco precedenti il bombardamento.



FOTO: Un Typhoon armato di bombe che attacca navi. A differenza dei bombardieri in picchiata, che lanciavano le bombe e poi tornavano alla base, i cacciabombardieri erano preparati per intervenire a bassa quota e ad effettuare più passaggi con bombe o razzi e mitragliate con i cannoni.

15.3.2 Bombardamento in Picchiata

Prerequisiti. Solo gli aerei con freni di picchiata [3.3] possono effettuare il bombardamento in picchiata. Lo squadrone deve avere una visuale [4.6] al bersaglio prima che inizi la picchiata, altrimenti l’attacco non può avvenire.

Mira. Per mirare il bombardiere deve picchiare di almeno 4 quadrati.

Profilo. Un attacco di bombardamento in picchiata inizia quando si è sopra al bersaglio o adiacenti alla colonna del bersaglio a qualsiasi altitudine tra 2 e 10. E’ consentito cambiare direzione per consentire la picchiata, poi picchiare direttamente ad altitudine 1 o 0 senza cambiare direzione. Se inizia da una colonna adiacente, lo squadrone deve in qualche punto muovere nella stessa colonna del bersaglio.

Nel raggiungere l’altitudine desiderata sopra il bersaglio, sgancia le bombe.

Non sono consentiti attacchi in combattimento aereo contro uno squadrone nei turni nei quali questi picchia di 2 livelli di altitudine o più entro il profilo di bombardamento in picchiata.

15.3.3 Bombardamento ad Angolo Ripido

Prerequisiti. I cacciabombardieri ed i bombardieri in picchiata possono effettuare gli attacchi di bombardamento ad angolo ripido. Le altre classi di aerei li possono effettuare solo se sono dotati di freni di picchiata [3.3]. Lo squadrone deve avere una visuale [4.6] al bersaglio prima che inizi la picchiata, altrimenti l’attacco non può avvenire.

Mira. Per mirare il bombardiere deve picchiare di almeno 3 quadrati.

Profilo. Un attacco di bombardamento ad angolo ripido inizia quando si è sopra al bersaglio o adiacenti alla colonna del bersaglio a qualsiasi altitudine tra 2 e 10. Cambiate direzione per consentire una picchiata, poi picchiate direttamente ad altitudine 1 o superiore senza cambiare direzione. Se inizia da una colonna adiacente, lo squadrone deve in qualche punto muovere nella stessa colonna del bersaglio.

Nel raggiungere l'altitudine desiderata (1 o più) sopra il bersaglio, sgancia le bombe.

15.3.4 Bombardamento in Planata

Prerequisiti. Tutti gli aerei tranne i bombardieri pesanti possono effettuare attacchi di bombardamento in planata. Lo squadrone deve avere una visuale [4.6] al bersaglio prima che inizi la picchiata, altrimenti l'attacco non può avvenire.

Mira. Per mirare il bombardiere deve picchiare esattamente di 2 quadrati.

Profilo. Un attacco di bombardamento in planata inizia due colonne dalla colonna occupata dal bersaglio, e ad altitudine 2 o 3. Lo squadrone vola verso il bersaglio, picchiando di un livello di altitudine (solamente) per ogni quadrato di movimento in avanti. Questo significa che se lo squadrone inizia ad altitudine 3 dovrebbe entrare nella colonna del bersaglio ad altitudine 1, se inizia ad altitudine 2 dovrebbe entrare nella colonna del bersaglio ad altitudine zero. Una volta sopra il bersaglio, sgancia le bombe.

15.3.5 Attacco di Siluramento

Prerequisiti. Solo gli aerei che hanno capacità siluri [3.3] possono effettuare attacchi di siluramento. Lo squadrone deve trasportare un carico di armi siluri [15.1]; indicatelo con il segnalino di siluri. Gli attacchi di siluramento possono essere effettuati solo sul mare ed il bersaglio deve essere una nave [4.1, 14.0].

Mira. Per mirare il bombardiere deve volare per almeno 2 caselle sopra il mare ad altitudine zero senza cambiare altitudine.

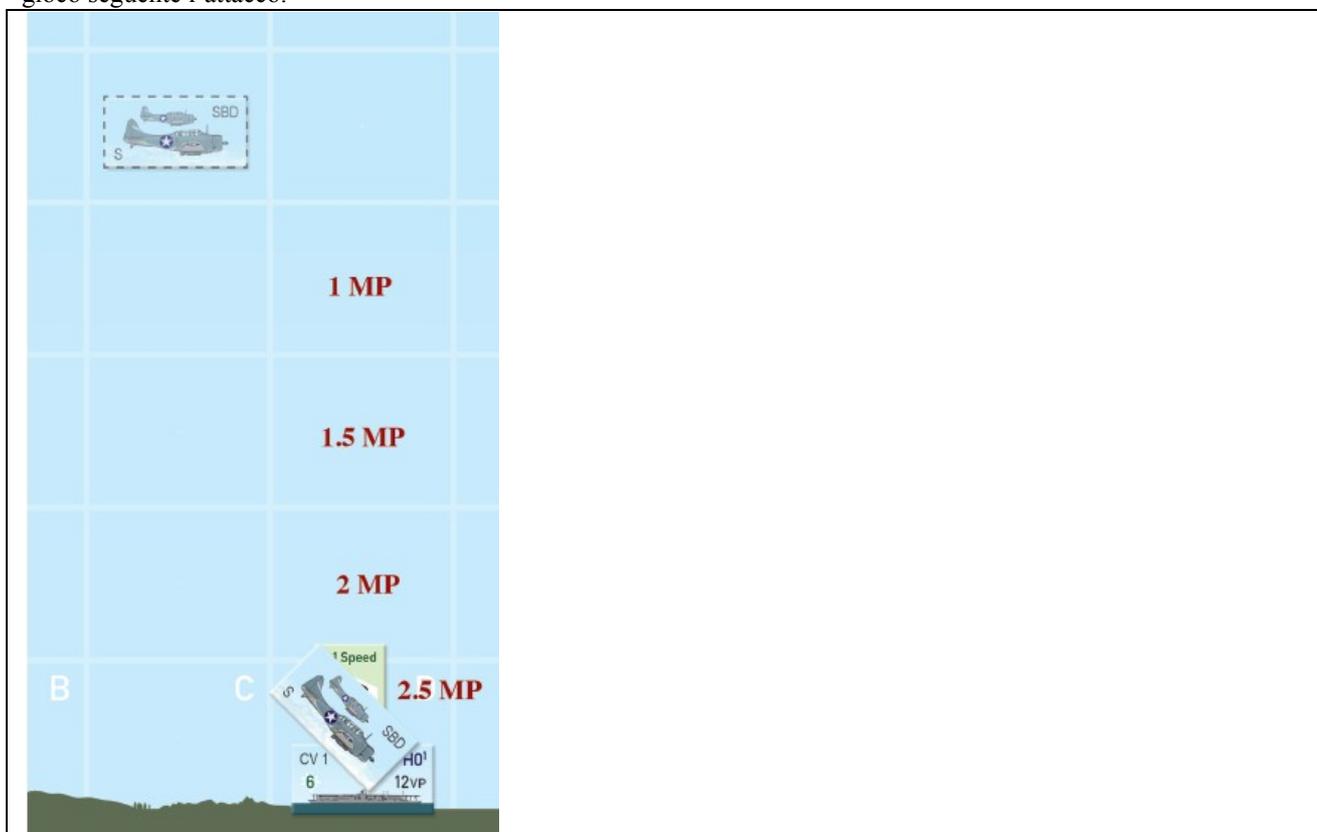
Profilo. Per effettuare un attacco di siluramento il bombardiere vola verso il bersaglio ad altitudine zero senza cambiare altitudine o direzione durante il suo movimento. Gli squadroni non possono dividersi mentre volano con profilo di attacco di siluramento [9.3].

Una volta adiacenti o sopra il bersaglio (a scelta del giocatore), lo squadrone lancia i siluri. Trattate il segnalino di carico di siluri come un segnalino di carico di bombe e ponetelo sul bersaglio dopo il lancio. Un attacco di siluramento dal quadrato adiacente applica la penalità di lungo raggio al tiro di dado per la risoluzione.

Il valore di bombe usato per gli attacchi di siluramento è sempre 20 (ignorare il valore di bombardamento indicato per l'aereo). Il modificatore di attacco di siluramento indicato sulla scheda [3.3] deve essere applicata all'attacco [15.4].

15.3.5.1 Attacco di Siluramento Lento

Se il Siluro viene indicato Lento indicate lo squadrone con un segnalino Lento mentre Mira [3.3.1]. Mentre Mira lo squadrone muove solo di 1 MP per turno. Rimuovete il segnalino lento all'inizio della Fase di Movimento del turno di gioco seguente l'attacco.



Esempio di Bombardamento in Picchiata. Uno squadrone di SBD sta volando con profilo di bombardamento in picchiata. Inizia ad altitudine 4 e, ricevendo il bonus 1 MP, picchia ad altitudine 1. Mentre picchia verticalmente nella colonna del bersaglio ottiene il beneficio di 0,5 MP per ogni quadrato dove muove. Non può spendere il 0,5 MP finale, ma va bene in quanto non è possibile usare tutta la capacità in

MP. Dal momento che ha assunto un profilo di bombardamento in picchiata ed ha picchiato di 4 livelli di altitudine, il SBD non può essere attaccato in combattimento aereo.

Bombardamento in Picchiata e Combattimento

Una volta in picchiata, i caccia privi di freni di picchiata non potevano attaccare i bombardieri in picchiata senza il rischio di superarli. Nel gioco lo rappresentiamo impedendo l'attacco.

15.3.6 Attacco con Razzi

Prerequisiti. Solo gli aerei che hanno capacità ATGR [3.3] possono effettuare attacchi con razzi. Lo squadrone deve portare un carico di armi razzi [15.1]; indicatelo con un segnalino di carico ATGR.

Mira. Per mirare il bombardiere deve volare nel quadrato del bersaglio o in un quadrato adiacente ad altitudine zero.

Profilo. Per effettuare un attacco con razzi il bombardiere vola nel quadrato del bersaglio o in uno adiacente ad altitudine zero senza cambiare direzione. Non può picchiare più di 1 livello di altitudine durante il movimento.

Una volta in o adiacente al quadrato del bersaglio ad altitudine zero, lo squadrone attacca. Trattate il segnalino di carico di ATGR come un segnalino di carico di bombe e ponetelo sul bersaglio dopo il lancio. Un attacco con razzi da un quadrato adiacente applica la penalità di lungo raggio al tiro di dado per la risoluzione [15.4].

Invece del valore di bombe indicato per l'aereo, il valore di bombe usato per l'attacco con razzi è stampato accanto alla capacità ATGR. Dimezzate questo valore contro Aeroporto, Ponte, Bunker, Fabbrica, e Porto.

15.3.7 Mitragliamento

Prerequisiti. Gli squadroni devono avere una missione di mitragliamento o ricerca per poter mitragliare. Tutti gli aerei che hanno un valore di potere di fuoco possono mitragliare. Non è necessario alcun carico di bombe. Se le munizioni dell'aereo sono esaurite, non può mitragliare.

Mira. Per mirare lo squadrone deve volare nel quadrato del bersaglio.

Profilo. Per effettuare un attacco di mitragliamento lo squadrone vola nel quadrato del bersaglio senza cambiare direzione. Non può picchiare più di 1 livello di altitudine durante il movimento.

Una volta nel quadrato del bersaglio, si ha il mitragliamento. A differenza dei normali attacchi di bombardamento, non si usa alcun carico di bombe. Il valore di bombe usato nell'attacco è di 1 + il valore di potere di fuoco dello squadrone (per gli effetti dei cannoni alari sui mitragliamenti vedere 13.5.6).

Dopo l'attacco di mitragliamento, indicate lo squadrone con un segnalino di munizioni scarse (anche se è di una classe che normalmente non indica le munizioni [10.7.2]). Se è già a corto di munizioni, indicatelo con munizioni esaurite.

15.3.8 Razzi & Mitragliamento

È possibile combinare i razzi ed il mitragliamento nello stesso attacco se lo squadrone rispetta i prerequisiti per entrambi i tipi di attacco. Effettuate un attacco con razzi nello stesso quadrato del bersaglio [15.3.6]. Sommate il valore di bombe del mitragliamento a quello dei razzi [15.3.7]. Indicate lo squadrone con munizioni scarse secondo le normali regole sul mitragliamento.

Modificatore per l'attacco con Siluri

Il modificatore per l'attacco con siluri riflette l'affidabilità ed efficacia dei siluri. I siluri americani erano notoriamente inaffidabili ad inizio guerra.

Siluri Lenti

I siluri lenti erano privi di "coda" che consentiva il lancio ad alta velocità.

Esempio di potere di fuoco per il mitragliamento. Se il potere di fuoco del bombardiere è zero, il valore delle bombe è 1. Se il potere di fuoco è 2, il valore delle bombe è 3.

Razzi

I razzi erano armi molto accurate, ma il carico di esplosivo era ridotto, il che li rendeva meno efficaci contro bersagli ben protetti o infrastrutture.

15.4 Risoluzione degli Attacchi di Bombardamento

Per risolvere un attacco di bombardamento, il giocatore deve:

- (1) Tirare sulla Tabella del Bombardamento per determinare la percentuale di colpi delle bombe.
- (2) Determinare quanti colpi vanno a segno a seconda della percentuale sopra definita.

Tirate due dadi e modificate il risultato come indicato sulla Tabella del Bombardamento. Fate riferimento alla Tabella dei Modificatori per l'Altitudine per i modificatori dati dal traguardo di puntamento, a seconda dell'altitudine alla quale è portato l'attacco. Incrociate il risultato finale modificato sulla Tabella del Bombardamento per ottenere la percentuale di colpi.

Una volta determinata la percentuale, calcolate i colpi a segno del bombardamento come segue: moltiplicate il valore di bombe del bombardiere per la percentuale ottenuta ed arrotondate al numero intero più vicino [1.2] (è possibile arrotondare per difetto a zero). Questo è il numero di colpi a segno causati dal bombardamento.

Le sezioni e gli squadroni disorganizzati dimezzano il loro valore di bombe prima di moltiplicare per la percentuale. La regola 14.1.1 descrive gli effetti che i colpi del bombardamento hanno contro le unità di terra.

15.5 Attacchi di Bombardamento Speciali

15.5.1 Attacchi a Tenaglia

Un attacco a tenaglia è un attacco di siluramento [15.3.5] portato da due o più squadroni nello stesso turno di gioco contro la stessa nave.

Si applica il modificatore dell'attacco a tenaglia a tutti gli attacchi di siluramento da uno squadrone solamente (l'attaccante sceglie quale). Non si applica allo squadrone non scelto.

15.5.2 Attacchi Suicidi

Se uno squadrone giapponese bombarda un bersaglio da altitudine 0 o 1, e quell'unità ha indicazione di dispersi, il giapponese può scegliere di suicidare l'aereo disperso. Lo decide prima di tirare per l'attacco. Girate il segnalino di dispersi dalla parte perdita. Incrementate il valore di bombe dello squadrone di uno.

15.5.3 Attacchi Tokko

Solo gli squadroni giapponesi che sono designati dallo scenario come Tokko possono effettuare attacchi Tokko. Una volta che iniziano a volare con profilo bombardamento le unità Tokko non possono andare in rotta. Se sono disperse, ignorano tutti i livelli aggiuntivi di dispersione assegnati ad una unità. Le sezioni disperse sono disperse invece che in rotta.

Per effettuare un attacco Tokko, volate con qualsiasi profilo di bombardamento livellato o di picchiata che normalmente rilascia le bombe ad altitudine zero. Gli aerei cui normalmente non è consentito il bombardamento in picchiata possono farlo in un attacco Tokko. Invece di rilasciare le bombe, l'intero squadrone tenta di schiantarsi sul bersaglio e viene rimosso dal gioco.

Quando si risolve il bombardamento, applicate il modificatore Tokko all'attacco (invece del modificatore per il bombardamento in picchiata se si effettua un bombardamento in picchiata).

Incrementate il valore delle bombe di 1 per ogni aereo rimanente nello squadrone quando attacca. Questo numero di aerei è pari al valore di Perdite Massime per lo squadrone (o sezione) meno qualsiasi perdita indicata sulla Scheda del Gruppo. I dispersi NON contano come perdite per questo fine.

Interpretazione del Bombardamento

Il sistema di bombardamento riguarda così tante situazioni e risultati possibili che i giocatori devono interpretare ciò che accade. Non tutte le bombe di uno squadrone arrivano al bersaglio in un attacco. E quelle che colpiscono, non tutte colpiscono un punto vitale.

Potete supporre che un risultato del 100% significhi un colpo ad una zona vitale del bersaglio: una polveriera o hangar su una nave, una sala operativa di un aeroporto o un gruppo di comando per una unità dell'esercito.

Un risultato del 50% rappresenta un buon colpo o una buona concentrazione di bombe. Probabilmente qualche parte vitale è stata colpita ma non in modo catastrofico.

Risultati inferiori rappresentano colpi di striscio, colpi nella parte più forte della corazzatura o su sistemi non critici.

Attacchi a Tenaglia

Gli attacchi a tenaglia prevedevano che un gruppo di siluranti attaccasse a 90° rispetto ad un altro gruppo, in modo che qualsiasi direzione scelta dalla nave per evitare i siluri la esponesse una delle fiancate ad un gruppo attaccante.

Attacchi Suicidi

Questa regola fa riferimento alla tendenza giapponese di far schiantare gli aerei danneggiati sui bersagli. Non sono gli attacchi Kamikaze di gruppo (per quelli ci sono le regole degli Attacchi Tokko).

Kamikaze

Le unità Tokko, o "unità di attacco speciali", furono conosciute come Kamikaze dagli americani per i loro attacchi suicidi di massa contro le navi.

Esempio di Attacco Tokko. Uno squadrone di A6M3 Zero effettua un attacco Tokko contro una CV americana. Il valore di bombe dello squadrone è 5. Nel momento dell'attacco il valore di Perdite Massime dello squadrone è 8 e lo squadrone ha subito 5 perdite da caccia e flak, il che ne causa la disorganizzazione. Ottiene un 25% di colpi nell'attacco e viene immediatamente eliminato. Il valore delle bombe viene dimezzato a 3 per la disorganizzazione. Viene poi incrementato di 3 per il numero di aerei rimanenti nello squadrone. Moltiplicando 6 per 25% ed arrotondando il risultato si ottengono 2 colpi a segno contro la CV.

16.0 Note dell'Ideatore

Comandante di Gruppo è un gioco sull'intercettazione, sul bombardamento e sugli scontri aerei su larga scala. La sua attenzione è di un livello superiore rispetto al solito gioco sui combattimenti aerei.

Vi sono un certo numero di premesse per fissare lo spirito del gioco.

