

Wings of Glory Seconda Guerra Mondiale – NEVER IN THE FIELD

Un feroce combattimento aereo tra due pattuglie di combattenti nei cieli dell'Inghilterra.

Iscrizione e preparazione

La registrazione è individuale. I giocatori si registrano e sono invitati a portare un German Fighter o un British Fighter appartenente all'elenco degli aerei consentiti - gli organizzatori ne forniranno uno ai giocatori che ne sono privi. Sono consentite solo miniature ufficiali Wings of Glory o Wings of War prodotte dai rispettivi editori, con carte e accessori originali. Si accettano miniature ridipinte.

Formazione della squadra

Lo Scenario Game si svolge in 2 partite: due dogfight in cui il giocatore avrà la possibilità di giocare in entrambe le fazioni, giocando in una parte nella prima partita e in quella opposta nella seconda.

Punteggio individuale

Per ogni partita viene prodotto un report individuale e i punteggi vengono assegnati a ciascun giocatore. Il punteggio è individuale negli scenari di dogfighter.

Il vincitore, al termine delle due partite, avrà accumulato più punti.

Regole organizzative

L'Organizzazione si riserva il diritto di adeguare il presente regolamento dandone tempestiva comunicazione.

Sfondo storico

Il 29 agosto 1940, una formazione di circa 650 combattenti tedeschi, inclusi Bf.109 e Bf.110, attraversò la Manica e si diresse verso il Kent. 13 squadroni di caccia, incluso il 610 Squadron, si affrettarono ad intercettarli. Si sono verificati numerosi combattimenti aerei.

Risultato storico:

Diversi aerei furono abbattuti su entrambi i lati, ma, alla fine, la R.A.F. disimpegnato per non essere schiacciato dalla superiorità numerica della Luftwaffe.

SCENARIO DI DOGFIGHTER

Regole della partita

La posizione di partenza è con le squadre allineate lungo i lati opposti del tavolo, con gli aerei all'incirca equidistanti tra loro e dai lati del tavolo, le carte aereo con il retro che tocca il bordo del tavolo lungo il quale si schierano.

La partita si svolge solo con le regole base e standard della partita Wings of Glory versione Seconda Guerra Mondiale, come da pagina 5-13 delle regole nel Pacchetto Regole e Accessori o nello Starter Set Battaglia d'Inghilterra. Non vengono utilizzate regole opzionali o avanzate di alcun tipo. Il

vincitore dell'incontro è la squadra che rimane padrona del tavolo quando tutti gli avversari sono stati eliminati o hanno lasciato il tavolo.

Nel caso in cui il giocatore sia spento può entrare nella mappa come rinforzo, dal lato appropriato, con il totale dei colpi disponibili ridotti della metà (arrotondare per eccesso).

Resoconto della partita

Per ogni partita verrà compilato un cartellino dove ogni giocatore segnerà l'aereo utilizzato, il punteggio individuale raggiunto, sia esso parte della squadra vincitrice o sconfitta, il numero di aerei abbattuti, sia esso abbattuto o uscito dal campo.

Per ogni giocatore ci sarà anche uno spazio per segnare come il danno subito, inserendo in ogni casella corrispondente ad un punto di danno il numero identificativo del giocatore che lo ha inflitto.

Punteggio della partita

Il punteggio del gioco è individuale ed è dato come segue alla fine di ogni partita:

10 punti per ogni partita in cui il giocatore appartiene alla squadra vincitrice.

1 punto per ogni danno inflitto a un aereo nemico.

5 punti per ogni aereo abbattuto; considera l'ultimo colpo, e se un aereo cade perché colpito da più di un aereo nella stessa fase consideralo abbattuto da ciascuno di essi.

-10 se abbattuto.

-20 se si esce dal tavolo con il punto centrale dell'aereo, abbandonando il match.

Limite di tempo

La partita è limitata ad un tempo determinato, che dipenderà dal numero dei giocatori e comunque non inferiore a 45 minuti effettivi di gioco. Quando viene raggiunto il limite, completa il turno pianificato. Se alla fine della partita ci sono aerei di entrambe le squadre ancora sul tavolo, la vittoria va alla squadra con la migliore somma dei punteggi individuali al momento (esclusi ovviamente i 10 punti della squadra vincitrice). In caso di parità la vittoria andrà poi alla squadra con meno aerei abbattuti o abbandonati dal campo. In caso di ulteriore pareggio, vincerà la squadra i cui aerei avranno subito in totale meno danni (considerare gli aerei abbattuti ed usciti per 16 punti, indipendentemente dal danno reale subito). Se è ancora un pareggio, scegli a caso la squadra che viene promossa al turno successivo.

Elenco degli aeromobili idonei

Royal Air Force

Spitfire MK.I

Hurricane MK.I

Luftwaffe

Bf.109E