



# WINGS OF GLORY PRIMA GUERRA MONDIALE

## REGOLE DEL TORNEO

### Registrazione e preparazione

Il torneo è individuale. I giocatori si iscrivono e devono portare un caccia dell'Intesa, un caccia dell'Impero Centrale e un biposto dell'Impero Centrale appartenenti alla lista degli aerei consentiti, indicando il modello sul modulo di iscrizione. Sono ammesse solo le miniature ufficiali di Wings of Glory o Wings of War prodotte dai rispettivi editori, con carte e accessori originali. Sono accettate miniature ridipinte, le statistiche devono essere le stesse.

L'organizzazione valuterà se agevolare l'acquisto in loco o la sostituzione delle miniature mancanti, se necessario.

### Formazione della squadra

Il torneo si svolge in quattro partite: due di dogfighter e due di bombardamento. Ogni giocatore dovrà giocare tutti e quattro gli scenari proposti.

A ogni partita l'organizzazione sorteggia o decide in base al punteggio con un sistema di "testa di serie" la suddivisione in tavoli e per ogni tavolo in due squadre composte da un numero equivalente di aerei per fazione.

Le squadre di tavoli diversi possono avere un numero diverso di giocatori a seconda del numero totale di giocatori del torneo.

Fa eccezione il secondo scenario di bombardamento, in cui la divisione in tavoli e squadre è la stessa, ma si gioca al contrario: la squadra delle Potenze Centrali che bombarda è tenuta dai giocatori che nella prima partita avevano la squadra dell'Intesa in difesa.

Si consiglia di iniziare e terminare il torneo con gli scenari Dog Fighter, ma non è obbligatorio.

### Punteggio individuale

Per ogni partita viene prodotto un rapporto individuale e vengono assegnati dei punteggi a ciascun giocatore. Il punteggio è individuale negli scenari di caccia, mentre è di squadra e assegnato a tutti i suoi componenti nel caso di scenari di bombardamento.

Il vincitore, alla fine del torneo, avrà accumulato più punti.

### Regole organizzative

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



## SCENARIO DI DOGFIGHTING

### Regole della partita

La posizione di partenza è con le squadre schierate lungo i lati opposti del tavolo, con gli aerei approssimativamente equidistanti l'uno dall'altro e dai lati del tavolo, le carte aereo con il lato posteriore che tocca il bordo del tavolo lungo il quale si schierano.

La partita si svolge con le sole regole di base della versione Wings of Glory World War I, come da pagina 1-10 del regolamento nel Rules & Accessories Pack o da pagina 1-16 del Duel Pack. L'unica differenza è che non si pescano carte danno ma si infliggono 3 danni ogni volta che si spara a corto raggio, 2 a lungo raggio. Non ci sono esplosioni o inceppamenti. Non vengono utilizzate regole opzionali o avanzate di alcun tipo. Vince la partita la squadra che rimane padrona del tavolo quando tutti gli avversari sono stati eliminati o hanno lasciato il tavolo.

### Resoconto della partita

Per ogni partita verrà compilata una scheda dove ogni giocatore segnerà l'aereo utilizzato, il punteggio individuale del torneo raggiunto, se fa parte della squadra vincente o sconfitta, il numero di aerei abbattuti, se è stato abbattuto o ha lasciato il campo.

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

### Punteggio della partita

Il punteggio del torneo è individuale e viene assegnato come segue al termine di ogni partita:

- 10 punti per ogni partita in cui il giocatore appartiene alla squadra vincente.
- 1 punto per ogni punto di danno inflitto a un aereo nemico.
- 5 punti per ogni aereo abbattuto; considerare l'ultimo colpo, e se un aereo va giù perché colpito da più di un aereo nella stessa fase considerarlo come abbattuto da ognuno di essi.
- -10 se abbattuto.
- -20 se si esce dal tavolo con il punto centrale del piano, abbandonando la partita.