- (1) *Comandante di Gruppo* è un gioco sull'intercettazione di incursori. Considerando che gli incursori volano a lungo ed in linea retta verso il loro bersaglio, possiamo ridurre la geometria di una incursione in due dimensioni: la lunghezza lungo l'asse dell'incursione, e l'altitudine sopra il terreno. Tutte le rotte per l'intercettazione sono essenzialmente rotte di inseguimento o collisione.
- (2) Le prestazioni dei motori piuttosto che le cellule degli aerei si rivelarono il fattore decisivo nella guerra aerea. Il gioco riproduce come la tecnologia motoristica Alleata superò quella dell'Asse nello sviluppo di potenza ad alte altitudini. I motori tedeschi avevano possibilità di sviluppo del loro progetto insufficienti, mentre gli Alleati perfezionarono la metodologia di incremento della potenza dei motori mediante la sovralimentazione e la turbo sovralimentazione. Il Giappone e l'Italia soffrirono la presenza di motori inadeguati per tutta la guerra e dovettero ricorrere a motori tedeschi costruiti su licenza per incrementare le prestazioni delle loro cellule. Nel primo volume di questa serie, ambientato ad inizio guerra, le differenze di prestazioni sono minori, ma divengono più marcate nel secondo volume riguardante la seconda parte della guerra.
- (3) Le formazioni di caccia sono fragili e tendono a disfarsi nel combattimento. Più di un veterano mi ha raccontato come nel venire coinvolto in un combattimento si trovasse improvvisamente solo in un cielo vuoto. Una volta ingaggiati, gli squadroni hanno una breve vita prima che si esauriscano e tornino alla base. La decisione di impiegare gli squadroni in combattimento è quindi importante.
- (4) Il dibattito prebellico sulla prevalenza della velocità sulla manovrabilità nel combattimento aereo venne vinta dai sostenitori della velocità non appena le forze aeree arrivarono alla prova della battaglia. Questo fu uno svantaggio per l'Italia ed il Giappone, che avevano investito pesantemente in caccia leggeri ed agili. Gli attacchi colpisci e fuggi dovrebbero essere più comuni di quelli manovrati.
- (5) Sebbene la protezione degli aerei migliorasse ad inizio guerra con l'adozione di corazzatura per il pilota e serbatoi autosigillanti, la sopravvivenza non migliorò radicalmente in seguito (salvo per alcuni aerei eccezionali come il IL-2 ed il Fw 190A-8 'Sturmbock'). Piuttosto, si ottennero grandi progressi nella potenza distruttiva delle batterie di cannoni degli aerei. L'apice di questo vantaggio sarà evidente nel secondo volume del gioco ma può essere intravisto in questo volume con la progressione dalle mitragliatrici come armi principali a cannoni che sparavano proiettili esplosivi.
- (6) Fattore decisivo al pari delle prestazioni fu l'addestramento degli aviatori e la dottrina tattica. Qui, la Luftwaffe e l'aviazione navale giapponese ebbero un margine all'inizio della guerra e sono superiori in gran parte degli scenari di questo primo volume. Negli scenari del secondo volume vedremo il declino della qualità degli aviatori tedeschi e giapponesi, in parte per le perdite ma principalmente per addestramento inadeguato, programmi decurtati e poche ore di volo. In confronto, i generosi programmi di addestramento degli Alleati avrebbero sfornato aviatori superbamente addestrati e preparati in tempo per gli anni finali della guerra. A tarda guerra la Luftwaffe ebbe un vantaggio solo sul numero degli Experten, grazie all'uso di tenerli sempre in combattimento. È però da notare che tra i piloti da caccia tedeschi con 100+ abbattimenti, quasi tutti arrivarono ai loro squadroni prima dell'estate del 1942, quando la richiesta di piloti causò la riduzione dei programmi di addestramento della Luftwaffe. Come per la Luftwaffe, i giapponesi tennero i loro Experten in combattimento per tutta la guerra. Ma i mari e le giungle del Pacifico eliminavano i piloti che si lanciavano con una percentuale molto superiore a quella della Luftwaffe.
- (7) Nel gioco il determinare le condizioni iniziali di uno scontro aereo è una specie di partita a scacchi. L'altitudine è spesso la dimensione decisiva per le stesse motivazione per le quali lo fu storicamente. Gli aerei a quote superiori possono convertire il loro vantaggio in altitudine in velocità ed inoltre avvantaggiarsi nel posizionarsi controsole.
- (8) Sebbene le zuffe obbedissero alla legge della minore efficienza all'incrementare del numero di aerei, i grandi gruppi erano ancora preferiti. I Balbo erano fragili e difficili da gestire. Comunque, piccole formazioni di gruppo sembrano siano state efficienti.
- (9) Il bombardamento aereo era difficile da effettuare. Si poteva avere una buona accuratezza solo con attacchi a bassa quota, inclusi il bombardamento di picchiata e ad angolo ripido. Comunque, la quantità ha una qualità particolare. Il bombardamento ad alta quota poteva dare risultati semplicemente mediante la quantità di bombe lanciate vicino al bersaglio. Anche se una piccola percentuale di bombe colpiva, potevano fare grandi danni. I meccanismi del bombardamento tentano di cogliere questo aspetto.
- (10) Sebbene i bombardieri in picchiata ottenessero livelli di accuratezza inarrivabili, la flessibilità del cacciabombardiere, la sua capacità di difesa e il relativo basso costo, lo resero uno strumento molto più apprezzato per il supporto tattico.

Ispirazione

La prima ispirazione per *Wing Leader* è il gioco di battaglie aeree con miniature di Mike Spick, originariamente pubblicato nel *Airfix Magazine* nei numeri di aprile, maggio e giugno del 1977. Allargò poi questo gioco nel suo libro *Battaglie Aeree in Miniatura* (Patrick Stephens Limited, 1978), uno dei manuali classici per la creazione di wargames.

Un'altra grande ispirazione sono stati gli studi illustrati sulla guerra di Alfred Price: *Il Conflitto tra Caccia nella Seconda Guerra Mondiale* (Macdonald e Jane's, 1975) e *Il Bombardiere nella Seconda Guerra Mondiale* (Macdonald e Jane's, 1976). Questi libri spiegano succintamente i meccanismi della guerra aerea ed i fondamenti della progettazione degli aerei da combattimento.

Infine una menzione d'onore per il libro di Anthony Williams ed Emmanuel Gustin *Cannoni Volanti della Seconda Guerra Mondiale* (Airlife, 2003). La loro formula per il calcolo della potenza dei cannoni è la base dei valori del potere di fuoco in questo gioco.

17.0 Riconoscimenti

Ideazione e Grafica. Lee Brimmicombe-Wood

Direttore Artistico e Confezione. Rodger B. MacGowan

Coordinazione alla Produzione. Tony Curtis

Grafica degli Aerei. Lee Brimmicombe-Wood e Ian Wedge

Copertina. Antonis Karidis

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

Modulo VASSAL. Allan Cannamore

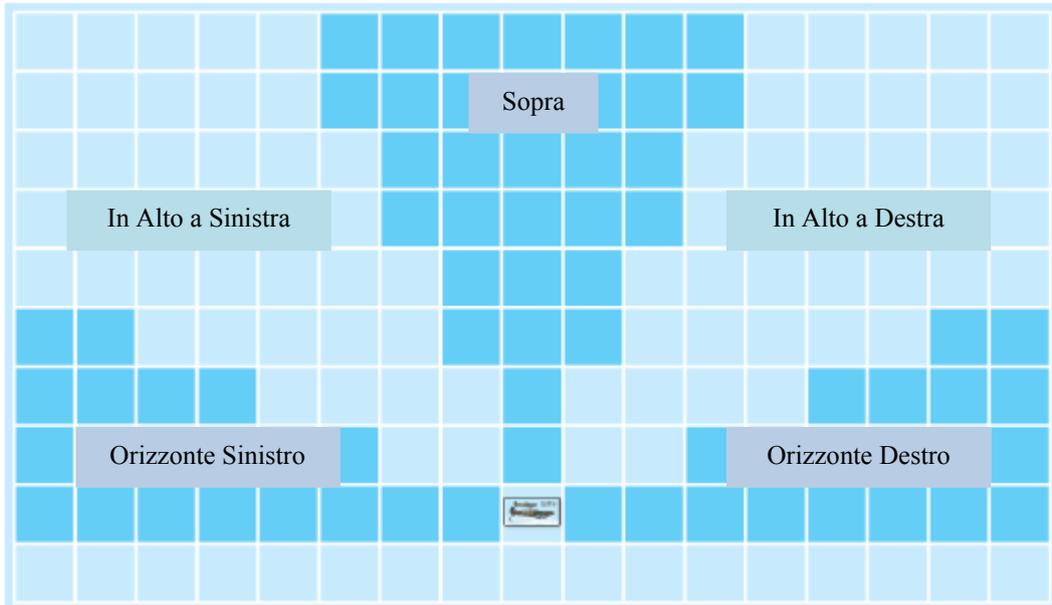
Testatori Alpha. Andrew Brazier, Gordon Christie, James Crate, Chris Milne, Andy Parsons

Testatori Beta. Mark Barker, Ian DeArdo, Eric Hartman, Tom Hilder, Tom Kassel, Jeff Komives, Joe Kundlak, Ken Legg, Chris Nelson, Steve Paul, Todd Quinn, Jon Robinson, Craig Simms

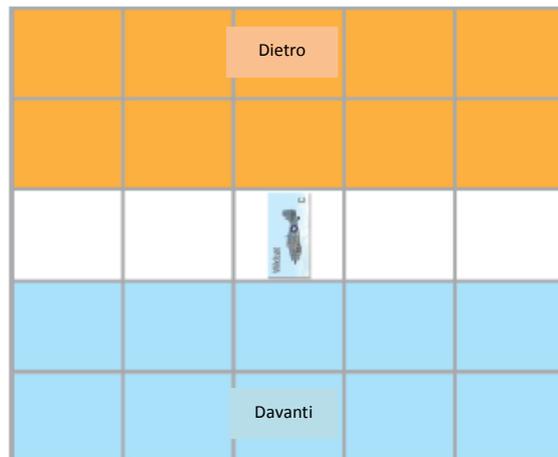
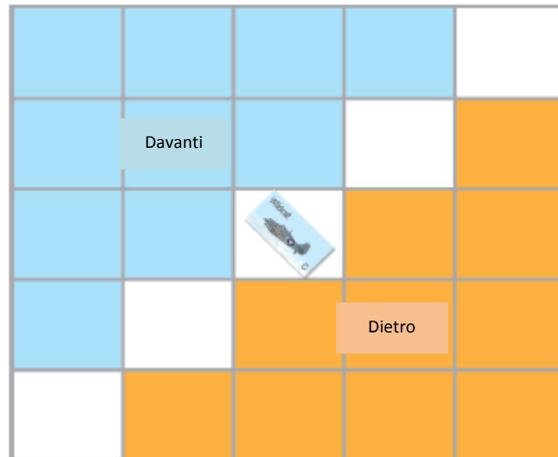
Controllo Regolamento. Ron Artigues, Hans Korting, Karl Mueller, Jan Stolarek

Una produzione *Damn Fine!*

Archi del Sole



Aspetto



GLI SCENARI

Vi sono 23 scenari storici, che ricreano le battaglie aeree dal 1940 al 1942.

Scenario V01

Tigre! Tigre!

Introduzione

Cina, 23 dicembre 1941

Appena prima dell'entrata in guerra dell'America, Claire Lee Chennault, lavorando nella Cina in guerra, formò il Gruppo Volontari Americani (AVG). Composto da avventurieri attratti dall'alta paga, questo gruppo di aviatori inesperti difesero la Cina Meridionale e Burma dall'Aviazione giapponese. Il 23 dicembre i giapponese lanciarono un grosso raid contro Rangoon. Mentre parte del 3° Squadrone e la RAF si occuparono della prima ondata, il resto degli "Angeli dell'Inferno" del 3° Squadrone, comandati da Parker Dupouy, attaccarono la seconda ondata del raid.



Ordine di Battaglia

Difensore – Americano

Elementi del 3° Squadrone, AVG

x1



P-40B – Missione di Intercettazione
Si piazza in I9

x1



P-40B – Missione di Intercettazione
Si piazza in I7

Perdite Massime

Sezioni 3

Allerta

Tutti gli squadrons iniziano allerta

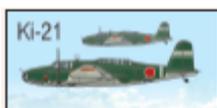
Qualità

Veterano 0; Inesperto 0; Esperte 0

Incursore – Giapponese (si piazza per primo)

Elementi del 98° Sentai, JAAF

x2



Ki-21-IIa – Missione di Bombardamento

Si piazzano in O9, P9

Perdite Massime

Squadroni 9

Allerta

Non applicabile

Qualità

Veterano 0; Inesperto 0; Esperte 0

Bordi Mappa

Sinistro - Americano; **Destra** - Giapponese

Dottrina

Tutti gli squadrons usano la Dottrina Flessibile

Controllo GCI	Nessuno
Reti Radio	<i>Able</i> – Tutte le sezioni americane
Posizione del Sole	In Alto a Destra
Nuvole	Nessuna
Foschia	Nessuna
Scie di Condensazione	Nessuna

Regole Speciali

Questo scenario è stato ideato per aiutare i giocatori ad imparare il gioco. Non sono necessarie regole avanzate, ma si applicano le seguenti regole speciali:

1. Lo scenario è meglio in solitario.
2. Il movimento giapponese è programmato. Gli squadroni di Ki-21 volano sino alla colonna H. Quando entra nella colonna H ciascun squadrone lancia le sue bombe (rimuovete il segnalino di carico di bombe) ed usa il suo MP seguente per rivolgersi verso il bordo mappa giapponese. In seguito, gli squadroni tornano alla base.
3. Le unità AVG possono piazzarsi rivolte a destra o sinistra.
4. Le unità AVG non possono entrare in quadrati sulla mappa a destra della colonna N.
5. Per la scarsità di P-40, ciascuna perdita americana dà 2 VP al giapponese invece del solito 1 VP.

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita summate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti solo per le perdite.

Inoltre, l'americano ottiene 4 VP per ogni squadrone di Ki-21 che va in rotta prima di raggiungere la colonna H o 2 VP se lo squadrone è disorganizzato.

Sottraete i VP giapponesi dai VP americani per determinare chi vince:

+4 o meno	Vittoria Giapponese
da +5 a +6	Pareggio
+7 o più	Vittoria Americana

Esito

Dupouy divise i suoi “Angeli dell’Inferno” in sezioni da tre per attaccare i Sally, comandati dal colonnello Usui Shigeki. In un combattimento che durò almeno mezz’ora, due bombardieri furono abbattuti con la perdita di un P-40. I caccia non poterono impedire ai Sally di attaccare i sobborghi di Rangoon, ma questa fiera battaglia ed altre che sarebbero seguite avrebbero fatto ottenere al AVG il soprannome de “Le Tigri Volanti”.

Scenario V02

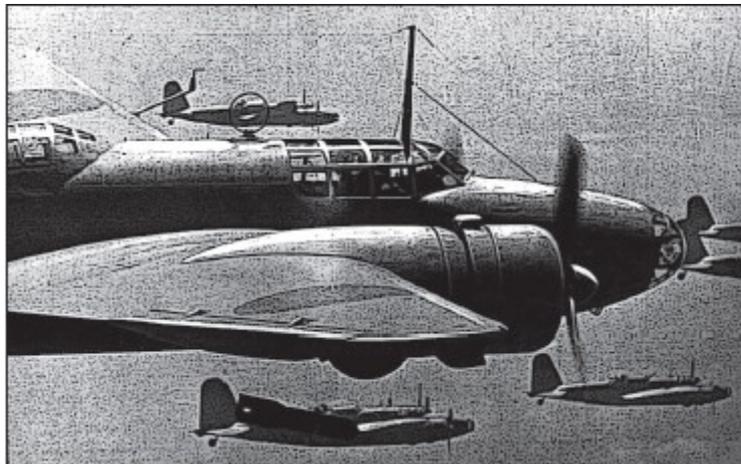
Regalo di Compleanno

Introduzione

Cina, 28 aprile 1942

Claire Chennault, comandante del Gruppo Volontari Americani, credeva che i giapponesi avrebbero inscenato un grande spettacolo in occasione del compleanno dell'Imperatore il 29 aprile. Risultò che lo spettacolo era l'attacco dell'esercito giapponese a Lashio con l'aiuto di paracadutisti, e questo faceva sì che i bombardieri dovessero neutralizzare gli americani a Loiwing il giorno precedente.

Fortunatamente, il AVG schierò più caccia per coprire la città. Erano in volo sopra Hsipaw quando i giapponesi, scortati dai piloti degli Hayabusa del 64° Sentai, vennero avvistati.



Ordine di Battaglia

Difensori – Americano

Elementi del 2° e 3° Squadrone, AVG

- | | | |
|-----------|---|--|
| x1 |  | P-40B – Missione di Intercettazione
Si piazzano nelle colonne da A a K ad altitudine 6. |
| x1 |  | P-40B – Missione di Intercettazione
Si piazzano nelle colonne A to K ad altitudine 7 |
| x1 |  | P-40E – Missione di Intercettazione
Si piazzano nelle colonne da A a K o da V a Z ad altitudine 11 |

Perdite Massime Squadroni 8; Sezioni 4
Allerta Tutti gli squadroni iniziano allerta
Qualità Veterano 1; Inesperto 1; Esperte 0

Incursori – Giapponese (si piazza per primo)

Elementi del 12° Sentai e del 64° Sentai, JAAF

- | | | |
|-----------|---|---|
| x2 |  | Ki-21-IIa – Missione di Bombardamento
Si piazzano in R11, S11 |
| x1 |  | Ki-43-I – Missione di ricerca; si piazza come se lo squadrone fosse una scorta |
| x1 |  | Ki-43-I – Missione di ricerca; si piazza come se lo squadrone fosse una scorta |

Perdite Massime Squadroni 12; Sezioni 6
Allerta Nessun squadrone inizia allerta

Qualità Veterano 1; Inesperto 0; Esperte 0

Bordi Mappa *Sinistro* - Alleato; *Destro* - Giapponese
Controllo GCI Alleato – GCI 4
Radio Gli squadroni giapponesi non hanno radio.
Reti Radio *Able* – Tutti gli squadroni P-40B e GCI
Baker – La sezione P-40E e GCI
Posizione del Sole In Alto a Destra
Nuvole Sottili in C9-R9

Regole Speciali

1. Gli squadroni Alleati si piazzano rivolti a destra o a sinistra come desidera l'Alleato.
2. I P-40B si piazzano entro 2 quadrati l'uno dall'altro.
3. A causa della mancanza di rifornimento di ossigeno, i P-40B non possono cabrare oltre altitudine 11. La sezione di P-40E non ha questa restrizione.

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita summate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP Alleati dai VP giapponesi per determinare chi vince:

+4 o meno	Vittoria Alleata
da +5 a +7	Pareggio
+8 o più	Vittoria Giapponese

Esito

Gli Hayabusa, comandanti dal Capitano Kuroe Yasuhiko, si staccarono dal loro compito di scorta e riuscirono a tenere lontano il AVG dai bombardieri, in una epica e confusa mischia che vide dichiarare non meno di 13 abbattimenti giapponesi senza alcuna perdita. Comunque, solo due Ki-43 non rientrarono alla base, rendendo questa giornata un grande giornata per le esagerazioni.

Scenario V03

Ponte Aereo di Stalingrado

Introduzione

Dintorni di Stalingrado, Dicembre 1942

La risposta della Luftwaffe all'Operazione Uranio fu di trasportare via aria rifornimenti alla Sesta Armata intrappolata in Stalingrado sino a che non si sarebbe potuto organizzare un contrattacco.

In modo frettoloso, gli He-111 furono convertiti in trasporti per aiutare la forza raccogliatrice di Ju-52. Comunque, i trasporti dovevano attraversare più di 75 miglia di territorio in mani sovietiche per raggiungere la sacca di Stalingrado. L'aviazione sovietica, la *Voyenno-Vozdushnye Sily* (VVS), attaccava i trasporti in ogni occasione.

I caccia tedeschi, divisi tra la protezione del ponte aereo e la copertura delle colonne di soccorso, si trovarono sulla difensiva contro un numero sempre più aggressivo.



Ordine di Battaglia

Incursori – Tedesco (si piazza per primo)

Elementi del KGrzbV 20 e JG 52

x2



He 111H-1 – Missione di Trasporto

Si piazzano ad almeno 5 quadrati di distanza nelle colonne da I ad O ad altitudine 1

x1



Bf 109F-4 – Missione di Scorta

Perdite Massime

Sezioni 4

Allerta

Nessun squadrone inizia allerta

Qualità

Veterano 1; Inesperto 0; Esperte 1

Difensori – Sovietico

Elementi del 512 IAP

x2



Yak-1 – Missione di Intercettazione. Si piazzano in formazione in qualsiasi quadrato nelle colonne A-G o Q-Z.

Perdite Massime

Squadroni 9

Allerta

Tutti gli squadroni iniziano allerta

Qualità

Veterano 0; Inesperto 2; Esperte 0

Bordi Mappa

Sinistro - Tedesco; **Destro** - Sovietico

Controllo GCI

Sovietico - GCI 4

Reti Radio

Anna – Squadroni sovietici e GCI

Berta – Sezione di scorta tedesca

Posizione del Sole

Sinistra in Alto

Nuvole

Dense in F3-Z3

Regole Speciali

Nessuna

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita summate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP Sovietici dai VP tedeschi per determinare chi vince:

+1 o meno Vittoria Sovietica

da +2 a +3 Pareggio

+4 o più Vittoria tedesca

Esito

Con il miglioramento dell'avvistamento e del controllo a terra della VVS, i tedeschi trovarono difficile far volare senza danni i trasporti nel "calderone di Stalingrado". Le scorte vincevano praticamente tutti gli scontri nei quali erano coinvolte, ma erano troppo poche per bloccare tutti gli intercettori.

