

WORLD #1 AVIATION MAGAZINE FOR BOARD AND WAR GAMERS

Pocket!
AIR WAR
DEFINITIVE EDITION

No. 143 July 1952

WBS Games Company

25¢



LEARN TO FLY
TODAY!

Approved by the Smiling Pilots Association of Charlotte, NC

Indice

PANORAMICA DEL GIOCO	3
CONCETTI BASE	3
AEREI	3
ENERGIA	3
PLANCE DEGLI AEREI.....	3
ALTITUDINE (OPZIONALE)	4
ABILITÀ DELL'EQUIPAGGIO (OPZIONALE).....	4
MOVIMENTO	4
PUNTI MOVIMENTO	4
PROCEDURA GENERALE	4
VOLO LIVELLATO.....	5
VIRATE.....	5
WINGOVER.....	6
SCIVOLATA D'ALA	6
MOVIMENTO TRA LIVELLI DI QUOTA	6
SALITA.....	6
DISCESA	6
STALLO.....	7
COMBATTIMENTO	7
MITRAGLIATRICI	7
<i>Acquisizione del bersaglio</i>	7
<i>Sparare al bersaglio</i>	8
<i>Modificatori al tiro per il combattimento aereo</i>	8
VALUTAZIONE DEI DANNI	8
<i>Regole generali</i>	8
<i>Modello base dei danni</i>	8
<i>Modello dei danni avanzato (OPZIONALE)</i>	9
MITRAGLIERI	10
<i>Acquisizione del bersaglio</i>	10
<i>Sparare al bersaglio</i>	10
<i>Valutazione dei danni</i>	10
MUNIZIONAMENTO	11
<i>Razzi</i>	11
<i>Bombe</i>	11
<i>Siluri</i>	12
AAA.....	13
FLAK.....	13
<i>Sbarramento</i>	13
<i>Fuoco Continuo a Punto</i>	13
<i>Passaggio tra Sbarramento e CPF</i>	14
IL GIOCO	14
PREPARAZIONE.....	14
STRUTTURA DI UNA PARTITA.....	14
<i>INIZIATIVA</i>	14
<i>FASE MOVIMENTO</i>	15
<i>FASE DI COMBATTIMENTO</i>	15
MOVIMENTO DEI BERSAGLI A TERRA	15

CONGELAMENTO DEL TEMPO (OPZIONALE)	16
GENERATORE DI MISSIONI	17
INTRODUZIONE	17
TIPO DI MISSIONE.....	17
SELEZIONE DEGLI AEREI	17
PREPARAZIONE GENERALE DI UNA PARTITA	17
BRIEFING DELLE MISSIONI	18
SUPPORTO AEREO RAVVICINATO-CAS	18
BOMBARDAMENTO STRATEGICO	18
PATTUGLIAMENTO	18
TIPI DI BERSAGLI	18
MISSIONI ESTESE	19
CAMPAGNA	20
TEATRI DI OPERAZIONE	21
LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA	21
TEATRO DEL NORD AFRICA.....	22
TEATRO ITALIANO.....	24
TEATRO EUROPEO OCCIDENTALE.....	26
TEATRO DEL MARE DEL NORD	28
TEATRO DELL'EUROPA ORIENTALE.....	29
TEATRO DEL PACIFICO	30
GUERRA DI COREA	32
MODALITÀ SOLITARIO E COOPERATIVA	33
AEREI IA	33
SISTEMA IA	33
<i>PUNTO FOCALE</i>	33
<i>POSIZIONAMENTO RELATIVO</i>	33
<i>DETERMINARE LA MANOVRA DELL'AEREO IA</i>	33
<i>TURNO DELL'IA</i>	33
MANOVRE DELL'IA.....	34
COMBATTIMENTO CON L'IA	34

V.3.11

ESCLUSIONE DI RESPONSABILITÀ E COPYRIGHT

Il contenuto di questo libretto e tutto ciò che è allegato a questa pubblicazione sono protetti da copyright. La riproduzione è pertanto vietata senza l'espressa autorizzazione dell'editore. Questo gioco simula un combattimento reale con sistemi d'arma realmente esistenti o esistenti. Nomi, loghi e marchi mostrati o citati nel gioco o nei materiali allegati sono di proprietà dei rispettivi proprietari. I proprietari e i produttori dei veicoli, delle armi e dei sistemi utilizzati nel gioco non sono affiliati al produttore del gioco e non avallano o sovvenzionano il gioco. Le foto utilizzate in questo opuscolo sono classificate come di pubblico dominio. In caso di classificazione errata, l'autore è disponibile a indicare i legittimi proprietari delle foto.