### Limite di tempo

Se ci sono esigenze organizzative, la partita può essere limitata a un tempo specifico e comunque a non meno di 45 minuti di gioco effettivo. Quando si raggiunge il limite, si completa il turno previsto. Se al termine dell'incontro ci sono aerei di entrambi gli schieramenti ancora sul tavolo, la vittoria va alla squadra con la migliore somma dei punteggi individuali al momento (esclusi ovviamente i 10 punti per la squadra vincente). In caso di parità la vittoria andrà alla squadra con meno aerei abbattuti o usciti dal campo. In caso di ulteriore parità, vincerà la squadra i cui aerei avranno subito in totale meno danni (considerare gli aerei abbattuti e usciti dal campo per 16 punti, indipendentemente dal danno reale subito). Se il risultato è ancora in parità, si sceglie a caso la squadra che viene promossa al turno successivo.



## SCENARIO DI BOMBARDAMENTO

### Regole della partita

L'organizzazione determina la composizione degli schieramenti. L'Intesa dispone di caccia, gli Imperi Centrali di due o più biposto e caccia.

Si utilizzano le stesse regole dello scenario di caccia, ma il biposto spara sia nel cono di tiro anteriore che in quello posteriore, infliggendo 1 punto di danno a lungo raggio e 2 a corto raggio.

Ogni biposto ha un singolo carico di bombe e una fotocamera.

Ci sono tanti bersagli quanti sono i biposto. La metà di essi (arrotondato per difetto) avrà una scheda ospedale adiacente, in direzione del fronte.

Per ottenere punti aggiuntivi, le foto devono essere scattate a bersagli danneggiati o distrutti nello stato finale della partita (se si fotografa un bersaglio danneggiato e questo viene successivamente distrutto, le foto non valgono punti), devono essere fatti almeno tre passi dopo che il bersaglio è stato colpito e il biposto che lo fotografa deve uscire dal suo lato del tavolo. Uno stesso biposto può fotografare più bersagli.

Se tutti i caccia dell'Intesa sono stati eliminati e tutti i carichi di bombe sono stati sganciati, la partita termina immediatamente; se ci sono ancora biposto in campo, gli obiettivi si considerano fotografati con successo.

### Punteggio della partita

Il punteggio è basato sulla squadra e viene assegnato a ciascun membro che lo compone come punteggio individuale.

### Punteggio degli Imperi Centrali

- 8 punti per ogni bersaglio distrutto dalle bombe (un carico di bombe che copre il punto centrale o due carichi che colpiscono senza coprire il punto centrale).
- 4 punti per ogni bersaglio danneggiato dalle bombe (un carico di bombe che colpisce senza coprire il punto centrale).
- -2 punti per ogni bersaglio non distrutto o danneggiato alla fine della partita.
- -10 per ogni carico di bombe che colpisce la carta Ospedale
- 5 punti per ogni bersaglio danneggiato o distrutto di cui si portano le foto alla base.
- 4 punti per ogni caccia nemico abbattuto.
- 2 punti per ogni combattente sopravvissuto.
- 3 punti per ogni biposto superstite.

### Punteggio dell'Intesa

- 5 punti per ogni bersaglio non distrutto o danneggiato alla fine della partita.
- 4 punti per ogni caccia nemico abbattuto.
- 5 punti per ogni biposto nemico abbattuto.
- 2 punti per ogni combattente sopravvissuto.



## Elenco degli aeromobili ammissibili

### Combattente dell'Impero Centrale

- Albatros D.Va
- Aviatik D.I
- Fokker Dr.I
- Pfalz D.III/D.IIIa
- Fokker E.V
- Phönix D.I
- Sopwith Camel (catturato)
- Macchi M.5 (catturato)

### Combattente dell'Intesa

- Hanriot Hd.1 (Fuoco A)
- Sopwith Camel
- Triplano Sopwith (Fuoco A)
- SPAD XIII
- Macchi M.5
- Nieuport 28
- Raf Se.5 (non Se.5a)

### Impero centrale a due posti

- Rumpler C.IV
- Albatros C.III
- Ufag C.I