Scenario V04

Piccoli Gruppi

Introduzione

Inghilterra Meridionale, Agosto 1940

Dai suoi aeroporti in Francia, la Luftwaffe colpiva gli aerodromi inglesi nel tentativo di neutralizzare il Comando Caccia della RAF.

La profondità della penetrazione era così esigua che il Vice Maresciallo dell'Aeronautica Keith Park, comandante l'11° Gruppo, aveva appena il tempo di essere avvertito dei raid.

Gli squadroni, che decollavano su allarme tentando di guadagnare quota il più presto possibile, raggiungevano il raid in piccoli gruppi, divenendo preda per le scorte e cacciatori a livello superiore. Senza i benefici della concentrazione, solo una frazione degli squadroni caccia arrivavano ai bombardieri.



Ordine di Battaglia

Difensori – Inglese

Elementi dell'11° Gruppo, RAF

x1



Spitfire Mk.IA – Missione di Intercettazione. Si piazzano nelle colonne dalla A alla E ad altitudine 1 o meno

x1



Hurricane Mk.I – Missione di Intercettazione. Si piazzano nelle colonne da F a J ad altitudine 6 o meno.

x1



Hurricane Mk.I – Missione di Intercettazione. Si piazzano nelle colonne da U a Z ad altitudine 3 o meno.

x1



Spitfire Mk.IA – Missione di Intercettazione. Entra dal bordo mappa sinistro nel Turno 5 ad altitudine 9 o meno.

Perdite Massime

Squadroni 12

Allerta

Tutti gli squadroni iniziano allerta.

Qualità

Veterano 0; Inesperto 0; Esperte 1

Incursori – Tedesco (si piazza per primo)

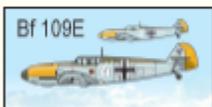
Elementi del KG 51 e del JG 3, Luftflotte 2

x3



He 111H-1 – Missione di Bombardamento. Si piazzano uno ciascuno in V8, W8, X8

x1



Bf 109E-4 – Missione di Scorta.

x1



Bf 109E-4 – Missione di Ricerca. Si piazzano nelle colonne P, Q o R ad altitudine 9 o più.

Perdite Massime	Squadroni 9; Sezioni 4
Allerta	Nessun squadrone inizia allerta
Qualità	Veterano 2; Inesperto 0; Esperte 1
Bordi Mappa	Sinistro - Inglese; Destro - Tedesco
Dottrina	Gli squadroni inglesi usano la Dottrina Rigida. Gli squadroni tedeschi usano la Dottrina Flessibile.
Controllo GCI	Inglese: GCI 4
Reti Radio	Ack, Beer, Charlie, Dog – Ogni squadrone inglese ha una rete radio diversa, condivisa con GCI.
Emil	– Lo squadrone caccia in ricerca
Friedrich	– Lo squadrone di scorta
Posizione del Sole	Sopra
Nuvole	Sparse in K5-L5, K6-L6, O5-V5, O6-V6
Regole Speciali	Gli squadroni tedeschi hanno flessibilità tattica [9.3.2].

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP inglesi dai VP tedeschi per determinare chi vince:

+12 o meno	Vittoria inglese
da +13 a +15	Pareggio
+16 o più	Vittoria tedesca

Esito

Le difficoltà nel superare le scorte e la ricerca portarono ad un acceso dibattito nel Comando Caccia sul migliore uso degli squadroni. Keith Park sosteneva di non avere il tempo di allarme per organizzare i suoi squadroni in gruppi, ma altre voci propugnavano la creazione di formazioni di gruppo per sfondare la resistenza ed arrivare ai bombardieri.

Scenario V05

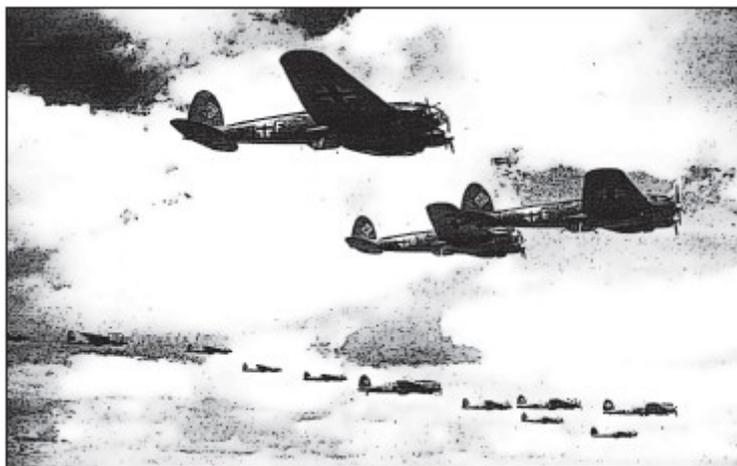
Avanti i Giovani!

Introduzione

Inghilterra Settentrionale, 15 agosto 1940

Ritenendo che il Comando Caccia fosse totalmente impegnato nel Sud dell'Inghilterra, la Luftflotte 5 entrò nella Battaglia d'Inghilterra attaccando da nordest.

Una forza composta da Heinkel scese verso Tyneside dalla Norvegia, accompagnata da caccia pesanti Zerstörer, carichi con carburante supplementare. Le informazioni tedesche erano incomplete. Allertati da un raid diversivo che andò male, molti squadroni della RAF, spostati dalla battaglia in corso a sud, decollarono per affrontare l'attacco. Si ebbe una battaglia di corsa mentre l'attacco procedeva verso Newcastle e Sunderland, lasciando le bombe mentre volava.

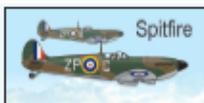


Ordine di Battaglia

Difensori – Inglese

Elementi del 13° Gruppo, RAF

x1



Spitfire Mk.IA – Missione di Intercettazione. Si piazza su o a sinistra della colonna P ad altitudine 12.

x1



Spitfire Mk.IA – Missione di Intercettazione. Si piazza dovunque a più di 2 quadrati di distanza dal nemico ad altitudine 8.

x1



Hurricane Mk.I – Missione di Intercettazione. Entra dal bordo destro della mappa nel Turno 2 ad altitudine 10 o meno.

Perdite Massime

Squadroni 12

Allerta

Tutti gli squadroni iniziano allerta

Qualità

Veterano 2; Inesperto 0; Esperte 1

Incursori – Tedesco (si piazza per primo)

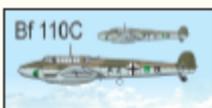
Elementi del KG 26 e ZG 76, Luftflotte 5

x3



He 111H-1 – Missione di Bombardamento
Si piazzano uno ciascuno in V9, W9, X9

x2



Bf 110C-4 – Missione di Scorta e/o Scorta Ravvicinata

Perdite Massime

Squadroni 9

Allerta

Nessun squadrone inizia allerta

Qualità

Veterano 0; Inesperto 0; Esperte 0

Bordi Mappa	<i>Sinistra</i> - Inglese; <i>Destra</i> - Tedesco
Dottrina	Gli squadroni inglesi usano la Dottrina Rigida Gli squadroni tedeschi usano la Dottrina Flessibile
Controllo GCI	Inglese: GCI 4
Reti Radio	<i>Ack, Beer, Charlie</i> – Ogni squadrone inglese ha una rete radio diversa, condivisa con GCI. <i>Dora</i> – Tutti gli squadroni di caccia e bombardieri tedeschi.
Posizione del Sole	Sopra
Nuvole	Sparse in C2-R2, C3-R3; Sottili in A8-N8

Regole Speciali

1. I Bf 110 portano serbatoi ausiliari [13.2].
2. Il Tedesco non può sganciare i serbatoi ausiliari.
3. Gli squadroni di Bf 110 possono iniziare come Scorte e/o Scorte Ravvicinate.

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP inglesi dai VP tedeschi per determinare chi vince:

+9 o meno	Vittoria inglese
da +10 a +12	Pareggio
+13 o più	Vittoria tedesca

Esito

Quando gli Spitfire del 72° Squadrone avvistarono la formazione di Heinkel, un pilota urlò alla radio, “Li avete visti?”, il comandante dello squadrone Ted Graham balbettò in risposta “Ovviamente ho visto i b-b-b-bastardi! Sto t-t-t-tentando di d-d-d-d-decidere cosa f-f-f-fare!”

Gli Spitfire si lanciarono verso i bombardieri, unendosi ad altri squadroni nell’attaccare gli sfortunati incursori ed obbligando gran parte di essi a ritornare alla base prima di raggiungere la terra. Vennero abbattuti 8 bombardieri e 7 caccia senza alcuna perdita inglese. Per il resto della Battaglia d’Inghilterra, la Luftflotte 5 non rischiò mai più una così grande incursione di giorno.

Scenario V06

Andiamo e Circondiamoli!

Introduzione

Inghilterra Meridionale, 15 agosto 1940

Una gigantesca formazione sopra la penisola di Cherbourg si divise in un certo numero di raid, uno dei quali si diresse verso la base navale di Portland. La formazione tra i caccia e gli Stuka impiegò però troppo tempo e le intercettazioni radar consentirono agli Squadroni 152, 87 e 213 di mettersi in posizione contro il gruppo compatto di Stuka, protetti da un numero superiore di caccia. Affrontando nemici molto più numerosi, il Tenente Ian Glead, alla testa degli Hurricane dell'87° Squadron, caricò il nemico, dicendo "Okay ragazzi, andiamo e circondiamoli!"



Ordine di Battaglia

Difensori – Inglese

Elementi del 10° Gruppo,, RAF



Spitfire Mk.IA – Missione di Intercettazione.
Si piazza in qualsiasi quadrate non occupato sulla mappa.



Hurricane Mk.I – Missione di Intercettazione.
Si piazza su o a sinistra della colonna E ad altitudine 9 o meno



Hurricane Mk.I – Missione di Intercettazione.
Si piazza su o a destra della colonna W ad altitudine 10 o meno

Perdite Massime

Squadroni 12; Sezioni 6

Allerta

Tutti gli squadroni iniziano allerta

Qualità

Veterano 1; Inesperto 0; Esperte 1

Incursori – Tedesco (si piazza per primo)

Elementi della Luftflotte 3



Ju 87B-1 – Missione di Bombardamento
Si piazzano uno ciascuno in Q6, R6, S6



Bf 110C-4 – Missione di Scorta Ravvicinata



Bf 109E-4 – Missione di Ricerca
Si piazzano uno ciascuno in Q11, R11, S11

Perdite Massime	Squadroni 9
Allerta	Nessun squadrone inizia allerta
Qualità	Veterano 1; Inesperto 2; Esperte 1

Bordi Mappa	<i>Sinistro</i> - Inglese; <i>Destro</i> - Tedesco
Dottrina	Gli squadroni inglesi usano la Dottrina Rigida Gli squadroni tedeschi usano la Dottrina Flessibile
Controllo GCI	Inglese: GCI 4
Reti Radio	<i>Ack, Beer, Charlie</i> – Ciascuno squadrone inglese ha una rete radio diversa, condivisa con GCI <i>Dora</i> – Tutti gli squadroni di Bf 110 <i>Emil</i> – Tutti gli squadroni di Bf 109
Posizione del Sole	In Alto a Destra
Nuvole	Sparse in O2-Z2, Sottili in F10-M10

Regole Speciali

1. Gli squadroni di Bf 109 sono vicini al loro limite di autonomia per il ritardo nella formazione. Indicateli con segnalini di Munizioni Scarse durante il piazzamento [13.3].
2. Il Tedesco assegna die equipaggi di qualità Inesperta ai Bf 110.
3. Trattate i risultati di 1 contro gli squadroni di Ju 87 come 2. In altre parole, una singola disorganizzazione manda in rotta una unità di Ju 87.
4. Lo squadrone di Spitfire inglese può piazzarsi diretto verso destra o sinistra.
5. Uno squadrone inglese (solamente) può dividersi quando insegue per la prima volta un nemico.

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP inglesi dai VP tedeschi per determinare chi vince:

+8 o meno	Vittoria inglese
da +9 a +11	Pareggio
+12 o più	Vittoria tedesca

Esito

Nella confusa battaglia che seguì, gli inglesi riuscirono ad avvicinarsi ai vulnerabili Stuka ed alle loro scorte. Ne furono abbattuti in numero sufficiente per convincere Göring che lo Stuka non era adatto per la battaglia sull'Inghilterra e che anche i Bf 110 necessitavano essi stessi di scorta.

Scenario V07

Ricognizione su Malta

Introduzione

Malta, 11 aprile 1941

Le difese caccia di Malta furono rinforzate da un piccolo gruppo di Hurricane fatti arrivare da Gibilterra dalla Forza H. Sebbene gli italiani avessero promosso una dura battaglia di attrito contro l'isola, i tedeschi decisero di rinforzare gli attaccanti con il 7./JG 26 di Joachim Munchenburg, ora senza impiego dopo la caduta della Jugoslavia.

L'11 aprile un solitario Bf 110 da ricognizione ebbe il compito di sorvolare gli aeroporti di Malta, con il supporto di una ricerca di caccia italiani e dello Staffel di Munchenburg.



Ordine di Battaglia

Difensori – Inglese

Elementi del 261° Squadrone, RAF

x1



Hurricane Mk.IIA – Missione di Intercettazione. Si piazza in F8.

x1



Hurricane Mk.I – Missione di Intercettazione. Si piazza in C4.

Perdite Massime

Squadroni 8; Sezioni 4

Allerta

Tutti gli squadroni iniziano allerta

Qualità

Veterano 0; Inesperto 0; Esperte 0

Incursori – Asse (si piazza per primo)

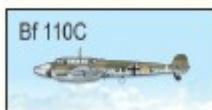
Elementi della Regia Aeronautica e del JG 26

x1



Bf 109E-4 – Missione di Ricerca. Si piazza in O10.

x1



Bf 110C-4 – Missione di Ricognizione. Si piazza in O8.

x1



MC.200 Saetta – Missione di Ricerca. Si piazza in Q8.

x1



CR.42 – Missione di Ricerca. Si piazza in Q9.

Perdite Massime	Squadroni 8; Sezioni 4 (la sezione di Bf 110 ha Perdite Massime 1 [13.6])
Allerta	Nessun squadrone inizia allerta
Qualità	Veterano 1; Inesperto 0; Esperte 1

Bordi Mappa	Sinistra - Inglese; Destra - Asse
Controllo GCI	Inglese – GCI 4
Reti Radio	Ack, Beer – Ogni unità Alleata ha una rete radio diversa, condivisa con GCI. Charlotte – Le unità Bf 109 e Bf 110 Domodossola – Squadrone C.200 Empoli – Sezione CR.42
Posizione del Sole	In Alto a Destra
Nuvole	Sottili D12-Q12; Sparse F4-N4
Unità di Terra	Aeroporto in C0; Flak Pesante A in D0

Regole Speciali

1. La sezione di Bf 110 è una formazione di singolo aereo [13.6]. (quale classe caccia assegnata ad una variante di Missione di Bombardamento, trattate il Bf 110 come cacciabombardiere).
2. Il bersaglio della missione di Ricognizione è l'Aeroporto.
3. Lo squadrone di Bf 109 ha flessibilità tattica [9.3.2]. Assegnate il segnalino Veterano dell'Asse e l'Esperte solo a questo squadrone.

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP inglesi dai VP dell'Asse per determinare chi vince:

+3 o meno	Vittoria inglese
da +4 a +5	Pareggio
+6 o più	Vittoria dell'Asse

Esito

Il Bf 110 del Aufklärungsgruppe 123 non sarebbe tornato alla base, venne intercettato a 40 km da Gozo. Il Ten. Johann Scharringhausen ed il suo mitragliere vennero considerati dispersi.

Scenario V08

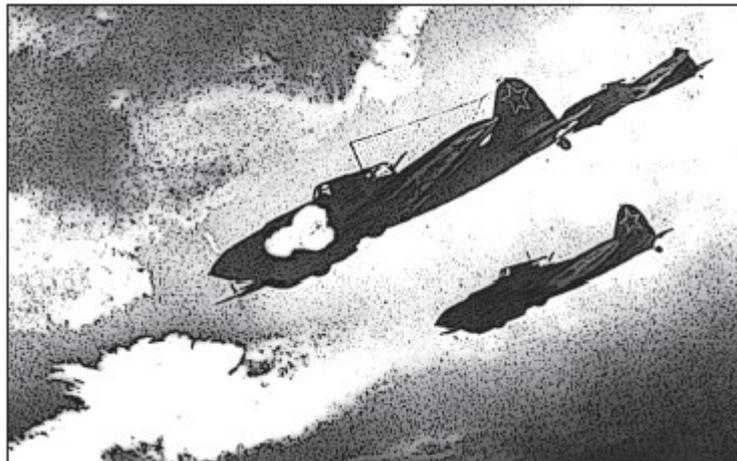
Jagdgeschwader Mölders

Introduzione

Rzhev, Russia, 4 agosto 1942

Il Fronte Occidentale del generale Zhukov iniziò la sua offensiva contro il fianco della sacca di Rzhev. Sopra la parte del fronte Sychyovka-Gzhatsk si potevano sentire i rumori dei motori degli Sturmovik e lo scoppio delle bombe sulle posizioni della Nona Armata tedesca.

La superiorità numerica sovietica quasi esaurì il JG 51, la principale unità caccia che difendeva la Nona Armata. Equipaggiato con i vecchi caccia Bf 109F-2, il *Geschwader Mölders* subì pesanti perdite, tra cui molti assi. Con il procedere dell'offensiva gli scontri tra piccole formazioni di caccia ed unità da attacco a terra divennero sempre più disperati.

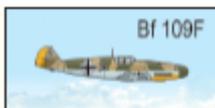


Ordine di Battaglia

Difensori – Tedesco

Elementi del JG 51

x1



Bf 109F-2 – Missione di Intercettazione. Si piazza ovunque nelle colonne da A a J

x1



Bf 109F-2 – Missione di Intercettazione. Si piazza ovunque a più di due quadrati dal nemico nelle colonne da O a Z.

Perdite Massime

Sezioni 2

Allerta \

Tutti gli squadroni iniziano allerta

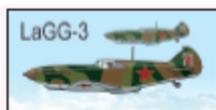
Qualità

Veterano 2; Inesperto 0; Esperte 2

Incursori – Sovietico (si piazza per primo)

Elementi del 212 ShAD e 5 GIAP

x2



LaGG-3 – Missione di Scorta

x2



IL-2 – Missione di Bombardamento. Si piazzano a 5 quadrati di distanza nelle colonne tra O e Z ad altitudine 2

Perdite Massime

Squadroni 12

Allerta

Nessun squadrone inizia allerta

Qualità

Veterano 0; Inesperto 4; Esperte 0

Bordi Mappa *Sinistro* - Tedesco; *Destro* - Sovietico
Dottrina Gli squadroni sovietici usano la Dottrina Rigida
 Gli squadroni tedeschi usano la Dottrina Flessibile

Controllo GCI Nessuno
Reti Radio *Anna* – Gli squadroni di caccia sovietici
Berta – Gli squadroni tedeschi

Posizione del Sole Sopra
Nuvole Prendete 10 segnalini di nuvole sparse. Prima del piazzamento, ed a partire dal giocatore tedesco, i giocatori si alternano nel porre segnalini di nuvole in quadrati sino a piazzarli tutti e 10. I segnalini di nuvole possono essere posti nelle colonne dalla I alla S da altitudine 2 a 5. Si può porre un solo segnalino di nuvole per quadrato.

Unità di Terra Artiglieria in K0; Truppe in L0
Regole Speciali Usate le regole dell'attacco di bombardamento [15.0].

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP tedeschi dai VP sovietici per determinare chi vince:

+3 o meno	Vittoria tedesca
da +4 a +5	Pareggio
+6 o più	Vittoria sovietica

Esito

Nei primi quattro giorni di agosto i piloti del JG 51 furono impegnati in una serie di combattimenti aerei senza pietà. I russi confermarono l'abbattimento di molti Sturmovik, tuttavia queste battaglie logorarono i tedeschi. L'offensiva obbligò la Luftwaffe a spostare caccia e bombardieri a supporto della Nona Armata con lo scopo di bloccare la penetrazione sovietica delle sue linee.