CODICE PER SCARICARE LE RISORSE AGGIUNTIVE

PANORAMICA DEL GIOCO

Pocket Air War è un gioco di combattimenti aerei ambientato nella Seconda Guerra Mondiale che puoi giocare ovunque. Prima di ogni partita, i giocatori scelgono tra una battaglia rapida, uno scenario o una campagna, e poi selezionano l'aereo o gli aerei che vogliono controllare.

LISTA DEI COMPONENTI

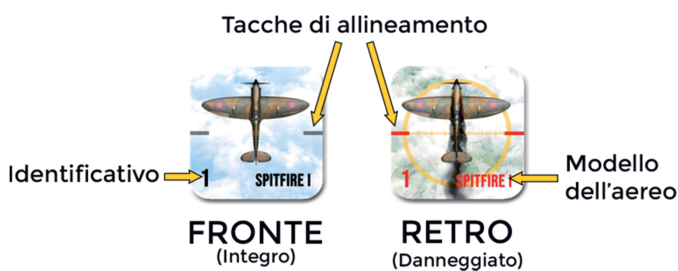
- 279 Segnalini
- 70 Plance degli aerei
- 5 Modelli di virata
- 3 Archi di fuoco
- 74 Gettoni energia gialli
- 12 Disco di bassa quota rossi
- 12 Disco di alta quota bianchi
- 1 Dado a 20 facce (1d20)
- 1 Regolamento

CONCETTI BASE

AEREI

Gli aerei sono il cuore del gioco: volano e combattono fino a quando una delle due fazioni non raggiunge i propri obiettivi di missione.

Ogni aereo è rappresentato da un segnalino, utilizzato per tracciare la posizione e l'orientamento dell'aereo. I segnalini sono a doppia faccia: il retro viene utilizzato quando l'aereo è danneggiato.



ENERGIA

Ogni aereo ha un valore di Energia, che rappresenta il suo Movimento potenziale: con molta Energia, puoi andare lontano o salire in alto.

Contrariamente ad altri valori, come l'Accelerazione o la Difesa, l'Energia cambia anche più volte durante un turno. Infatti, l'aereo guadagnerà o perderà Energia durante il suo volo.

Per tenere traccia dell'Energia, si utilizzano i gettoni Energia gialli, tenuti accanto a sé in pile separate, una per ogni aereo. Basta aggiungere o rimuovere gettoni alla pila man mano che l'Energia viene guadagnata o persa.

Attenzione: un aereo senza Energia stallerà all'inizio del suo turno (vedi pagina 7).

Un aereo non può avere più di un certo valore di Energia (altrimenti, alla fine si trasformerebbe in una palla di fuoco!). Questo valore è chiamato Energia massima, e ogni aereo possiede due valori distinti: uno per quando l'aereo è integro e un altro per quando è danneggiato.

Gli aerei che trasportano bombe, razzi o siluri (vedi pagine 10 e 12) hanno la loro Energia massima limitata al valore *danneggiato* (sia che siano danneggiati o meno) fino a quando non si sono liberati di tutto il loro carico.

PLANCE DEGLI AEREI

Ogni aereo ha una Plancia specifica, che è lo strumento principale per controllarlo, dato che fornisce tutte le informazioni necessarie. La Plancia è utilizzata anche per misurare le distanze durante il Movimento e il Combattimento. La Plancia include:

- **Accelerazione:** la capacità dell'aereo di guadagnare Energia.
- **Decelerazione:** la capacità dell'aereo di perdere Energia.
- **Dimensioni:** la dimensione dell'aereo come bersaglio.
- **Difesa:** la capacità dell'aereo di sostenere danni.
- **Energia massima:** i valori massimi di Energia quando l'aereo è integro (bianco) e quando è danneggiato (rosso).
- **Virata migliore:** la capacità dell'aereo di virare ad una determinata velocità. La lettera si riferisce a un modello di virata specifico (da A a E).
- **Valore per colpire:** il valore minimo che si deve ottenere sul d20 per colpire il bersaglio.

Una Plancia aggiuntiva è fornita per la Flak e l'AAA.