Scenario V09

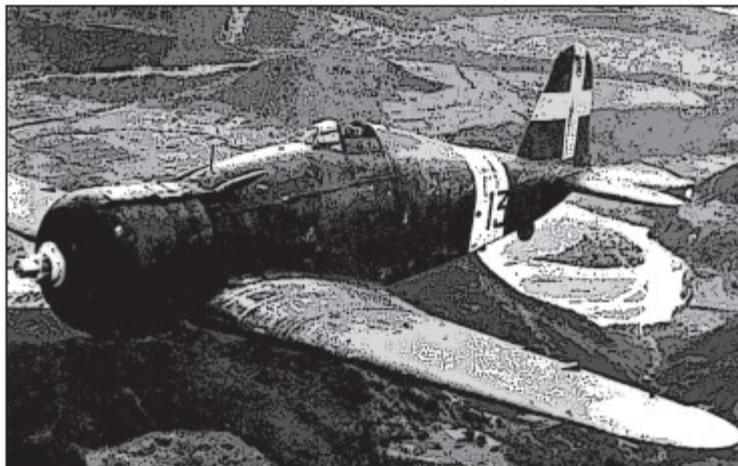
Come Freccie contro i Gladiatori

Introduzione

Grecia, 13 febbraio 1941

Il contingente della RAF in Grecia aveva il compito di dare supporto all'avanzata greca verso l'Albania tenuta dagli italiani. Il 13 febbraio, i Blenheim degli Squadroni 84 e 211 furono inviati per bombardare i depositi di rifornimenti italiani a nord di Tepelenë, scortati dai Gladiator degli Squadroni 80 e 112.

Nelle vicinanze del bersaglio vennero intercettati da un contingente di FIAT G.50 Freccia che avevano scortato un aereo da ricognizione. Quando avvistarono i Blenheim cambiarono rotta per attaccare.



Ordine di Battaglia

Difensori – Italiano

Elementi del 154° Gruppo, Regia Aeronautica

x1



G.50 Freccia – Missione di Intercettazione. Si piazzano tra le colonne A ed H ad altitudine 2

x1



G.50 Freccia – Missione di Intercettazione. Si piazzano tra le colonne A ed H ad altitudine 4

Perdite Massime

Squadroni 9; Sezioni 4

Allerta

Tutti gli squadroni iniziano allerta

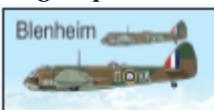
Qualità

Veterano 0; Inesperto 1; Esperte 0

Incursori – Inglese (si piazza per primo)

Elementi degli Squadroni 80, 84, 112, 211, RAF

x2



Blenheim Mk.1 – Missione di Bombardamento. Si piazzano uno ciascuno in U7, W7

x1



Gladiator Mk.II – Missione di Scorta

x1



Gladiator Mk.II – Missione di Ricerca, si piazza in R7

Perdite Massime

Squadroni 12; Sezioni 6

Allerta

Nessun squadrone inizia allerta

Bordi Mappa*Sinistra* - Italiano; *Destra* - Inglese**Qualità**

Veterano 0; Inesperto 0; Esperte 1

Dottrina

Sia gli squadroni inglesi che italiani usano la Dottrina Rigida

Controllo GCI

Nessuno

Reti Radio*Ack, Beer* – Ogni squadrone caccia inglese ha una rete radio diversa.*Como, Domodossola* - Ogni squadrone caccia italiano ha una rete radio diversa.**Posizione del Sole**

In alto a sinistra

Unità di Terra

Supply in G0; Lt Flak A in G0

Nuvole

Broken in M5-R5, I4-L4

Regole Speciali

1. Usate le regole dell'attacco di bombardamento [15.0].

2. I bombardieri possono scegliere solo un profile di bombardamento livellato [15.3.1].

3. L'italiano può scegliere di far partire uno squadrone ad altitudine 6. Se lo fa, l'altro squadrone deve iniziare ad altitudine zero.

Consiglio di Gioco

Per ottenere risultati nel bombardamento con i Blenheim dovranno scendere ad altitudine 5 o meno.

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti. L'inglese ottiene 1 VP extra per ogni squadrone di Blenheim non disorganizzato che effettua un attacco di bombardamento.

Sottraete i VP italiani dai VP inglesi per determinare chi vince:

+0 o meno Vittoria italiana

da +1 a +3 Pareggio

+4 o più Vittoria inglese

Esito

I caccia del 154° Gruppo rollarono all'attacco. Gli italiani dichiararono un bombardiere abbattuto (in realtà fu solo danneggiato). In risposta la scorta di Gladiator dichiarò un G 50 abbattuto, trattenendo gli italiani prima che i Blenheim bombardassero e tornassero alla base.

Scenario V10

Spine di Cactus

Introduzione

Isole Solomone, settembre 1942

Mentre l'aviazione navale giapponese attaccava la testa di ponte Americana a Guadalcanal, i bombardieri basati a terra volando ad alta quota effettuavano frequenti attacchi contro l'aeroporto CACTUS attorno a Lunga. I difensori, una forza mista di caccia della Marina e dell'Aviazione con F4F, ricevevano segnalazioni anticipate degli attacchi da guardiacoste e radar.

Per contrastare ogni attacco si arrampicavano disperatamente per ottenere quota, spesso in piccole divisioni che dovevano formarsi cabrando. Erano vulnerabili alla scorta di Zero. Le scorte erano però prive di radio per risparmiare peso e carburante, e sarebbero state penalizzate per tale mancanza.



Ordine di Battaglia

Incursori – Giapponese (si piazza per primo)

Elementi della 5° e 6° Forza di Attacco Aereo, IJN

x3



G4M1 – Missione di Bombardamento
Si piazzano uno ciascuno in B15, C15, D15

x2



A6M2 – Missione di Scorta

x1



A6M2 – Missione di Ricerca. Si piazza in N16.

Perdite Massime

Squadroni 8; Flights 4

Allerta

Nessun squadrone inizia allerta

Qualità

Veterano 2; Inesperto 0; Esperte 1

Difensori – Americano

Elementi del 1° Gruppo Aereo della Marina

x1



F4F-4 – Missione di Intercettazione
Si piazza entro 3 colonne dall'aeroporto ad altitudine 9

x1



F4F-4 – Missione di Intercettazione
Si piazza entro 3 colonne dall'aeroporto ad altitudine 8

x2		F4F-4 – Missione di Intercettazione Si piazza entro 3 colonne dall'aeroporto ad altitudine 6
x1		F4F-4 – Missione di Intercettazione Si piazza entro 3 colonne dall'aeroporto ad altitudine 4
x1		F4F-4 – Missione di Intercettazione Si piazza entro 3 colonne dall'aeroporto ad altitudine 3

Perdite Massime	Sezioni 4
Allerta	Tutte le Sezioni iniziano allerta
Qualità	Veterano 2; Inesperto 0; Esperte 2

Bordi Mappa	<i>Sinistra</i> - Giapponese; <i>Destra</i> - Americano
Controllo GCI	Americano: GCI 3
Radio	Nessuno squadrone giapponese ha radio
Reti Radio	<i>Able</i> – Tutti gli squadroni americani e GCI
Posizione del Sole	Sopra
Nuvole	Dense in A8-H8, Sparse in A3-L3
Unità di Terra	Aeroporto in T0, Flak Pesante A in S0

Regole Speciali

1. Usate le regole dell'attacco di bombardamento [15.0].
2. I bombardieri possono scegliere solo un profile di bombardamento livellato [15.3.1].
3. I caccia giapponesi hanno flessibilità tattica [9.3.2].
4. Quando si piazza l'americano può dichiarare che ha avuto preavviso dell'attacco. Ogni sezione americana si piazza a due livelli di altitudine superiore. Comunque, piazzate una sezione aggiuntiva di A6M2 (non uno squadrone) in missione di ricerca in M16.

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti. Sottraete i VP americani dai VP giapponesi per determinare chi vince:

+3 o meno	Vittoria americana
da +4 a +6	Pareggio
+7 o più	Vittoria giapponese

Esito

Il bombardamento ad alta quota non distrusse mai completamente i difensori. In settimane di combattimenti i Wildcat subirono pesanti perdite ma furono in grado di trattenere i giapponesi.

Consiglio di Gioco

I G4M1 dovrebbero scendere ad altitudine 14 prima di bombardare.

Scenario V11

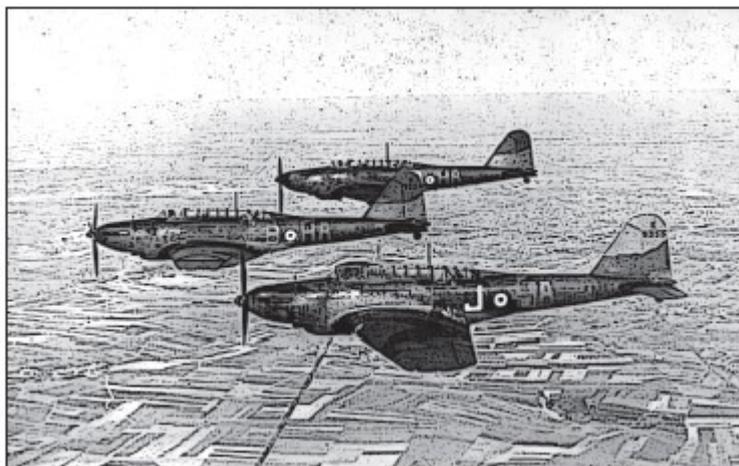
I Ponti a Sedan

Introduzione and Esito

Francia, 14 maggio 1940

Dopo il drammatico sfondamento del 21° Corpo Corazzato di Guderian, un frettoloso assalto attraverso il fiume Mosa portò i tedeschi oltre l'ultimo ostacolo che si frapponeva alle pianure della Francia Settentrionale. Quando i francesi contrattaccarono, ogni bombardiere disponibile venne impiegato nel tentativo di bloccare l'espansione della testa di ponte tedesca.

Con l'avvicinarsi degli attacchi alleati ai ponti, la Luftwaffe impiegò un gran numero di Stuka nel supporto aereo ravvicinato. Con l'avanzata del pomeriggio, vi furono molti scontri in aria sopra Sedan; scontri nei quali le formazioni di bombardieri inglesi furono fatte a pezzi dai caccia e dalla flak.



Ordine di Battaglia

Incursori – Inglese (si piazza per primo)

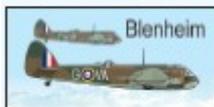
Elementi della Forza di Attacco Avanzata

x2



Hurricane Mk.I – Missione di Ricerca
Si piazzano uno ciascuno in A8, B8

x2



Blenheim Mk.I – Missione di Bombardamento
Si piazzano uno ciascuno in E4, F4

x1



Hurricane Mk.I – Missione di Ricerca
Entrano nel Turno 6 dal quadrato A7

x2



Battle Mk.I – Missione di Bombardamento
Entrano nel Turno 6 dal quadrato A4, in fila

Perdite Massime

Squadroni 12

Allerta

Nessun squadrone inizia allerta

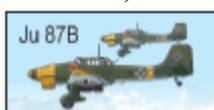
Qualità

Veterano 2; Inesperto 0; Esperte 0

Difensori – Tedesco

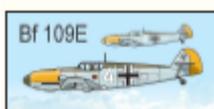
Elementi del JG 53, StG 76 e StG 77

x2



Ju 87B-1 – Missione di Bombardamento
Si piazzano uno ciascuno in P6, Q6

x1



Bf 109E-4 – Missione di Scorta

x1		Bf 109E-4 – Missione CAP Si piazza in R4
x2		Ju 87B-1 – Missione di Bombardamento Entrano nel Turno 5 dal bordo mappa destro, in fila, altitudine 6 o meno
x1		Bf 109E-4 – Missione di Scorta Entra nel Turno 5 con gli Ju 87
x1		Bf 109E-4 – Missione di Intercettazione Entra nel Turno 5 dal bordo mappa destro ad altitudine 6 o meno. Vettore in R6

Perdite Massime	Squadroni 9; Sezioni 4
Allerta	Tutti gli squadroni iniziano allerta
Qualità	Veterano 4; Inesperto 0; Esperte 1

Bordi Mappa	Sinistro - Inglese; Destro - Tedesco
Dottrina	Gli squadroni inglesi usano la Dottrina Rigida Gli squadroni tedeschi usano la Dottrina Flessibile
Controllo GCI	Nessuno
Reti Radio	Ack, Beer, Charlie, Don, Edward, Freddie, George Ogni squadrone inglese ha una rete radio diversa Heinrich – Tutti i bombardieri e scorte tedeschi sulla mappa all'inizio Ida – Squadroni tedeschi in CAP ed Intercettazione Julius - Tutti i bombardieri e scorte tedeschi che entrano il turno 5
Posizione del Sole	A Sinistra in Alto
Nuvole	Sottili in G6-N6.
Unità di Terra	Tedesco: Ponte in V0; Flak Leggera A in W0; Flak Leggera B in V0; Flak Pesante A in U0. Inglese: Truppe in D0; Carri Armati in C0

Regole Speciali

1. Usate le regole dell'attacco di bombardamento [15.0]. Gli squadroni inglesi attaccano solo unità di terra tedesche; gli squadroni tedeschi attaccano solo unità di terra inglesi.
2. Raddoppiate i VP per i danni al ponte.
3. I caccia tedeschi hanno flessibilità tattica [9.3.2]

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.
Sottraete i VP inglesi dai VP tedeschi per determinare chi vince:

+11 o meno	Vittoria inglese
da +12 a +14	Pareggio
+15 o più	Vittoria tedesca

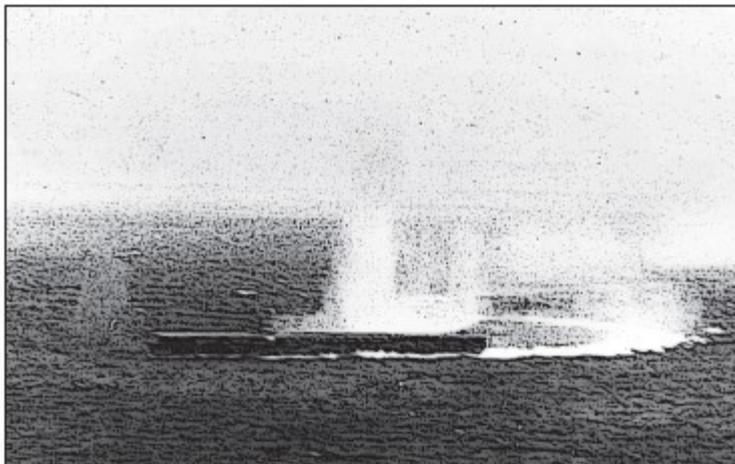
Scenario V12

La Pioggia sul Mare

Introduzione and Esito

Marf dei Coralli, 8 maggio 1942

La Task Force 17 USA cercava le portaerei giapponesi che si nascondevano con le nuvole di una zona frontale di aria calda. Un ricognitore le avvistò attraverso un varco nelle nuvole ed avisò via radio la *Yorktown* e *Lexington* di lanciare un attacco contro di esse. Nel momento in cui arrivarono gli SBD americani, la *Zuikaku* si era rifugiata sotto un temporale, mentre la sua nave gemella, la *Shokaku*, navigava con un varco tra le nuvole. L'attacco della *Yorktown* inquadrò la *Shokaku*, ottenendo più centri, ma gli americani non riuscirono a finire la portaerei e questa tornò lentamente in Giappone, danneggiata ed inutilizzabile, ma ancora a galla.



Ordine di Battaglia

Incursori – Americano (si piazza per primo)

Elementi del Gruppo Aereo della Yorktown

x3		SBD-3 – Missione di Bombardamento Si piazzano in J6, K6, L6
x1		F4F-3 – Missione di Scorta Scorta gli SBD
x1		TBD-1 – Missione di Bombardamento Si piazza in G1
x1		F4F-3 – Missione di Scorta Ravvicinata Scortano i TBD

Perdite Massime	Squadroni 8; Sezioni 4
Allerta	Nessun squadrone inizia allerta
Qualità	Veterano 2; Inesperte 0; Esperte 0

Difensori – Giapponese

Elementi del Gruppo Aereo della Shokaku e Zuikaku

x1		A6M2 – Missione CAP Si piazza in R1
----	---	---

x1		A6M2 – Missione CAP Si piazza in S5
x1		A6M2 – Missione CAP Set-up in T7
x1		A6M2 – Missione di Intercettazione Entra in gioco nel Turno 4 in V4

Perdite Massime

Sezioni 3

Allerta

Nessun squadrone inizia allerta

Qualità

Veterano 3; Inesperto 0; Esperte 0

Bordi Mappa**Sinistro** - Americano; **Destro** - Giapponese**Radio**

Giapponese squadrons do not have radio

Reti Radio**Able** – SBD e scorta**Baker** – TBD e scorta**Posizione del Sole**

Sopra

Nuvole

Sparse in J4-M4, J5-M5, H2-M2; Dense in U2-Z2, U3-Z3; piove tra le nuvole dense [4.5.1]

Unità di TerraCV 1 (*Shokaku*) in S0; CV 1 (*Zuikaku*) in V0; CA 1 (*Myoko*) in W0**Regole Speciali**

1. Usate le regole dell'attacco di bombardamento [15.0]. Possono essere attaccate solo le CV.
2. Il terreno è mare [4.1].
3. I caccia giapponesi iniziano non allerta. All'inizio del turno 2 sono tutti allerta.
4. Uno degli squadrons veteran giapponesi deve essere la sezione che entra in gioco il Turno 4.
5. Per l'abitacolo che si appanna nella discesa in aria più calda, gli SBD applicano un modificatore -1 agli attacchi di bombardamento.
6. I TBD portano un carico di Siluri [15.1].
7. Per le manovre evasive, la *Shokaku* non può usare il fuoco di sbarramento ed applica un modificatore di -1 a tutti gli attacchi diretti del fuoco della flak.

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP giapponesi dai VP americani per determinare chi vince:

+3 o meno	Vittoria giapponese
da +4 a +8	Pareggio
+9 o più	Vittoria americana

Scenario V13

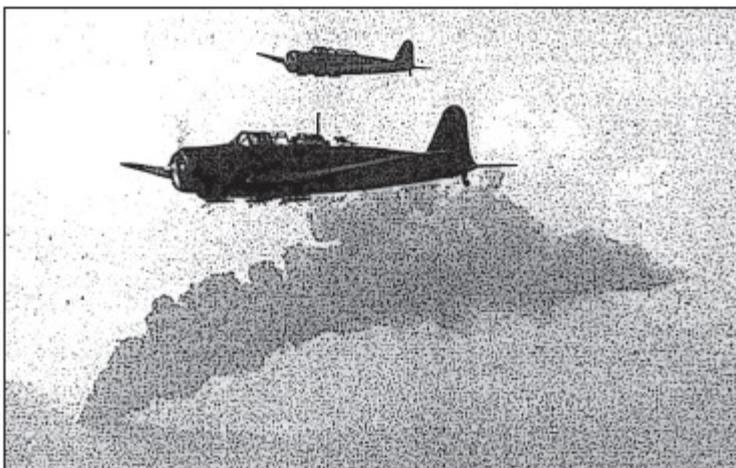
Hey Rube!

Introduzione and Esito

Mar dei Coralli, 8 maggio 1942

Mentre la Task Force 17 USA attendeva i risultati del suo attacco contro la *Shokaku* e *Zuikaku*, la *Yorktown* e *Lexington* si prepararono a ricevere un attacco. Confuso dai propri piloti, l'Ufficiale Direzione Caccia segnalò 'Hey Rube!' per richiamare i caccia in CAP alle loro zone sopra le portaerei, prima di dirigere le divisioni caccia ad intercettare l'attacco in arrivo.

Le nuvole e la scadente direzione portò a far mancare gli incursori sino a quando non si allontanarono. I giapponesi colpirono entrambe le portaerei, ma la *Yorktown* rimase operativa, come la *Lexington*, sino a quando una seconda esplosione non la mise fuori combattimento.



Ordine di Battaglia

Difensori – Americano

Elementi dei Gruppi Aerei della *Yorktown* e *Lexington*

x1



SBD-3 – Missione CAP
Si piazzano in N1

x2



F4F-3 – Missione CAP
Si piazzano in H4, L4

x1



F4F-3 – Missione di Intercettazione
Si piazza in Y4

x1



F4F-3 – Missione di Intercettazione
Si piazza in W1

Perdite Massime

Sezioni 4

Allerta

Tutti gli squadroni iniziano allerta

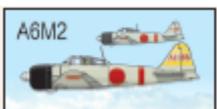
Qualità

Veterano 2; Inesperto 0; Esperte 1

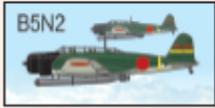
Incursori – Giapponese (si piazza per primo)

Elementi dei Gruppi Aerei della *Shokaku* e *Zuikaku*

x1



A6M2 – Missione di Scorta
Scorta ai bombardieri D3A1

x4		D3A1 – Missione di Bombardamento Si piazzano in U6, V6, V7, W7
x1		A6M2 – Missione di Scorta Scorta ai bombardieri B5N2
x2		B5N2 – Missione di Bombardamento Si piazzano in T3, U3

Perdite Massime	Squadroni 9; Sezioni 4
Allerta	Nessun squadrone inizia allerta
Qualità	Veterano 4; Inesperto 0; Esperte 1

Bordi Mappa	Sinistro - Americano; Destro - Giapponese
Controllo GCI	Americano: GCI 4
Radio	Gli squadroni giapponesi non hanno radio
Reti Radio	Able - GCI e sezioni americane
Posizione del Sole	Sopra
Nuvole	Sparsate in Q2-Z2
Unità di Terra	CV 2 (<i>Yorktown</i>) in H0; CV 2 (<i>Lexington</i>) in K0; CA 2 (<i>Minneapolis</i>) in L0; DD 1 (<i>Dewey</i>) in J0; DD 3 (<i>Phelps</i>) in G0

Regole Speciali

1. Usate le regole dell'attacco di bombardamento [15.0]. Possono essere attaccate solo le CV.
2. La sezione di F4F-3 che inizia in W1 inizia con un vettore in Z1.
3. La sezione di F4F-3 che inizia in Y4 inizia con un Inseguimento su uno squadrone di D3A1 (a scelta dell'americano).
4. Gli squadroni caccia giapponesi hanno flessibilità tattica [9.3.2].
5. I B5N2 portano un carico di Siluri [15.1].
6. Il terreno è mare [4.1].

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP americani dai VP giapponesi per determinare chi vince:

+0 o meno	Vittoria americana
da +1 a +4	Pareggio
+5 o più	Vittoria giapponese

Scenario V14

La Grande 'E'

Introduzione

Isole di Santa Cruz, 26 ottobre 1942

Dopo attacchi coordinati in modo brillante dalla *Zuikaku* e *Shokaku* contro la Task Force 17, la portaerei *Hornet* era fuori combattimento. Ora arrivava una seconda ondata per la Task Force 16, che stava navigando nelle vicinanze con la portaerei *Enterprise* al centro.

La Grande 'E' stava dirigendosi al punto sicuro dove vi era un temporale mentre il suo Ufficiale Direzione Caccia organizzava i superstiti della CAP sopra la Task Force. Fortunatamente per la *Enterprise*, questo secondo attacco era meno coordinato, con i bombardieri in picchiata che affrontarono la contraerea pesante molto prima che arrivassero i siluranti. Mancando informazioni sull'altitudine, il FDO (Ufficiale Direzione Tiro) ordinò alla CAP di intercettare.



Ordine di Battaglia

Difensori – Americano

Elementi dei Gruppi Aerei della *Hornet* ed *Enterprise*

x2		F4F-4 – Missione CAP Si piazza in qualsiasi quadrato nelle colonne da K ad M ad altitudine 5
x1		F4F-4 – Missione CAP Si piazza in qualsiasi quadrato nelle colonne da G ad I ad altitudine 1
x1		F4F-4 – Missione CAP Si piazza in qualsiasi quadrato nelle colonne da O ad R ad altitudine 1

Perdite Massime

Sezioni 4

Allerta

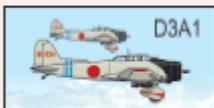
Tutti gli squadroni iniziano allerta

Qualità

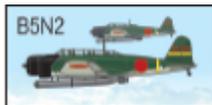
Veterano 2; Inesperto 0; Esperte 1

Incursori – Giapponese (si piazza per primo)

Elementi dei Gruppi Aerei della *Shokaku* e *Zuikaku*

x1		A6M2 – Missione di Scorta Scorta i bombardieri D3A1
x3		D3A1 – Missione di Bombardamento Si piazzano in B9, C9, D9
x1		A6M2 – Missione di Scorta Entra il Turno 2, scortando i bombardieri B5N2

x2

**B5N2 – Missione di Bombardamento**

Entrano nel Turno 2 dal bordo mappa destro in fila ad altitudine 4

Perdite Massime	Squadroni 8; Sezioni 4
Allerta	Nessun squadrone inizia allerta
Qualità	Veterano 4; Inesperto 0; Esperte 1
Bordi Mappa	Sinistro - Americano; Destro – Giapponese
Controllo GCI	Americano: GCI 3
Radio	Gli squadroni giapponesi non hanno radio
Reti Radio	Able - GCI e sezioni americane
Posizione del Sole	Sopra
Nuvole	Sparsate nelle colonne da C a J ad altitudini da 2 a 3; Densate nelle colonne da P ad Y ad altitudine da 2 a 5. Piove sotto le nuvole dense [4.5.1].
Unità di Terra	DD4 (<i>Mauray</i>) in K0, CV 2 (<i>Enterprise</i>) in L0, DD 4 (<i>Conyngham</i>) in M0, BB 1 (<i>South Dakota</i>) in N0

Regole Speciali

1. Usate le regole dell'attacco di bombardamento [15.0].
2. Nella Fase Amministrativa del primo turno di gioco, se si pongono segnalini di vettore, questi devono essere posti alla stessa altitudine del loro squadrone. Questa restrizione non vale in qualsiasi Fase Amministrativa seguente.
3. I B5N2 portano un carico di Siluri [15.1].
4. Il terreno è mare [4.1].

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP americani dai VP giapponesi per determinare chi vince:

+4 o meno	Vittoria americana
da +5 a +8	Pareggio
+9 o più	Vittoria giapponese

Esito

Attaccando attraverso un pesante fuoco antiaereo i giapponesi misero a segno più colpi sulla *Enterprise*. Gravemente danneggiata, sarebbe stata non operativa per almeno due settimane. Ma i gruppi aerei che l'avevano colpita erano stati decimati perdendo preziosi aviatori.

Scenario V15

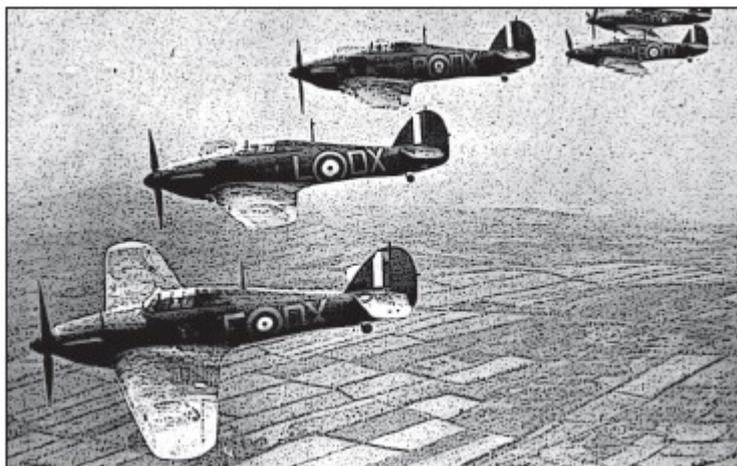
Volando Via

Introduzione

Inghilterra Meridionale, settembre 1940

Frustrata nel tentativo di neutralizzare gli aerodromi della RAF, la Luftwaffe lanciò un grosso raid contro Londra. Dal momento che i bombardieri penetravano nel territorio inglese, il vicemaresciallo dell'aviazione Keith Park, in comando dell'11° Gruppo, ebbe il tempo di far decollare gli squadroni in coppie, o di richiamare i caccia che operavano nel vicino 10° Gruppo.

Gli Spitfire, operando in piccole formazioni dette "Ali" [Wing, di qui il titolo dello scenario in inglese *Taking Wing*], furono inviati per attaccare dall'alto la scorta di caccia, mentre squadroni di Spitfire ed Hurricane si univano per dividere la scorta dai bombardieri.



Ordine di Battaglia

Difensori – Inglese

Elementi del 10° ed 11° Gruppo, RAF

Biggin Wing (aggiungere un comandante di gruppo)

x2



Spitfire Mk.IA – Missione di Intercettazione

Piazzate il Comandante di Gruppo su o a sinistra della colonna B ad altitudine 11 o meno

Middle Wallop Wing (aggiungere un comandante di gruppo)

x1



Spitfire Mk.IA, Hurricane Mk.I – Missione di Intercettazione

Piazzate il Comandante di Gruppo nella colonna C ed entrambi gli squadroni ad altitudine 9 o meno



x2



Hurricane Mk.I – Missione di Intercettazione

Si piazzano separatamente in qualsiasi quadrate dalle colonne da A a G ad altitudine

Perdite Massime

Squadroni 12; Sezioni 6

Allerta

Tutti gli squadroni iniziano allerta

Qualità

Veterano 2; Inesperto 0; Esperte 2

Incursori – Tedesco (si piazza per primo)

Elementi della Luftflotte 2

x3		He 111H-1 – Missione di Bombardamento Si piazzano uno ciascuno in T8, U8, V8
x3		Do 17Z-2 – Missione di Bombardamento Si piazzano uno ciascuno in X7, Y7, Z7
x1		Bf 109E-4 – Missione di Scorta Ravvicinata
x2		Bf 109E-4 – Missione di Scorta
x2		Bf 109E-4 – Missione di Ricerca Si piazzano in qualsiasi quadrato dalle colonne P ad R ad altitudine 11 o meno

Perdite Massime

Squadroni 9; Sezioni 4

Allerta

Nessun squadrone inizia allerta

Qualità

Veterano 4; Inesperto 0; Esperte 2

Bordi Mappa**Sinistra** - Inglese; **Destra** - Tedesco**Dottrina**

Gli squadroni inglesi usano la dottrina rigida

Gli squadroni tedeschi usano la Dottrina Flessibile

Controllo GCI

Inglese - GCI 4

Reti Radio**Ack** - Biggin Wing e GCI**Beer** - Middle Wallop Wing e GCI**Charlie, Dog** – Ogni squadrone inglese non in un Gruppo ha una rete radio diversa, condivisa con GCI**Emil** – Tutti gli squadroni tedeschi di caccia in ricerca.**Friedrich** – Tutti gli squadroni di scorta**Posizione del Sole**

In Alto a Destra

Nuvole

Sparse in E5-J5, E6-J6, M5-P5, M6-P6, Sottili in D10-M10

Regole Speciali

Gli squadroni di scorta hanno flessibilità tattica [9.3.2].

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP inglesi dai VP tedeschi per determinare chi vince:

+15 o meno Vittoria inglese

da +16 a +20 Pareggio

+21 o più Vittoria tedesca

Esito

Park comprende che le piccole formazioni “Ali” erano più efficaci dei piccoli gruppi nel disorganizzare le incursioni. La chiave del successo fu il tempo che gli attacchi portati a lungo raggio gli davano il tempo di organizzare i suoi gruppi.

Scenario V16

Attacco di Squali

Introduzione

Libia, 4 dicembre 1941

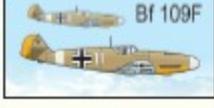
L'Operazione *Crusader* era entrata nella sua terza settimana. L'Afrika Korps di Rommel ed le divisioni italiane avevano raggiunto l'apice del loro contrattacco contro l'Ottava Armata. Dovevano ora difendersi dagli attacchi Alleati. Nello spazio aereo sopra El Adem iniziarono a scontrarsi varie formazioni, con inglesi, australiani e sudafricani della Forza Aerea del Deserto contro una formazione pesantemente scortata del "Circo Unno" composta da Stuka italiani e tedeschi. Era presente uno staffel del LL/JG 27, con i nuovi Bf 109F, pronti a colpire aerei isolati mentre gli Hurricane Alleati ed i "Tommy" con la bocca di squalo entravano nella mischia.



Ordine di Battaglia

Incursori – Asse (si piazza per primo)

Elementi del Comando Settore Est e II. Fliegerkorps

x2		Ju 87B-2 Picchiatello – Missione di Bombardamento. Piazzatene uno ciascuno in I4, J4
x2		MC.200 Sietta – Missione di Scorta Si piazzano nelle colonne I and J
x1		MC.202 Folgore – Missione di Scorta Si piazza nelle colonne I o J
x1		Bf 109F-2 – Missione di Ricerca. Si piazza in qualsiasi quadrato nelle colonne da D a J ad altitudine 8
x1		Ju 87B-1 – Missione di Bombardamento Si piazza in D5
x1		G.50 Freccia – Missione di Scorta Si piazza nelle colonne C or D

Perdite Massime

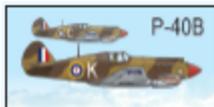
Squadroni 9; Sezioni 4

Allerta

Nessun squadrone inizia allerta

Qualità

Veterano 1; Inesperto 2; Esperte 2

Difensori – Alleato**Elementi della Forza Aerea del Deserto****x1**

Tomahawk Mk.II – Missione di Intercettazione.
Ponete il Comandante di Gruppo in V6.

262 Wing (aggiungere comandante di gruppo)

x2

Hurricane Mk.I – Missione di Intercettazione.
Ponete il Comandante di Gruppo in P8.

258 Wing (aggiungere comandante di gruppo)

x2

Tomahawk Mk.II – Missione di Intercettazione. Si piazza in A7.

Perdite Massime

Squadroni 12; Sezioni 6

Allerta

Tutti gli squadroni iniziano allerta

Qualità

Veterano 2; Inesperto 0; Esperte 1

Bordi Mappa**Sinistro** - Asse; **Destro** - Alleato**Controllo GCI**

Nessuno

Reti Radio**Ack** – Il singolo squadrone di Tomahawk**Beer, Charlie** – Ogni Gruppo Alleato**Dora, Friedrich, Gustav, Heinrich, Ida** – Ogni squadrone caccia dell'Asse ha una rete radio diversa.**Posizione del Sole**

Sopra

Foschia

Altitudine 2 o meno

Regole Speciali

1. Assegnate l'Esperte inglese al Gruppo 258.
2. Lo squadrone di Bf 109 ha flessibilità tattica [9.3.2].

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP Alleati dai VP dell'Asse per determinare chi vince:

+2 o meno Vittoria Alleata
da +3 a +6 Pareggio
+7 o più Vittoria dell'Asse

Esito

L'asso inglese Neville Duke portò il suo Squadrone 112 'Squali' all'attacco in supporto dello squadrone 2 SAAF. Nel combattimento frammentato che ne conseguì furono abbattuti 7 aerei dell'Asse contro 3 Alleati, un risultato che elevò il morale degli aviatori del Commonwealth.

Scenario V17

Nemesi

Introduzione

Grecia, 20 aprile 1941

Durante l'inverno del 1940 i caccia della RAF in Grecia resistettero con successo alla potenza aerea italiana. L'invasione tedesca pose fine a questo periodo di dominazione. Gli inglesi si ritirarono dagli aeroporti attorno ad Atene.

A metà aprile, i tedeschi lanciarono attacchi contro i rimanenti aeroporti Alleati ed il vitale porto del Pireo. Nel pomeriggio del 20 aprile i superstiti degli Squadroni 33 ed 80, incluso l'asso della RAF "Pat" Pattle, decollarono per fronteggiare l'attacco finale della Luftwaffe per quel giorno.



Ordine di Battaglia

Difensori – Inglese

Elementi degli Squadroni 33 ed 80, RAF



Hurricane Mk.I – Missione di Intercettazione. Si piazza in J10.



Hurricane Mk.I – Missione di Intercettazione. Si piazza in K4

Perdite Massime

Squadroni 10; Sezioni 5

Allerta

Tutti gli squadroni iniziano allerta

Qualità

Veterano 2; Inesperto 0; Esperte 1

Incursori – Tedesco (si piazza per primo)

Elementi dei LG 1, JG 77, KG 2 e ZG 26



Ju 88A-4 – Missione di Bombardamento
Si piazzano uno ciascuno in J6, K6, L6



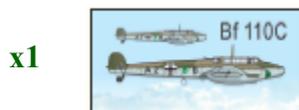
Bf 109E-4 – Missione di Scorta. Scorta gli He 111.



Do 17Z-2 – Missione di Bombardamento. Si piazzano uno in P6, Q6, R6



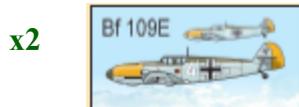
Bf 110C-4 – Missione di Scorta. Scortano i Do 17Z



Bf 110C-4 – Missione di Ricerca.

Si piazza in qualsiasi quadrato nelle colonne da C ad F ad altitudine 4

Gruppo in Caccia Libera (aggiungere il Comandante di Gruppo)



Bf 109E-4 – Missione di Ricerca.

Ponete il Comandante di Gruppo in qualsiasi colonna da E a K ad altitudine 9

Perdite Massime

Squadroni 9; Sezioni 4

Allerta

Nessun squadrone inizia allerta

Qualità

Veterano 2; Inesperto 0; Esperte 1

Bordi Mappa

Sinistro - Inglese; *Destro* - Tedesco

Controllo GCI

Nessuno

Reti Radio

Ack – Tutti gli squadroni e sezioni inglesi

Berta – Tutti gli squadroni di Ju 88 e Bf 109

Charlotte - Tutti gli squadroni di Do 17 e Bf 110

Posizione del Sole

In alto a sinistra

Nuvole

Sottili da F8-K8

Unità di Terra

Porto in G0, Flak Leggera A in G0, Flak Pesante A in H0

Regole Speciali

1. L'inglese ha flessibilità tattica [9.3.2].
2. Il tedesco ottiene +5 VP per ogni sezione inglese eliminata, e +10 VP se lo squadrone è eliminato.
3. Usate le regole dell'attacco di bombardamento [15.0].
4. I bombardieri possono volare solo con profilo di bombardamento livellato ad altitudine 6 [15.3.1].
5. La missione di Ricerca del Bf 110 sta dirigendosi a casa quindi farà ricerca verso il bordo mappa destro.
6. L'Esperte inglese viene assegnato alla sezione di Hurricane.

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP inglesi dai VP tedeschi per determinare chi vince:

+40 o meno Vittoria inglese

da +41 a +49 Pareggio

+50 o più Vittoria tedesca

Esito

Inferiori per numero, gli Hurricane vennero decimati e Pattle ucciso. Questa azione pose effettivamente fine alle operazioni dei caccia della RAF in Grecia.

Scenario V18

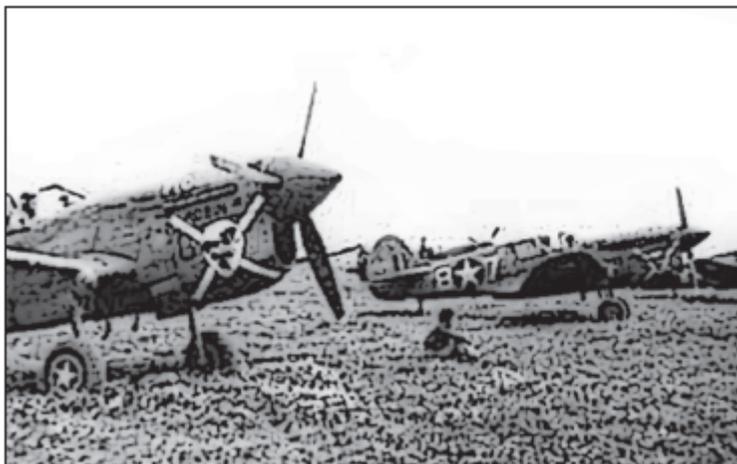
Yanks Sopra Alamein

Introduzione

El Alamein, 27 ottobre 1942

Mentre i corazzati tedeschi assaltavano la 1° Divisione Corazzata a Kidney Ridge, vi fu una furiosa battaglia aerea vicino alla prima linea. Una grossa formazione di CR 42 italiani del 50° e 5° Stormo, accompagnata da Stuka, attaccò le colonne inglesi di autocarri.

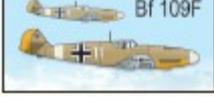
Questa azione attirò gli Hurricane della RAF, nonché squadroni del 57° Gruppo della USAAF di ritorno da una missione di bombardamento. Alla fine arrivarono i caccia della Luftwaffe del JG 27 per unirsi ad una zuffa che gli Yanks si stavano dimostrando in grado di vincere.