ALTITUDINE (OPZIONALE)

Una partita di Pocket Air War si gioca su una superficie piatta e bidimensionale. Tuttavia, nella realtà gli aerei utilizzano la terza dimensione. Per rappresentarla, il gioco utilizza un semplice sistema di quote: un aereo può essere a Bassa, Media o Alta quota.

La bassa quota è principalmente utilizzata per attaccare obiettivi a terra con cannoni, razzi o siluri. La quota media è il livello di volo principale del gioco, dove si svolgono tutte le operazioni normali. L'alta quota è principalmente utilizzata dai bombardieri strategici e dai caccia che cercano di intercettarli. Muoversi tra le quote è anche un modo per ottenere un vantaggio sugli aerei nemici.

Un aereo danneggiato non può volare in alto come farebbe da integro (vedi pagina 6).

Per indicare l'Altitudine di un aereo, posiziona un gettone rosso accanto al suo segnalino per la bassa quota e un gettone bianco per l'alta quota.

Poiché le regole sull'Altitudine aggiungono complessità durante l'apprendimento del gioco, anche per giocatori più esperti, sono opzionali.

Se decidi di giocare senza le regole sull'Altitudine, le modifiche sono:

- Salita e Discesa non sono disponibili (vedi pagina 6)
- Un aereo che stalla viene distrutto (vedi pagina 7)
- Le azioni disponibili "solo a [bassa/alta] quota" sono sempre disponibili.

ABILITÀ DELL'EQUIPAGGIO (OPZIONALE)

Ogni aereo ha un equipaggio, la cui esperienza può influenzare notevolmente il combattimento. Un pilota esperto massimizza le capacità dell'aereo e reagisce più velocemente ed efficacemente in battaglia.

Ci sono tre livelli di abilità dell'equipaggio: Recluta (Rookie), Esperto e Asso (Ace). Usa i segnalini per tracciare il livello di abilità di ogni aereo. Non c'è un segnalino per 'Esperto' perché è il livello di abilità predefinito.



L'abilità dell'equipaggio è importante nel gioco in solitario (vedi pagina 32), perché influenza la capacità dell'IA.

Un segnalino abilità riporta due valori stampati: il Mirino e il Gettone Velocità. Il Mirino modifica il Valore per colpire: ad esempio, un Valore per colpire di 12 diventa 14 per una recluta. Il Gettone Velocità aggiunge (+1) o sottrae

(-1) un Gettone Velocità all'Energia massima di un aereo, a seconda dell'abilità del pilota.

Poiché aggiunge complessità e ulteriore contabilità, l'Abilità dell'Equipaggio e le relative regole sono opzionali.

MOVIMENTO

Utilizzando i suoi punti movimento, un aereo può muoversi sulla plancia in vari modi, come spiegato in questa sezione.

PUNTI MOVIMENTO

I Punti Movimento (PM) sono utilizzati per muovere l'aereo. Durante il proprio turno, un aereo ha a disposizione tanti PM quanti sono i Gettoni Energia posseduti all'inizio di quel turno.

Prima di muoversi, un aereo può aumentare o diminuire i propri Gettoni Energia in base al valore di Accelerazione o Decelerazione, modificando, dunque, anche i PM disponibili.

Se, a causa di alcune manovre, l'aereo guadagna o perde Energia durante il proprio turno, ciò non influisce sui PM disponibili per il turno corrente.

I Punti Movimento vengono spesi per spostare l'aereo in vari modi (vedi di seguito).

L'aereo deve spendere tutti i suoi PM durante il proprio turno.

PROCEDURA GENERALE

Durante il movimento, un aereo utilizza il Righello di movimento sulla Plancia o un Modello di virata. Per facilità d'uso, le Plance e i Modelli di virata hanno le stesse informazioni stampate sul retro. Questa simmetria consente di allineare l'aereo sul lato destro o sinistro, a seconda che si stia virando a sinistra o a destra o nel caso in cui un lato dell'aereo fosse ostruito da altri elementi del gioco.

In entrambi i casi, inizia allineando il riferimento laterale dell'aereo con la prima tacca sul Righello/Modello di virata (indicata da una freccia rossa). Quindi sposta l'aereo in modo da allineare il suo riferimento con la tacca successiva. Questo è chiamato un "passo". Ripeti questa procedura finché vuoi e puoi (ogni passo costa 1 Punto Movimento).

Un aereo può combinare diverse manovre durante il suo turno senza particolari restrizioni, purché abbia PM da spendere. Usa i Gettoni Energia per tenere traccia dei Punti Movimento man mano che le manovre si susseguono.