Ordine di Battaglia

Incursori – Asse (si piazza per primo)

Elementi del 23° Gruppo, 50° e 5° Stormo e del JG 27

x2		Ju 87B-2 Picchiatello – Missione di Bombardamento. Si piazzano uno ciascuno in A6, B6
x4		CR.42 – Missione di Mitragliamento. Si piazzano in formazione nelle colonne da C ad F ad altitudine 4
x1		MC.202 Folgore – Missione di Scorta. Scorta alla formazione di CR 42 o Ju 87
x2		Bf 109F-4 – Missione di Ricerca. Entrano dal bordo mappa sinistro nel Turno 3 ad altitudine 8 o meno

Perdite Massime	Squadroni 8; Sezioni 4
Allerta	Nessun squadrone inizia allerta
Qualità	Veterano 2; Inesperto 2; Esperte 2

Difensori – Alleato

Elementi della Forza Aerea Deserto Occidentale

x1		Spitfire Mk.Vb – Missione di Intercettazione. Si piazza in Z4.
-----------	---	---

57° Gruppo Caccia (aggiungere il Comandante di Gruppo)**x2**

P-40F – Missione di Ricerca.
Si piazzano in A3, A4 con il Comandante di Gruppo in A4

x2

Hurricane Mk.IIc – Missione di Intercettazione.
Entrano dal bordo mappa destro nel Turno 2 da altitudine 4

Perdite Massime

Squadroni 8; Sezioni 4

Allerta

Tutti gli squadroni iniziano allerta

Qualità

Veterano 1; Inesperto 1; Esperte 0

Bordi Mappa**Sinistro** - Asse; **Destro** - Alleato**Radio**

Gli squadroni di CR.42 sono privi di radio

Controllo GCI

Alleato – GCI 4

Reti Radio**Able** – Sezione di Spitfire**Baker** – 57° Gruppo Caccia**Charlie** – Squadroni Hurricane e GCI**Dora** – Squadroni MC.202**Emil** – Squadroni Bf 109**Posizione del Sole**

Sopra

Nuvole

Nessuna

Unità di Terra

Autocarri in O0, P0, Truppe in N0

Regole Speciali

1. Usate le regole dell'attacco di bombardamento [15.0].
2. Gli squadroni di Bf 109 flessibilità tattica [9.3.2].

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP Alleati dai VP dell'Asse per determinare chi vince:

+7 o meno	Vittoria Alleata
da +8 a +11	Pareggio
+12 o più	Vittoria dell'Asse

Esito

Il 57° Gruppo Caccia ebbe uno scontro favorevole contro gli italiani, abbattendone molti. Quando arrivò il gruppo di Stuka senza scorta, gli americani tentarono di intercettarlo ma furono bloccati dai Messerschmitt. Per la fine dello scontro, le perdite furono di 2 Bf 109, 4 CR 42 e 3 Hurricane. Gli Yanks erano stati colpiti ma tornarono tutti alla base.

Scenario V19

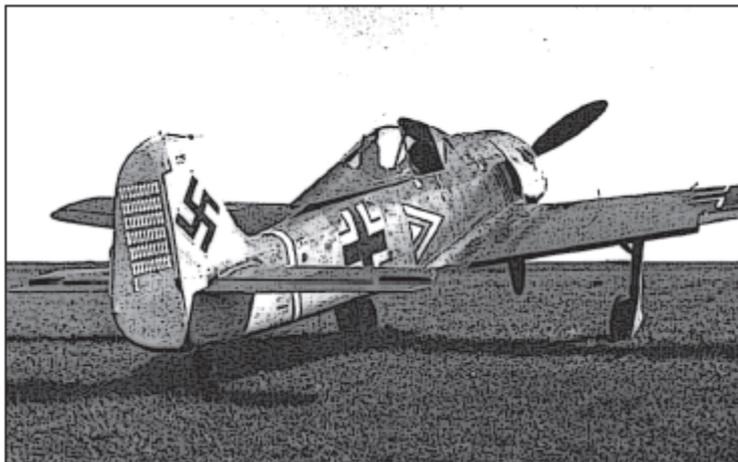
Circo, Circo

Introduzione and Esito

Francia Settentrionale, gennaio 1942

Sin dall'ottobre 1941 il Focke-Wulf 190 era stato una spina nel fianco della RAF. Il caccia nuovo di zecca superava le prestazioni dei più recenti Spitfire Mk. Vb in molti aspetti.

Sebbene le unità di caccia della Luftwaffe fossero state spostate a supporto dell'invasione della Russia, i Jagdgeschwadern rimasti in Francia avevano molti piloti esperti. Quale risultato, le operazioni "Circo" – il tentativo di forzare i tedeschi allo scontro – costarono care alla RAF. Non solo i tedeschi ebbero la meglio con i loro aerei e piloti, ma sceglievano sempre i migliori momenti per offrire resistenza ad una incursione.



Ordine di Battaglia

Incursori – Inglese (si piazza per primo)

Elementi dell'11° Gruppo RAF e del 226° Squadrone



Boston Mk.III – Missione di Bombardamento.
Si piazza in in B6



Spitfire Mk.Vb – Missione di Scorta

Copertura Alta (aggiungere il Comandante di Gruppo)



Spitfire Mk.Vb – Missione di Ricerca. Piazzate il Comandante di Gruppo in H16.

Copertura Ravvicinata (aggiungere il Comandante di Gruppo)



Spitfire Mk.Vb – Missione di Ricerca. Piazzate il Comandante di Gruppo in F12

Copertura di Scorta (aggiungere il Comandante di Gruppo)



Spitfire Mk.Vb – Missione di Ricerca. Si piazza in D9 e C8

Perdite Massime

Squadroni 12; Sezioni 6

Allerta

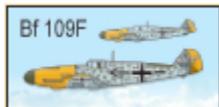
Nessun squadrone inizia allerta

Qualità

Veterano 3; Inesperto 3; Esperte 2

Difensori – German**Elements of JG 2 and JG 26****I Gruppe** (aggiungere il Comandante di Gruppo)**x3**

Fw 190A-2 – Missione di Intercettazione
Piazzate il Comandante di Gruppo in Y6

II Gruppe (aggiungere il Comandante di Gruppo)**x3**

Bf 109F-4 – Missione di Intercettazione
Piazzate il Comandante di Gruppo in V15

Perdite Massime
Allerta
Qualità

Squadroni 9; Sezioni 4
Tutti gli squadroni iniziano allerta
Veterano 4; Inesperto 0; Esperte 3

Bordi Mappa
Controllo GCI
Reti Radio

Sinistra - Inglese; **Destro** - Tedesco
Tedesco - GCI 3
Ack – Squadroni in Copertura Alta
Bear - Squadroni in Copertura Ravvicinata
Charlie - Squadroni in Copertura Scorta e Scorta
Emil – Squadroni del I Gruppe e GCI
Friedrich - Squadroni del II Gruppe e GCI

Posizione del Sole
Nuvole
O9-V9 e R9-W8.
Unità di Terra

Sopra
Sottili in N17-S17, D14-G14 e N13-W13. Sparse in F10-G10, E9-H9, L11-M11, K10-N10,
Flak Pesante A in S0, Fabbrica in T0

Regole Speciali

1. Usate le regole dell'attacco di bombardamento [15.0]. L'inglese ottiene VP per bombardare la Fabbrica (non la flak).
2. I bombardieri possono volare solo con profilo di bombardamento livellato ad altitudine 6 [15.3.1].
3. I caccia tedeschi hanno flessibilità tattica [9.3.2].

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.
Sottraete i VP inglesi dai VP tedeschi per determinare chi vince:

0 o meno	Vittoria inglese
da +1 a +4	Pareggio
+5 o più	Vittoria tedesca

Scenario V20

Ecco gli Ultimi 50 Spitfire

Introduzione and Esito

Inghilterra Meridionale, 15 settembre 1940

Il 15 settembre la Luftwaffe lanciò un massiccio raid contro Londra. Raccogliendo ogni riserva disponibile, l'11° Gruppo schierò centinaia di caccia contro l'armata aerea. I tedeschi erano increduli. Dopo settimane di costanti attacchi non potevano credere che fossero ancora in volo così tanti Spitfire.

Ancora più shockante fu l'apparizione del "Grande Gruppo" di Douglas Bader, dal 12° Gruppo, che creò un varco nella scorta per gli altri intercettori. Si dice che l'avvistamento del gruppo di Bader sia stato l'ultimo colpo per gli esausti piloti tedeschi. Quale sia la verità, i massicci raid diurni sarebbero terminati con questo ultimo raid.



Ordine di Battaglia

Difensori – Inglese

Elementi dell'11° e 12° Gruppo, RAF

x2



Spitfire Mk.IA – Missione di Intercettazione

Si piazzano separatamente nelle colonne da A a C ad altitudine 11 o meno

Gruppo Duxford (aggiungere il Comandante di Gruppo)

x2



Spitfire Mk.IA, Hurricane Mk.I – Missione di Intercettazione.

Ponete il Comandante di Gruppo in H8, con uno squadrone di Hurricane (assegnate un Esperte che è il comandante). Nessuno squadrone si piazza più in alto del Comandante di Gruppo.

x3



x3



Hurricane Mk.I – Missione di Intercettazione

Entrano nel secondo turno di gioco ad altitudine 7 o meno da uno dei bordi mappa

x1



Spitfire Mk.IA – Missione di Intercettazione

Entra il secondo turno di gioco ad altitudine 8 o meno da uno dei bordi mappa

Perdite Massime

Allerta

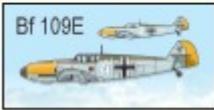
Qualità

Squadroni 12; Sezioni 6

Tutti gli squadroni iniziano allerta

Veterano 3; Inesperto 0; Esperte 3

Incursori – Tedesco (si piazza per primo)**Elementi della Luftflotte 2**

x3		He 111H-1 – Missione di Bombardamento Piazzateli uno ciascuno in S8, T8, U8
x3		Do17Z-2 – Missione di Bombardamento Piazzateli uno ciascuno in X8, Y8, Z8
x3		Bf 109E-4 – Missione di Scorta Ravvicinata
x3		Bf 109E-4 – Missione di Scorta

Gruppo in Caccia Libera (aggiungere il Comandante di Gruppo)

x3		Bf 109E-4 – Missione di Ricerca. Ponete il Comandante di Gruppo nella colonna K ad altitudine 10 o meno
----	---	---

Perdite Massime**Allerta****Qualità**

Squadroni 9; Sezioni 4
Nessun squadrone inizia allerta
Veterano 3; Inesperto 1; Esperte 2

Bordi Mappa**Dottrina****Controllo GCI****Reti Radio**

Sinistra - Inglese; **Destra** - Tedesco
Gli squadroni inglesi usano la Dottrina Rigida
Gli squadroni tedeschi usano la Dottrina Flessibile
Inglese - GCI 4
Ack - Gruppo Duxford e GCI
Beer, Charlie, Don, Edward, Freddie, George – Ogni squadrone inglese non in un gruppo ha una rete radio diversa, condivisa con GCI.
Heinrich – Tutti gli squadroni caccia tedeschi in ricerca.
Ida - Tutti gli squadroni di scorta tedeschi German.
In Alto a Destra
Nuvole dense in tutti i quadrati ad altitudini da 1 a 6.

Posizione del Sole**Nuvole****Regole Speciali**

1. Gli squadroni caccia tedeschi stanno operando al limite della loro autonomia. Ponete un segnalino di munizioni scarse su ognuno di essi.
2. I caccia tedeschi hanno flessibilità tattica [9.3.2].
3. I bombardieri che combattono contro il Gruppo Duxford applicano un modificatore -1 aggiuntivo alla coesione.
4. Gli squadroni inglesi possono piazzarsi in qualsiasi direzione.

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP inglesi dai VP tedeschi per determinare chi vince:

+13 o meno Vittoria inglese
da +14 a +17 Pareggio
+18 o più Vittoria tedesca

Scenario V21

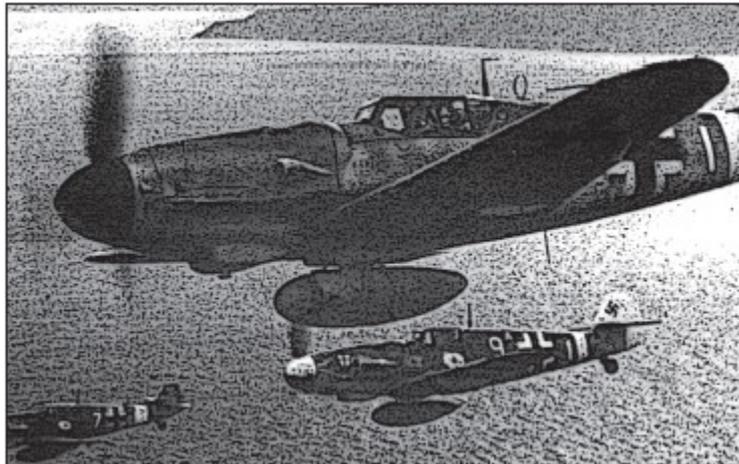
Inviare i Clown

Introduzione and Esito

Francia Settentrionale, primavera 1941

Dopo la Battaglia d'Inghilterra la RAF iniziò ad operare, dapprima timidamente, sopra la Francia. Queste operazioni "Circo" erano composte da piccole forze di bombardieri, accompagnate da grosse formazioni di caccia, che agivano da esca per far intervenire la Luftwaffe.

La rapida espansione ed un veloce turnover dei piloti sin dalla Battaglia d'Inghilterra, sommate a formazioni non flessibili ed a tattiche scadenti, lasciarono le *Circus* vulnerabili alle intercettazioni da parte dei veterani *Kanalgeschwadern* JG2 e JG26. Il risultato furono perdite sproporzionate ed insostenibili.



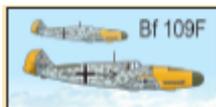
Ordine di Battaglia

Difensori – Tedesco

Elementi dei JG 2 e JG 26

I Gruppe (aggiungere il Comandante di Gruppo)

x3



Bf 109F-2 – Missione di Intercettazione

Ponete il Comandante di Gruppo in o a sinistra della colonna D ad altitudine 12 o meno.

II Gruppe (aggiungere il Comandante di Gruppo)

x3

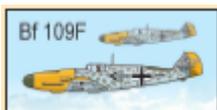


Bf 109F-2 – Missione di Intercettazione

Ponete il Comandante di Gruppo in o a sinistra della colonna D ad altitudine 8 o meno.

III Gruppe (aggiungere il Comandante di Gruppo)

x3



Bf 109F-2 – Missione di Intercettazione

Entrano nel Turno 4 dai quadrati V6, V7 e V8

Perdite Massime

Squadroni 9; Sezioni 4

Allerta

Tutti gli squadroni iniziano allerta

Qualità

Veterano 4; Inesperto 0; Esperte 3

Incursori – Inglese (si piazza per primo)**Elementi del 2° ed 11° Gruppo, RAF****x1**

Blenheim Mk.IV – Missione di Bombardamento.
Si piazza in P7

x2

Hurricane Mk.IIa – Missione di Scorta Ravvicinata

x2

Hurricane Mk.IIa – Missione di Scorta
Si piazza in P8

Copertura Scorta (Aggiungere il Comandante di Gruppo)**x3**

Spitfire Mk.Vb – Missione di Ricerca
Ponete il Comandante di Gruppo in P9

Copertura Alta (Aggiungere il Comandante di Gruppo)**x3**

Spitfire Mk.Vb – Missione di Ricerca
Ponete il Comandante di Gruppo in P11

Supporto al Bersaglio (Aggiungere il Comandante di Gruppo)**x3**

Spitfire Mk.Vb – Missione di Ricerca
Ponete il Comandante di Gruppo in L11

Copertura per la Ritirata (Aggiungere il Comandante di Gruppo)**x2**

Spitfire Mk.Vb – Missione di Ricerca
Entra nel Turno 6 dai quadrati Z10 e Z11

Perdite Massime
Allerta
Qualità

Squadroni 12; Sezioni 6
Nessun squadrone inizia allerta
Veterano 0; Inesperto 5; Esperte 1

Bordi Mappa
Controllo GCI
Reti Radio

Sinistra - Tedesco; **Destra** - Inglese
Tedesco - GCI 3
Ack – Bombardieri e scorte
Beer, Charlie, Don, Edward – Ogni gruppo inglese
Friedrich, Gustav, Heinrich – Ogni gruppo tedesco

Posizione del Sole
Nuvole
Unità di Terra

Sopra
Sottili in F-13-P13, Sparse in F4-Q4.
Aeroporto in D0, Flak Pesante A in E0

Regole Speciali

1. Usate le regole dell'attacco di bombardamento [15.0].
2. Il bombardiere può volare solo con profilo bombardamento livellato.

3. Raddoppiate i VP per il bombardamento e le perdite del bombardiere.
4. I Gruppi Copertura Scorta e Copertura Alta iniziano al limite dell'autonomia [13.3].
5. Gli squadroni tedeschi hanno flessibilità tattica [9.3.2].

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP inglesi dai VP tedeschi per determinare chi vince:

+6 o meno	Vittoria inglese
da +7 a +11	Pareggio
+12 o più	Vittoria tedesca

Scenario V22

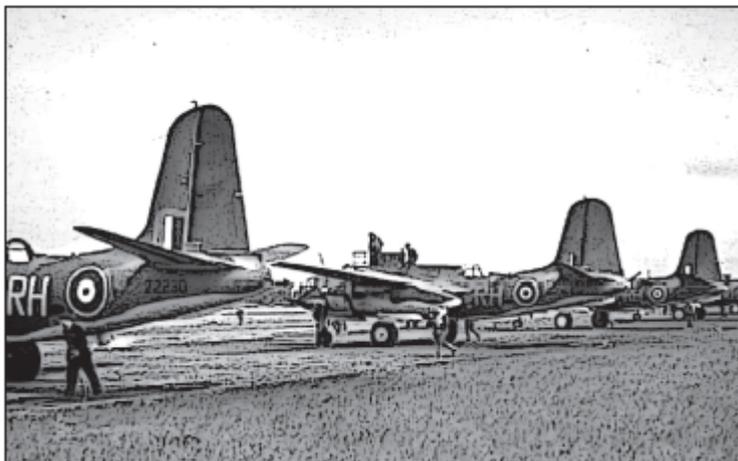
Il Giorno del Giubileo

Introduzione and Esito

Francia Settentrionale, 19 agosto 1942

La “Operazione Giubileo”, il raid canadese ed inglese contro il porto francese di Dieppe, ebbe il supporto della più grande flotta aerea inglese sino ad allora schierata. Una forza di 66 squadroni caccia e 7 di bombardieri diede supporto a questa “ricognizione in forze”.

Per le 9 del mattino era palese che l’operazione era in pericolo e venne dato l’ordine di ritirata. La RAF diede la copertura alle truppe in ritirata ed alla Marina Reale, contro l’esercito ed aviazione tedeschi. Ostacolati per operare lontano dalle loro basi, gli Alleati persero oltre un centinaio di aerei, principalmente caccia, mentre la Luftwaffe perse quasi cinquanta aerei, dei quali venti erano caccia.



Ordine di Battaglia

Incursori – Tedesco (si piazza per primo)

Elementi della Luftflotte 3

x1		Do 217E-2 – Missione di Bombardamento Si piazza in Y4
x1		Fw 190A-2 – Missione di Scorta Si piazza nelle colonne Y o Z
x1		Do 217E-2 – Missione di Bombardamento Si piazza in B5
x1		Fw 190A-2 – Missione di Scorta Si piazza nelle colonne A o B
x1		Fw 190A-2 – Missione di Intercettazione Si piazza in Z7
x1		Fw 190A-2 – Missione di Intercettazione Si piazza in A8

Qualità Veterano 4; Inesperto 0; Esperte 2

Perdite Massime **Alleato** – Squadroni 12; Sezioni 6
Tedesco – Squadroni 9; Sezioni 4

Allerta Tutti gli squadroni in intercettazione sono allerta. Tutti gli altri squadroni non sono allerta.

Rinforzi Tedeschi, entrano il Turno 2

x1



Ju 88A-4 – Missione di Bombardamento
Entra in A4

Qualità Veterano 0; Inesperto 0; Esperte 0

Rinforzi Tedeschi, entrano il Turno 3

x1

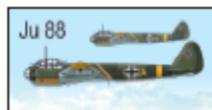


Fw 190A-2 – Missione di Intercettazione
Entra dal bordo mappa sinistro ad altitudine 10 o meno

Qualità Veterano 1; Inesperto 0; Esperte 1

Rinforzi Tedeschi, entrano il Turno 6

x1



Ju 88A-4 – Missione di Bombardamento
Entra da Z6

x1



Fw 190A-2 – Missione di Scorta

x1

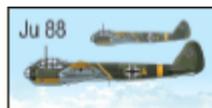


Fw 190A-2 – Missione di Intercettazione
Entra in qualsiasi quadrato non occupato nelle colonne A-J o T-Z ad altitudine 10

Qualità Veterano 1; Inesperto 0; Esperte 0

Rinforzi Tedeschi, entrano il Turno 7

x1



Ju 88A-4 – Missione di Bombardamento
Entra in Z5

x1

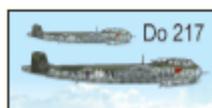


Fw 190A-2 – Missione di Scorta

Qualità Veterano 1; Inesperto 0; Esperte 1

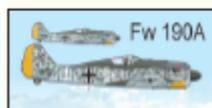
Rinforzi Tedeschi, entrano il Turno 9

x1



Do 217E-2 – Missione di Bombardamento
Entra in A5

x1



Fw 190A-2 – Missione di Scorta

x1



Fw 190A-2 – Missione di Intercettazione
Entra dal bordo mappa sinistro ad altitudine 12 o meno

Qualità Veterano 1; Inesperto 0; Esperte 0

Difensori – Alleato**Elementi del 2° ed 11° Gruppo, RAF****x4****Spitfire Mk.VB** – Missione CAP

Piazzateli separatamente in qualsiasi colonna da J a T, due squadroni ad altitudine 6 e due ad altitudine 3. Gli squadroni possono piazzarsi diretti a sinistra o a destra.

Qualità Veterano 1; Inesperto 0; Esperte 1**Rinforzi Alleati, entrano il Turno 4****x2****Hurricane Mk.IIC** – Missione di Bombardamento. Entrano in fila da Z1.**x1****Spitfire Mk.VB** – Missione di Scorta**Qualità** Veterano 2; Inesperto 0; Esperte 1**Rinforzi Alleati, entrano il Turno 6****x2****Boston Mk.III** – Missione di Bombardamento
Entrano in fila da A1**x2****Spitfire Mk.VB** – Missione di Scorta**x1****Spitfire Mk.VB** – Missione di Intercettazione.
Entra dal bordo mappa sinistro ad altitudine 10 o meno**Qualità** Veterano 1; Inesperto 0; Esperte 1**Rinforzi Alleati, entrano il Turno 8****Gruppo Debden** (Aggiungere il Comandante di Gruppo)**x3****Spitfire Mk.Vb** – Missione di Intercettazione.
Il Comandante di Gruppo entra dal bordo destro ad altitudine 12 o meno**Qualità** Veterano 1; Inesperto 0; Esperte 1
Bordi Mappa
Controllo GCI
Reti Radio

Vedere le regole speciali 4 e 5.

Tedesco - GCI 3; **Alleato** - GCI 4**Able, Baker, Charlie, Dog, Easy** – Ogni squadrone Alleato in intercettazione ha una rete radio diversa, condivisa con GCI.**Freddy** – Gruppo Debden e GCI**George** – Bombardieri Alleati e loro scorte**Heinrich, Ida, Julius, Kaufmann, Ludwig** - Ogni squadrone tedesco in intercettazione ha una rete radio diversa, condivisa con GCI.**Martha** - Bombardieri tedeschi e loro scorte
Posizione del Sole
Nuvole
Foschia

Sopra

Nuvole sparse in B7-E7, M4-O4, M5-N5, Q9-S9, V6-X6

Altitudine 1, ma solo nelle colonne da L a Q (inclusi)

Unità di Terra**Tedesco:** Flak Leggera A in L0, Q0; Artiglieria in L0, Q0.**Alleato:** DD 2 in N0; DD 4 in O0, P0**Regole Speciali**

1. Gli squadrons caccia veterani hanno flessibilità tattica [9.3.2].
2. I caccia in CAP iniziano al loro limite di carburante [13.3].
3. I bombardieri, cacciabombardieri e loro scorte devono uscire dalla mappa dal bordo mappa da cui sono entrati. Tutti gli altri squadrons possono uscire da qualsiasi bordo mappa.
4. Se si ha una zuffa, le unità tedesche puntano verso il bordo mappa più vicino e le unità Alleate a quello più lontano.
5. Il terreno da N a P (solamente) è mare [4.1].
6. Usate le regole dell'attacco di bombardamento [15.0]. I cacciabombardieri Alleati possono attaccare solamente Artiglieria o Flak Leggera. I bombardieri tedeschi possono attaccare solo le navi.
7. Diminuite il modificatore di difesa dei DD a -2.
8. I Boston che entrano nel Turno 6 posano ciascuno uno schermo fumogeno: uno nel quadrato L0 e l'altro in Q0. Fate bombardamento di livello in questi quadrati ad altitudine zero, ma non risolvete il bombardamento. I tedeschi ottengono 2 VP per ogni sezione di Boston che va in rotta prima che possa bombardare.

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP Alleati dai VP tedeschi per determinare chi vince:

+6 o meno	Vittoria Alleata
da +7 a +13	Pareggio
+14 o più	Vittoria tedesca

Scenario V23

Shimatta

Introduzione and Esito

Midway, 4 giugno 1942

Il piano dell'Operazione MI era in corso. Attacchi frammentari dall'Isola di Midway e la scoperta delle portaerei americane irritavano l'Ammiraglio Nagumo, comandante delle portaerei giapponesi. Preso tra l'attesa del ritorno del suo attacco contro l'isola e l'avvistamento delle sue riserve per un lancio di rappresaglia, l'Ammiraglio si trovò ad affrontare un mare di attacchi aerei apparentemente senza fine.

Quando i siluranti ed i bombardieri in picchiata delle TF 16 e TF 17 misero a fuoco le vulnerabili portaerei, il comandante Minoru Genda, ufficiale aereo della Prima Flotta Aerea, osservando il disastro delle quattro portaerei in fiamme esclamò "Shimatta!" – *Dannazione!*

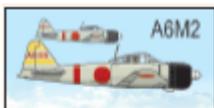


Ordine di Battaglia

Difensori – Giapponese (si piazza per primo)

Elementi delle Divisioni Portaerei 1 e 2

x2



A6M2 – Missione CAP

Si piazza sopra una portaerei ad altitudine 7 o meno

x2



A6M2 – Missione CAP

Si piazza sopra una portaerei ad altitudine 5 o meno

x1



A6M2 – Missione di Intercettazione

Decolla il Turno 5 o dopo da qualsiasi portaerei non danneggiata

Perdite Massime

Squadroni 9; Sezioni 4

Allerta

Tutti gli squadroni iniziano allerta

Qualità

Veterano 4; Inesperto 0; Esperte 2

Incursori – Americano

Gruppo 1 – Elementi del VT-8 e VF-6 (Hornet & Enterprise)

x1



TBD-1 – Missione di Bombardamento

Entrano da qualsiasi bordo mappa ad altitudine 1

x2



F4F-4 – Missione di Ricerca

Entrano sullo stesso bordo mappa dei TBD ad altitudine 13

Gruppo 2 – Elementi del VT-6 (Enterprise)**x1**

TBD-1 – Missione di Bombardamento
Enters on either map edge at altitude 1

Perdite Massime Squadroni 12; Sezioni 6

Qualità Veterano 0; Inesperto 1; Esperte 0

Gruppo 3 – Elementi del VB-6 e VS-6 (Enterprise)**x4**

SBD-3 – Missione di Bombardamento
Entrano in formazione nelle colonne A-D o W-Z ad altitudine 8

Perdite Massime Squadroni 8; Sezioni 4

Qualità Veterano 2; Inesperto 0; Esperte 1

Gruppo 4 – Elementi del VT-3, VB-3, VF-3 (Yorktown)**x1**

TBD-1 – Missione di Bombardamento
Entrano nelle colonne A-C o X-Z ad altitudine 1

x2

SBD-3 – Missione di Bombardamento
Entrano da qualsiasi bordo mappa ad altitudine 8

x1

F4F-4 – Missione di Scorta
Scorta ai TBD

Perdite Massime TBD: Squadroni 12; Sezioni 6

SBD: Squadroni 8; Sezioni 4

F4F-4: Sezioni 4

Allerta Nessun squadrone inizia allerta

Qualità Veterano 2; Inesperto 0; Esperte 1

Gruppo 5 – Elementi del VB-8, VS-8, VF-8 (Hornet)**x4**

SBD-3 – Missione di Bombardamento
Entrano in formazione nelle colonne A-D o W-Z ad altitudine 8

x2

F4F-4 – Missione di Scorta

Perdite Massime SBD: Squadroni 8; Sezioni 4

F4F-4: Sezioni 4

Allerta Nessun squadrone inizia allerta

Qualità Veterano 1; Inesperto 0; Esperte 0

Perdite Massime Squadroni 9; Sezioni 4

Allerta Nessun squadrone inizia allerta

Bordi Mappa Vedere le Regole Speciali 2 e 3

Controllo GCI GCI 4, vedere la regola speciale 4

Radio Gli squadroni giapponesi non hanno radio

Reti Radio *Able* – Caccia del Gruppo 1

Baker - Caccia del Gruppo 4

Charlie - Caccia del Gruppo 5

Posizione del Sole

Sopra

Nuvole

Sparse in B2-C2, B7-G7, U2-X2, Sottili in H7-K7, D2-G2, J2-K2, P2-Q2, W6-Z6

Unità di Terra

CV 1 (*Soryu*) in I0, CV 1 (*Hiryu*) in L0, CV 1 (*Akagi*) in O0, CV 1 (*Kaga*) in R0

Regole Speciali

1. I giocatori possono decidere di giocare lo scenario storico o quello modificato. Sceglierne uno e seguite le istruzioni dopo le regole speciali.
2. Le unità americane possono entrare o uscire da qualsiasi bordo mappa.
3. Le unità giapponesi escono da qualsiasi bordo mappa.
4. Gli squadroni e sezioni giapponesi non hanno radio, ma possono essere controllati GCI con segnali luminosi dalle navi. Considerate che il giapponese abbia GCI, ma si può porre un solo segnalino di vettore. Quel segnalino di vettore viene usato per TUTTE le unità giapponesi (in altre parole, invece di avere un segnalino di vettore per ogni squadrone, ve ne è solo uno che si applica a tutti gli squadroni). Una volta posto il segnalino di vettore non viene mai rimosso dalla mappa, solo spostato.
5. Una volta che è stato posto un vettore, tutte le unità giapponesi senza un inseguimento deve muovere per intercettare.
6. La prima volta nella partita in cui viene posto un segnalino di vettore, non tirate i dadi [9.2.4]. Ponete semplicemente il segnalino di vettore. Tirate i dadi solo quando cambiate posizione del segnalino di vettore.
7. Usate le regole dell'attacco di bombardamento [15.0].
8. Indicate uno squadrone in CAP con un segnalino di munizioni scarse.
9. I TBD portano un carico di Siluri [15.1].
10. La superficie è mare [4.1].
11. È in effetto la *flak* sorpresa [14.2.9]
12. Poiché le navi stanno manovrando in modo brusco, applicate un modificatore di -1 a tutti gli attacchi della *flak*.
13. I ponti della portaerei giapponese sono stipati di aerei riforniti di carburante e bombe. Quando si calcolano i colpi del bombardamento qualsiasi colpo dal 50% al 100% viene raddoppiato nei risultati.
14. I caccia giapponesi hanno flessibilità tattica [9.3.2].

Scenario Storico

Se giocate la versione storica dello scenario, i gruppi americani entrano sulla mappa nei turni seguenti:

Gruppo 1, Turno 1

Gruppo 2, Turno 5

Gruppo 3, Turno 9

Gruppo 4, Turno 12

Gruppo 5 non appare nello scenario storico

Scenario Alternativo

Se giocate la versione alternativa dello scenario, un gruppo americano entra sulla mappa in ciascuno dei turni seguenti:

Turno 1

Turno 5

Turno 9

Turno 12

Per determinare quale gruppo entra, tirate un dado. Il risultato è il numero del gruppo che entra. Con un 6, ritirate sino ad ottenere un gruppo. Se si ottiene un gruppo che è già entrato, diminuite il risultato del dado di 1 e fate entrare il gruppo corrispondente al nuovo valore. Se quel gruppo è già entrato, diminuite ancora il risultato di 1 (e poi ancora, se necessario), e fate entrare quel gruppo.

ESEMPIO: Si tira un 3, ma i Gruppi 3 e 2 sono già entrati. Riducendo il risultato ad 1 entra il Gruppo 1.

Se il tiro di dado è zero, ritirate sino a scegliere un gruppo.

Vi sono solo 4 turni di gioco nei quali i gruppi possono entrare. Questo significa che possono entrare solo 4 gruppi nel gioco ed uno non entrerà.

Condizioni di Vittoria

Alla fine della partita sommate i Punti Vittoria (VP) di ciascuna delle parti.

Sottraete i VP giapponesi dai VP americani per determinare chi vince:

+19 o meno Vittoria giapponese

da +20 a +35 Vittoria minore americana

+36 o più Vittoria americana

Quale Scheda Uso?

Gli scenari elencano modelli di aerei che sono varianti di un modello riprodotto in una scheda, o sono nomi alternativi per quel modello. Questa tabella vi aiuta a trovare il modello corretto. La colonna a sinistra elenca i modelli presenti nel gioco, quella destra la scheda dove trovate il modello. Quando vi è una variante, anche questa viene indicata.

<i>Modello</i>	<i>Scheda</i>
A-20A, A-20B, A-20C Havoc	A-20 Havoc
A-20G Havoc	A-20 Havoc <i>variante</i>
A-24 Banshee	SBD-3 Dauntless
A6M2 'Zero' (Zeke)	A6M2 'Zero' (Zeke)
Avenger Mk.I, Mk.II	TBF-1 Avenger
Avenger Mk.III	TBF-1 Avenger <i>variante</i>
Battle Mk.I, Mk.II, Mk.V	Battle Mk.I
B5N1, B5N2 'Kanko' (Kate)	B5N2 'Kanko' (Kate)
Bf 109E1, E-3	Bf 109E-4 <i>variante</i>
Bf 109E-4	Bf 109E-4
Bf 109E-7	Bf 109E-4 <i>variante</i>
Bf 109F-1, F-2 'Friedrich'	Bf 109F-2 'Friedrich'
Bf 109F-4, F-4/R1 'Friedrich'	Bf 109F-4 'Friedrich'
Bf 110C-1, C-2, C-3	Bf 110C-4 <i>variante</i>
Bf 110C-4	Bf 110C-4
Bf 110C-7	Bf 110C-4 <i>variante</i>
Blenheim Mk.I	Blenheim Mk.IV <i>variante</i>
Blenheim Mk.IV	Blenheim Mk.IV
Blenheim Mk.V 'Bisley'	Blenheim Mk.IV <i>variante</i>
Boston Mk.I, Mk.II, Mk.III	A-20 Havoc
Buffalo Mk.I	F2A-3 Buffalo
CR.42, CR.42bis Falco	CR.42 Falco
D3A1, D3A2 'Kanbaku' (Val)	D3A1 'Kanbaku' (Val)
Do 17Z-0 to Z-5	Do 17Z-2
Do 217E-1 to E-5	Do 217E-2
F2A-3 Buffalo	F2A-3 Buffalo
F4F-3 Wildcat	F4F-4 Wildcat <i>variante</i>
F4F-4 Wildcat	F4F-4 Wildcat
Fw 190A-1, A-2	Fw 190A-2
G.50, G.50bis Freccia	G.50 Freccia
G4M1, G4M2 'Rikko' (Betty)	G4M1 'Rikko' (Betty)
G4M3 'Rikko' (Betty)	G4M1 'Rikko' (Betty) <i>variante</i>
Gladiator Mk.I, Mk.II	Gladiator Mk.II
He 111H-1 ad H-20	He 111H-1
Hurricane Mk.I	Hurricane Mk.I
Hurricane Mk.IIA, Mk.IIB	Hurricane Mk.IIC <i>variante</i>
Hurricane Mk.IIC	Hurricane Mk.IIC
Hurricane Mk.IID	Hurricane Mk.IIC <i>variante</i>
Hurricane Mk.IV	Hurricane Mk.IIC <i>variante</i>
IL-2	IL-2M 'Ilyusha'
J 8, J 8A	Gladiator Mk.II
J 11	CR.42 Falco
Ju 87B-1, B-2 'Stuka'	Ju 87 B-2 'Stuka'
Ju 87B-2 Picchiatello	Ju 87B-2 'Stuka'
Ju 87R-1, R-2, R-4 'Stuka'	Ju 87B-2 'Stuka' <i>variante</i>
Ju 88A-1 to A-4	Ju 88A-4
Ki-21-Ia (Sally)	Ki-21-IIa (Sally) <i>variante</i>
Ki-21-IIa, -IIB (Sally)	Ki-21-IIa (Sally)
Ki-43-I, -Ia, -Ib Hayabusa (Oscar)	Ki-43-I Hayabusa (Oscar)
Kittyhawk Mk.I	P-40E Warhawk <i>variante</i>
Kittyhawk Mk.IA	P-40E Warhawk
Kittyhawk Mk.II	P-40F Warhawk

LaGG-3	LaGG-3
LaGG-3-37	LaGG-3 <i>variante</i>
Martlet Mk.I, Mk.II, Mk.III	F4F-4 Wildcat <i>variante</i>
Martlet Mk.IV	F4F-4 Wildcat
MC.200, MC.200CB Sietta	MC.200 Sietta
MC.202, MC.202AS, MC.202CB Folgore	MC.202 Folgore
P-40B, P-40C Warhawk	P-40B Warhawk
P-40D Warhawk	P-40E Warhawk <i>variante</i>
P-40F Warhawk	P-40F Warhawk
P-40L Warhawk	P-40F Warhawk <i>variante</i>
SBD-1, SBD-2 Dauntless	SBD-3 Dauntless <i>variante</i>
SBD-3, SBD-4, SBD-5 Dauntless	SBD-3 Dauntless
Sea Hurricane Mk.1B	Hurricane Mk.I
Spitfire Mk.I, Mk.IA, Mk.IIA	Spitfire Mk.IA
Spitfire Mk.IB, Mk.IIB	Spitfire Mk.IA <i>variant</i>
Spitfire Mk.VA	Spitfire Mk.VB <i>variante</i>
Spitfire Mk.VB	Spitfire Mk.VB
Spitfire Mk.VC	Spitfire Mk.VB <i>variante</i>
SM.79-I, SM.79-II, SM.79-III Sparviero	SM.79-II Sparviero
TBD-1 Devastator	TBD-1 Devastator
TBF-1, TBF-1C, TBM Avenger	TBF-1 Avenger
TBM-3 Avenger	TBF-1 Avenger <i>variante</i>
Tomahawk Mk.I	P-40B Warhawk <i>variante</i>
Tomahawk Mk.II	P-40B Warhawk
Yak-1	Yak-1
Yak-1B	Yak-1 <i>variante</i>

Q. If an escort squadron with Tactical Flexibility tallies a target and splits, one flight retains the tally as per 9.3.1 and the other does not. This means the flight with the tally switches to a Sweep mission. What mission does the flight without the tally have?

A. As it does not have a tally, the flight retains its escort mission. An addition has been made to rule 9.3.1 to clarify this.