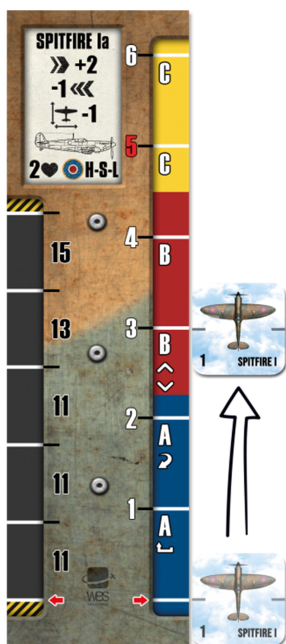
Ricorda che ogni volta che *perdi* Energia devi **scartare** i Gettoni dalla tua pila; ogni volta che *guadagni* Energia, devi **aggiungere** Gettoni alla tua pila. Tuttavia, queste

variazioni di Energia influenzeranno il turno successivo e non l'attuale disponibilità di PM.

Se grazie a delle manovre, un aereo dovesse superare il valore di Energia Massima in termini di Gettoni, potrà comunque compiere tali manovre, ma non aggiungerà altri Gettoni alla propria pila.

Se l'aereo intende eseguire una manovra durante la quale perderebbe più Energia di quanta ne abbia, non può eseguire quella manovra, a meno che il pilota non voglia intenzionalmente far stallare l'aereo (vedi pagina 7).

VOLO LIVELLATO



Il volo livellato consiste nel volare in linea retta.

Muovi l'aereo per il numero di passi che desideri.

Ogni passo costa 1 Punto Movimento.

VIRATE

Una virata consiste nel volare lungo una traiettoria curva.

Puoi scegliere qualsiasi Modello di virata la cui lettera sia uguale o superiore (ad esempio, B è superiore ad A) alla lettera scritta sul Righello di movimento accanto alla tua Energia corrente. Ad esempio, se la lettera accanto alla tua Energia corrente è C, puoi scegliere il Modello C, D o E.

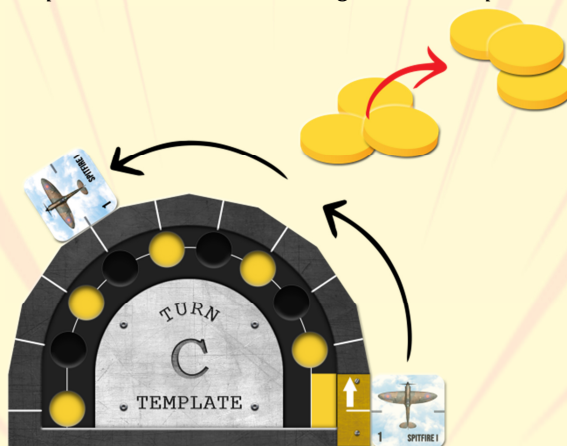
Muovi l'aereo per il numero di passi desiderato.

Ogni passo costa 1 PM. L'aereo perde 1 Energia ogni volta che raggiunge o supera una tacca con un cerchio giallo. In generale, le virate più strette (lettere più piccole) costano più Energia.

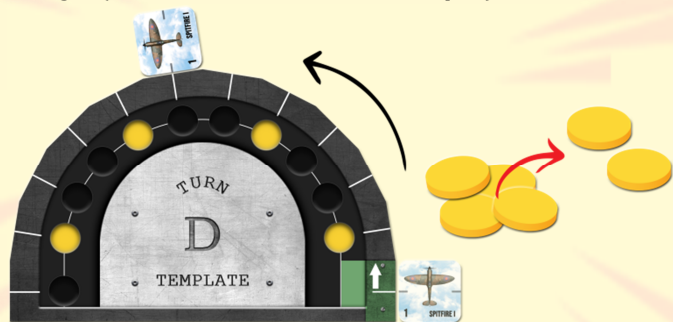
Esempio di Virata

Uno Spitfire inizia il suo turno con una disponibilità di 6 PM. Poiché attualmente ha Energia 6, il suo modello di virata più stretto è C. Il giocatore considera diversi modi per utilizzare i suoi punti movimento:

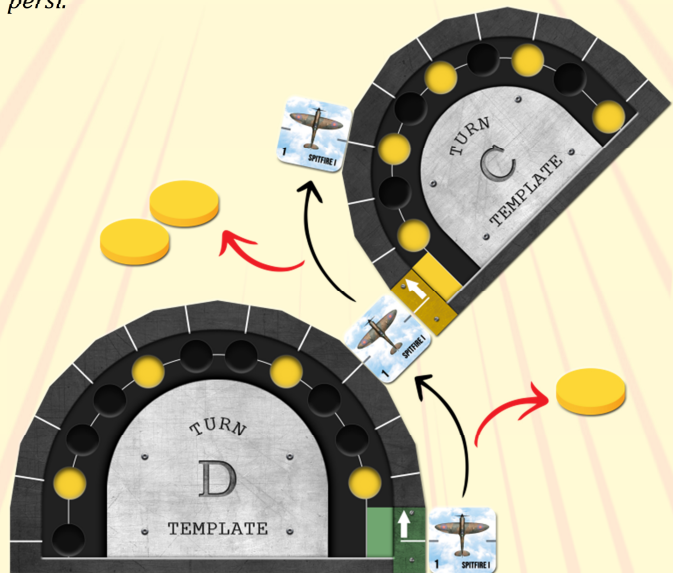
1) Utilizzare il Modello di virata C e spendere tutti i suoi PM. L'aereo perderebbe 2 Gettoni Energia dalla sua pila iniziale.



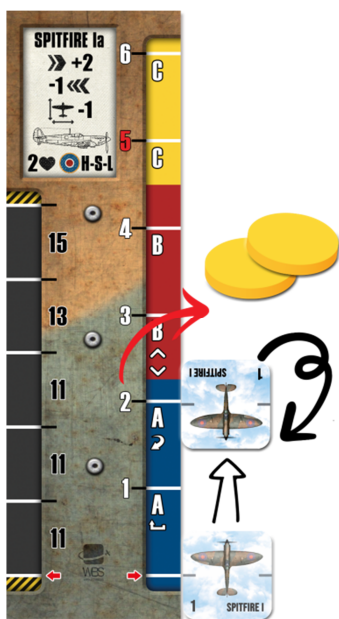
2) Utilizzare il Modello di virata D, per compiere una virata più ampia e perdere meno Energia. Ciò costerebbe 2 Gettoni Energia (rimuovere 2 Gettoni dalla sua pila).



3) Virare a sinistra, secondo il Modello di virata D, spendendo 3 PM e perdendo 1 Energia; quindi virare a destra, secondo il Modello di virata C, spendendo 3 PM e perdendo 2 Energia, per un totale di 3 Gettoni Energia persi.



WINGOVER



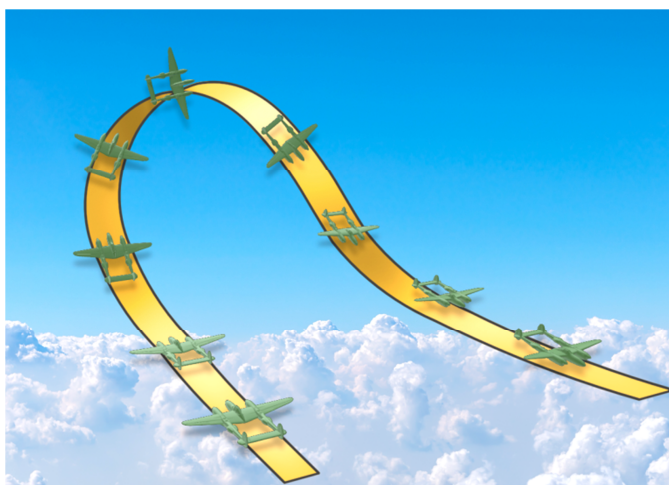
Un Wingover consente di invertire rapidamente la rotta.

Muovi l'aereo in linea retta almeno fino a raggiungere la tacca indicata da **↷**, quindi ruota il segnalino di 180°.

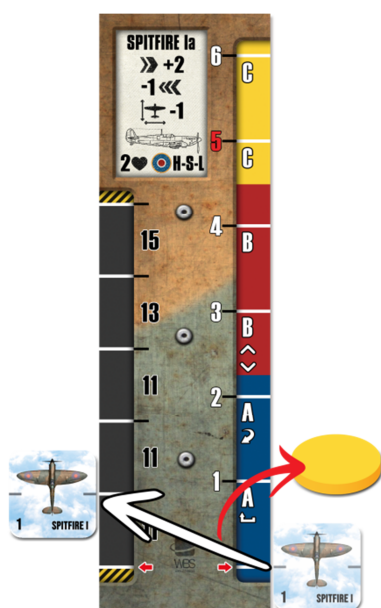
Ogni passo costa 1 punto movimento, la rotazione è gratuita.