LE TABELLE

REAZIONE DELLA SCORTA [10.4] ☒☒

Tiro di dado di 6 o più per reagire con successo	<i>Modificatori</i>	
Tiro di dado di 2 – 5 per la reazione Tardiva	+1	Lo squadrone di scorta è Veterano
Se la reazione ha successo, inseguite il nemico e: (1) Muovete nel quadrato nemico ed attaccate, OPPURE (2) Dividete lo squadrone ed inviate una sezione all'attacco.	-1	Lo squadrone di scorta è Inesperto
	-1	Il nemico è dietro lo squadrone di scorta [8.1.2]
	-1	Ogni quadrato di distanza della scorta dal nemico
	-1	Lo squadrone di scorta non ha radio [5.1]
	-?	Modificatore per le condizioni meteorologiche [4.7]

TABELLA DEL COMBATTIMENTO AEREO [10.5.1] ☒☒

<i>Si applica a tutte le situazioni</i>		<i>Si applica solo in combattimento</i>	
Modificatori ai valori di Velocità e Virata :		Modificatori ai valori di Velocità e Virata :	
-1	Ha segnalino di carico di bombe, serbatoi sganciabili, razzi, ATGR, Siluri	+1	Per ogni squadrone o sezione aggiuntiva di caccia/cacciabombardiere
Modificatori ai valori di Velocità		+1	Lo squadrone è Veterano
+1	Ha segnalino di picchiata	-1	Lo squadrone è Inesperto
-1	Ha segnalino di cabrata	-1	Se l'unità è una sezione, non uno squadrone
		-1	Se disperso o in rotta
		-1	Il difensore sta usando la dottrina Rigida [5.1]
		-1	La sezione è una formazione di un solo aereo [13.6]

Tiro di dadi	Differenziale di Combattimento								
	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4
4 o meno	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	-	-	-	-	-	-	-	1	1
6	-	-	-	-	-	1	1	1	1
7	-	-	-	1	1	1	1	1	2
8	-	-	1	1	1	1	2	2	2
9	-	1	1	1	2	2	2	2	2
10	1	1	1	1	2	2	2	3	3
11	1	2	2	2	2	3	3	3	4
12	2	2	2	3	3	3	4	4	4
13	2	2	3	3	3	4	4	5	5
14+	2	3	3	4	4	5	5	6	6

Modificatore ai tiri di dado dell'Attaccante		Modificatore ai tiri di dado del Difensore	
<i>Si applica a tutti i tiri di dado</i>		<i>Si applica a tutti i tiri di dado</i>	
-2	Attacco muso a muso [10.3]	-2	Attacco muso a muso [10.3]
-1	Il difensore sta facendo manovra evasiva [13.4.2]	-1	Il difensore sta facendo manovra evasiva e/o ha alta velocità
-1	Attaccante ad alta velocità [13.8.1]	-1	L'attaccante sorprende il difensore [13.4.1]
+1	L'attaccante sorprende il difensore [13.4.1]	+1	Il difensore ha un pilota <i>Experte</i>
+1	L'attaccante ha un pilota <i>Experte</i>	+1	Il difensore ha mirini giroscopici [13.5.3]
+1	L'attaccante ha mirini giroscopici [13.5.3]	-?	Modificatore per le condizioni meteorologiche
-?	Modificatore per le condizioni meteorologiche	+2	Il difensore è in una Lufbery [13.4.3]
<i>Si applica solo agli attacchi contro i Bombardieri</i>		<i>Modificatori per le Condizioni Meteorologiche [4.7]</i>	
-2	L'attaccante sta usando razzi	1	Nuvole sottili
-1	Attacco a lungo raggio con Bordkanone 50mm	2	Nuvole sparse o pioggia
		3	Nuvole dense
Risultati			
-	Nessun colpo a segno		
#	Numero di colpi contro l'avversario		

TABELLA DI ATTACCO DELLA FLAK [14.2.2]		
Tiro di dadi	Flak	Bombe @
9 o meno	-	-
10	C	-1
11	1	-1
12-13	2	-1
14 o più	3	-2
Valore di potere di fuoco della Flak		
Sbarramento	0	
Fuoco Diretto	1	
Munizioni a doppia spoletta	+2	
@ Applicare il segnalino di bomba solo se lo squadrone ha lanciato bombe durante il movimento [14.2.5]		

MODIFICATORI ALLA FLAK PER L'ALTITUDINE		
Altitudine	Flak Leggera	Flak Pesante
12 o più	-	-1
5-11	-	+0
0-4	+0	+0
<i>Modificatori al tiro di dadi per lo Sbarramento e Fuoco Diretto</i>		
+?	Forza dell'unità Flak	
+1	Per ogni unità Flak che dà fuoco di supporto	
<i>Modificatori al tiro di dadi per il Fuoco Diretto</i>		
+?	Modificatore per l'altitudine (tabella sopra)	
-?	Modificatore per le condizioni meteorologiche [4.7]	
+1	Il bersaglio ha segnalino Lento	
+1	Il bersaglio ha puntato per le bombe questo turno	
+1	Direzione di fuoco avanzata [14.2.7]	
+2	Spoletta di Prossimità [14.2.7]	

TABELLA DEL BOMBARDAMENTO [15.4]	
Tiro di dadi	% Colpi
5 o meno	0%
6-7	10%
8-9	25%
10-11	50%
12 o più	100%
Colpi per il bombardamento	Forza delle Bombe x % Colpi
Forza delle Bombe	Valore delle Bombe sulla scheda dell'aereo. Dimezzate se disorganizzato o se è sezione. Valore dei siluri = 20
Modificatori al tiro di dado:	
+?	Modificatore per l'altitudine
+?	Modificatore di difesa del bersaglio (la difesa delle navi può essere ridotta da danni o attacchi Controsolo [14.1.3])
+5	Attacco Tokko [15.5.3]
+3	Bombardamento in picchiata [15.3.2], attacco di mitragliamento o con razzi [15.3.6-15.3.8]
+2	Attacco di bombardamento ad angolo ripido [15.3.3]
+1	Attacco di bombardamento in planata [15.3.4]
+?	Modificatore per attacco con siluri [15.3.5]

+1	Attacco a tenaglia [15.5.1]
+1	Bombardiere non attaccato da <i>flak</i> questo turno
-?	Modificatore al bombardamento causato da attacco <i>flak</i> [14.2.5]
-?	Modificatore per le condizioni meteorologiche [4.7]
-1	Attacco di siluramento o con razzi a lungo raggio
-2	No mira [15.3]
+1	Lo squadrone di bombardieri è Veterano
-1	Lo squadrone di bombardieri è Inesperto

Tabella dei Modificatori per l'Altitudine			
Altitudine	T	V	G
0	0	0	0
1	-1	-1	-1
2	-2	-1	-1
3 - 5	-3	-2	-2
6 - 14	-4	-3	-2
15 o più	-5	-4	-3

Incrociate l'altitudine del bombardamento con il traguardo di puntamento del bombardiere per ottenere il modificatore per l'altitudine.

Perdite [10.6]			
<i>Tirate un dado e sommate al risultato il Potere di Fuoco dello sparante</i>		Modificatori al Potere di Fuoco	
Risultato < Protezione	Nessuna Perdita	+1	Lo squadrone che spara ha un Esperte
Risultato = Protezione	Disperso / girare Disperso a Perdite	+1	Lo squadrone che spara ha mirino giroscopico [13.5.3]
Risultato > Protezione	Perdita	+1	Attacco muso contro muso e bersaglio con indicazione "h"
		+1	Cannoni alari supplementari o cannoni AT

Tabella della Coesione [10.7] ☒☒		
Tiro di dadi	Caccia	Bombardiere, Flak
3 o meno	2	1
4	1	1
5	1	Nessuna
6	1	Nessuna
7 o più	Nessuna	Nessuna

Modificatori al tiro di dadi	
Tutti i tiri di dado	
-?	Sottraete le perdite totali dello squadrone subite nella partita
+1	Lo squadrone è veterano
-1	Lo squadrone è inesperto
Combattimento Aereo	
+1	Lo squadrone è dalla parte attaccante
+1	Lo squadrone è in una Lufbery [13.4.3]
-1	Lo squadrone è di caccia senza radio [5.1]
-1	Lo squadrone ha indicazione di munizioni scarse
-2	Lo squadrone ha segnalino di munizioni esaurite
-?	Modificatori per le condizioni meteorologiche [4.7]

Tiro di dado per l'Inseguimento	Modificatori al tiro di dado:	
<i>Se il tiro di dado è pari o superiore alla distanza dal bersaglio, ponete un segnalino di Inseguimento sull'unità nemica</i>	+2	Bersaglio in formazione di 3 o più squadroni
	+2	Bersaglio in zona di sbarramento <i>flak</i> creata da un segnalino di sbarramento [14.2.2]
	+2	Bersaglio soggetto a scie di condensazione [4.4]
	-2	Bersaglio dietro lo squadrone (se lo squadrone ha visione posteriore migliorata questo non si applica ai bersagli sopra lo squadrone) [8.1.2]
	+1	Squadrone nella stessa rete radio del GCI o bersaglio inseguito da squadrone amico nella stessa rete radio [9.4]
	-1	Lo squadrone che insegue è inesperto
	+1	Lo squadrone che insegue è veterano
	-?	Modificatori per le condizioni meteorologiche [4.7]
	-1	Bersaglio controsolle [4.6.2]

LE SCHEDE DEGLI AEREI

Tutte le schede hanno la stessa struttura:

Altitudine	Velocità	Virata	Cabrata	Bombe
------------	----------	--------	---------	-------

Potere di Fuoco
Protezione
Traguardo di puntamento
Difesa

Indichiamo le caratteristiche particolari dei vari aerei

STATI UNITI (US)

Scheda	Caratteristiche	Varianti
A-20 Havoc	<i>Attrito Ridotto Siluri +0</i>	A-20 rappresenta tutte le prime varianti, compreso il A-20^o , B e C . Detto DB-7 in servizio francese. Boston Mk.I, Mk.II, Mk.III. Il Boston era il nome dell'A-20 in servizio inglese e del Commonwealth. A-20G versione di attacco al suolo, in servizio dal febbraio 1943. <i>Aumentate il Potere di Fuoco a 2/0</i>
SBD-3 Dauntless	<i>Freni di Picchiata</i>	SDB-1, SBD-2 Varianti iniziali senza corazzatura e serbatoi autosigillanti. <i>Ridurre la Protezione a 3</i> SBD-3 Questa scheda rappresenta anche le varianti seguenti SBD-4 e SBD-5 A-24 Banshee Variante basata a terra della Aviazione dell'Esercito dei SBD-3, -4 e -5 .
TBD-1 Devastator	<i>Siluri -1 lenti</i>	-
TBF-1 Avenger	<i>Siluri -1 lenti</i>	TBF-1 Questa scheda rappresenta gran parte delle principali varianti, incluso il TBF-1C ed il TBM . In servizio inglese erano designati Avenger Mk.I e Mk.II . TBM-3 variante migliorata. In servizio da metà '44. In servizio inglese era il Avenger Mk. III . <i>Aggiungere ATGR 12 e Serbatoi supplementari.</i> Siluri migliorati dal tardo '44. <i>Cambiare Siluri -1 lenti in Siluri +1</i>
F-4F4 Wildcat	<i>Serbatoi Supplementari</i>	Martlet Mk.IV variante inglese del F4F-4 , entrò in servizio nel luglio 1942. Rinominato Wildcat Mk.IV nel marzo 1944. F-4F3 Wildcat variante iniziale, entrò in servizio nell'agosto 1940. In servizio inglese era il Martlet Mk.I, Mk.II e Mk.III . <i>Diminuite il Potere di Fuoco ad 1.</i>
P-40B Warhawk	<i>Serbatoi Supplementari</i>	P-40B questa scheda rappresenta il P-40B e C , detti Tomahawk Mk.II in servizio inglese e del Commonwealth. Tomahawk Mk.I variante iniziale in servizio inglese e del Commonwealth, dal maggio 1941. Mancava di corazzatura e di serbatoi autosigillanti. <i>Ridurre la Protezione a 3.</i>
P-40 E Warhawk	<i>Serbatoi Supplementari</i>	Kittyhawk Mk.IA Il nome per il P-40E in servizio inglese e del Commonwealth. P-40D versione iniziale, prodotta in numero limitato, conosciuta come Kittyhawk Mk.I in servizio inglese e del Commonwealth.
P-40 F Warhawk	<i>Serbatoi Supplementari</i>	P-40L versione alleggerita con la rimozione di alcune mitragliatrici. <i>Diminuite il Potere di Fuoco ad 1.</i> Kittyhawk Mk.II Il nome per il P-40F in servizio inglese e del Commonwealth
F2A-3 Buffalo	-	Questa scheda rappresenta i Buffalo "pesanti" in servizio con gli US e inglese (detti Buffalo Mk.I e disponibili dal maggio 1941)

ERRATA: Scheda **F2A-3 Buffalo**: Cambiate la banda di altitudine media da 4 - 8 a 3 - 8.

GRAN BRETAGNA

<i>Scheda</i>	<i>Caratteristiche</i>	<i>Varianti</i>
Blenheim Mk.IV	-	Blenheim Mk.I versione iniziale, entrò in servizio nel 1937. <i>Ridurre la protezione a 3-5h</i> Blenheim Mk.V “Bisley” variante da attacco al suolo, entrò in servizio a metà 1942. <i>Incrementare la protezione a 4-5 (no “h”)</i>
Battle Mk. I	-	Battle questa carta rappresenta il Battle Mk.I, Mk.II e Mk. V.
Gladiator Mk.II	-	Gladiator Mk.I versione iniziale, entrò in servizio nel febbraio 1937. Designato J 8 in servizio svedese. Gladiator Mk.II designato J 8A in servizio svedese. Sea Gladiator variante per lancio da portaerei.
Hurricane Mk. I	-	Sea Hurricane Mk.I variante navale, entrò in servizio nel luglio 1941.
Hurricane Mk. IIC	<i>Serbatoi Supplementari</i>	Hurricane Mk.IIA, Mk.IIB varianti armati di mitragliatrici, entrarono in servizio nel settembre 1940. <i>Ridurre il Potere di Fuoco ad 1.</i> Hurricane Mk.IID variante anticarro, entrò in servizio nel giugno 1942. <i>Ridurre il Potere di Fuoco a zero. Aggiungere Cannoni AT.</i> Hurricane Mk.IV variante da attacco a terra, entrò in servizio nel tardo 1943. <i>Aggiungere Cannoni AT e ATGR 12.</i>
Spifire Mk.IA	-	Spitfire questa carta rappresenta tutte le varianti iniziali dello Spitfire, incluso lo Spitfire Mk.I , in servizio dall'agosto 1938 e Mk.IIA dall'agosto 1940. Spitfire Mk.IB e Mk.IIB varianti armate di cannone costruite in numero limitato. Il Mk.IB entrò in servizio nel giugno 1940. <i>Incrementate il Potere di Fuoco a 2.</i>
Spifire Mk.VB	<i>Serbatoi Supplementari</i>	Spitfire Mk.VA variante armata di mitragliatrici costruita in numero limitato. <i>Ridurre il Potere di Fuoco ad 1.</i> Spitfire Mk.VC variante successiva, con numerosi miglioramenti secondari

ITALIA

<i>Scheda</i>	<i>Caratteristiche</i>	<i>Varianti</i>
CR 42 Falco	-	CR 42bis variante con armamento leggermente migliorato, sebbene ancora sottopotenziato. J 11 il CR 42 in servizio svedese
G 50 Freccia	-	G.50 questa scheda rappresenta il G.50 ed il G.50bis variante a lungo raggio. <i>Può portare carico di bombe solo dal maggio 1941 in poi</i>
Mc 200 Saetta	<i>Serbatoi Supplementari</i>	Mc.200 Saetta questa scheda rappresenta il Mc.200CB (disponibile nel 1942) che portava bombe e serbatoi supplementari.
Mc.202 Folgore	<i>Serbatoi Supplementari</i>	Mc.202 Folgore questa scheda rappresenta il modello base ed i successivi Mc.202AS e Mc.202CB che poteva portare bombe e serbatoi supplementari. <i>Può portare carico di bombe solo dal 1942 in poi</i>
SM 79-II Sparviero	<i>Siluri +1</i>	SM.79 questa scheda rappresenta i siluranti SM.79-II ed SM.79-III ed il SM.79-I bombardiere di produzione standard che entrò in servizio nel tardo 1936.

URSS

<i>Scheda</i>	<i>Caratteristiche</i>	<i>Varianti</i>
Yak-1	<i>ATGR 3</i>	Yak-1B variante migliorata, entrò in servizio nel dicembre 1942. <i>Aggiungere Visione sul Retro.</i>
LaGG-3	<i>ATGR 3</i>	LaGG-3-37 variante con armamento migliorato, entrò in servizio in numero limitato nel settembre 1942. <i>Incrementate il Potere di Fuoco a 2.</i>
IL-2 “Ilyusha”	<i>ATGR 6</i>	IL-2 questa scheda rappresenta solo la variante monoposto.

GERMANIA

<i>Scheda</i>	<i>Caratteristiche</i>	<i>Varianti</i>
Bf 109E-4 “Emil”	-	Bf 109E-1, E-3 varianti iniziali che entrarono in servizio nel febbraio 1939. <i>Le varianti iniziali non possono portare bombe</i> Bf 109E-7 una variante a lungo raggio in grado di portare carburante aggiuntivo. <i>Aggiungere Serbatoi Supplementari.</i>
Bf 109F-2 “Friedrich”	<i>Serbatoi Supplementari</i>	Bf 109F-1 variante iniziale con armamento leggermente diverso, costruita in numero limitato. Per le varianti successive usate la scheda del Bf 109F-4 .
Bf 109F-4 “Friedrich”	<i>Serbatoi Supplementari</i> <i>Cannoni alari</i>	Bf 109F-4 questa scheda rappresenta anche la variante F-4/R1 , che poteva portare cannoni alari supplementari. Per le varianti iniziali vedere la scheda del Bf 109F-2 .
Bf 110C-4	<i>Serbatoi Supplementari</i> <i>Vista Posteriore</i>	Bf 110C-1, C-2, C3 varianti iniziali della serie C, entrarono in servizio nel gennaio 1939. <i>Le varianti iniziali non possono portare bombe.</i> Bf 110C-7 variante cacciabombardiere. <i>Incrementare la forza delle Bombe a 20.</i>
Fw 190A-2	<i>Serbatoi Supplementari</i> <i>Vista Posteriore</i>	Fw 109A-1 versione prodotta inizialmente disponibile solo in pochi esemplari dal luglio 1941.
Do 17Z-2		Do 17Z questa scheda rappresenta tutta la serie Z dalla Z-0 alla Z-5 . La Z-2 è la variante principale.
Do 217E-2	<i>Freni di Picchiata</i>	Do 217E questa scheda rappresenta tutti gli aerei della serie E dalla E-1 alla E-5 . La E-2 è la variante principale.
He 111 H-1	<i>Siluri +1</i>	He 111H questa scheda rappresenta tutti gli aerei della serie H dalla H-1 alla H-20 , inclusa la H-6 armata di siluro.
Ju 87B-1 “Stuka”	<i>Freni di Picchiata</i>	Ju 87B questa scheda rappresenta le varianti B-1 e B-2 . In servizio italiano la B-2 era conosciuta come Picchiatello . Ju 87R variante a lungo raggio. La serie R comprende la R-1, R-2 ed R-4 . <i>Aggiungere Serbatoi Supplementari. Diminuite il valore delle Bombe a 5.</i>
Ju 88A-4	<i>Freni di Picchiata</i> <i>Siluri +1</i>	Ju 88A questa scheda rappresenta tutta la serie A dalla A-1 (in servizio dal settembre 1939) alla A-5 . La A-4 era la principale.

GIAPPONE

Ki-43-I Hayabusa “Oscar”	<i>Serbatoi Supplementari</i> <i>Vista Posteriore</i>	Ki-43-I questa scheda rappresenta tutte le varianti iniziali, inclusa la Ki-43 Ia ed Ib .
A6M2 Zero “Zeke”	<i>Serbatoi Supplementari</i> <i>Vista Posteriore</i>	-
Ki-21-IIa “Sally”	-	Ki-21-Ia variante iniziale, entrò in servizio nel tardo 1938. Include anche le Ki-21-Ib ed Ic . <i>Ridurre la protezione a 3-4</i> Ki-21-IIb versione migliorata in servizio dalla metà 1943.
G4M1 Rikko “Betty”	<i>Attrito Ridotto</i> <i>Siluri +1</i>	G4M2 versione migliorata in servizio dalla metà 1943. G4M3 variante della tarda guerra con protezione aggiuntiva, entrò in servizio nell'ottobre 1944. <i>Incrementare la Protezione a 4-5.</i>
B5N2 Kanko “Kate”	<i>Siluri +1</i>	B5N1 una versione iniziale che entrò in servizio in Cina dal tardo 1938.
D3A1 Kunbaku “Val”	<i>Freni di picchiata</i>	D3A2 versione migliorata che entrò in servizio dal tardo 1942.