L'aereo perde tanta Energia quanto il valore accanto al segno indicato da **↷**.

Se l'aereo è danneggiato e non può raggiungere l'icona **↷** o se questa non è presente sulla Plancia, l'aereo non può eseguire un Wingover.



SCIVOLATA D'ALA

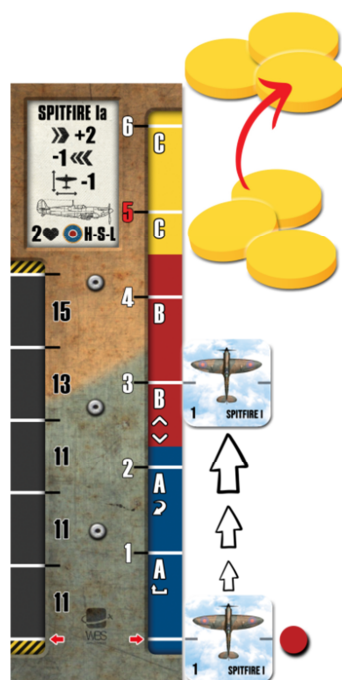


Una scivolata d'ala consiste nel derapare a sinistra o a destra.

Muovi l'aereo in linea retta fino a raggiungere almeno il segno indicato dall'icona **↶**, quindi sposta l'aereo da una tacca del Righello di movimento alla tacca immediatamente successiva sul Righello di combattimento. L'aereo perde tanta Energia quanto il valore accanto al segno indicato dall'icona **↶**.

MOVIMENTO TRA LIVELLI DI QUOTA

Se stai giocando senza le regole sulla quota, salta questa sezione: non hai bisogno di queste regole.



SALITA

Una salita consiste nello spostare l'aereo alla quota immediatamente superiore.

Muovi l'aereo in linea retta almeno fino a raggiungere la tacca indicata da **↶**, quindi posiziona o rimuovi il disco della quota, come necessario. Puoi sostituire l'ultimo passo del movimento in linea retta con un passo di un qualsiasi Modello di virata.

L'aereo perde tanta Energia quanto il valore accanto alla tacca indicata da **↶**.

Esempio di salita.

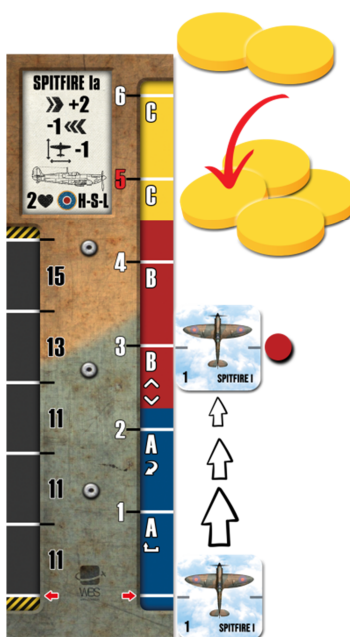
Uno Spitfire inizia la sua fase Movimento a bassa quota con una disponibilità di 5 PM. Per salire a quota media, si muove di 3 passi in linea retta e perde 3 Gettoni Energia. Il giocatore rimuove il disco rosso di bassa quota. Gli restano ancora 2 punti movimento da spendere.

DISCESA

Una discesa consiste nello spostare l'aereo alla quota immediatamente inferiore.

Muovi l'aereo in linea retta almeno fino a raggiungere la tacca indicata da **↷**, quindi posiziona o rimuovi il disco della quota, come necessario. Puoi sostituire l'ultimo passo del movimento in linea retta con un passo di un qualsiasi Modello di virata.

L'aereo guadagna Gettoni Energia fino al valore di Energia massima.



Esempio di discesa.

Uno Spitfire inizia la sua fase Movimento a quota media con una disponibilità di 3 PM. Per scendere a bassa quota, deve muovere almeno 3 passi (▼). Si muove di 2 passi in linea retta e 1 passo utilizzando il Modello di virata A (spende 1 Gettone Energia). Il giocatore posiziona vicino al proprio aereo il Disco di bassa quota rosso e aggiunge 4 Gettoni energia ai 2 residui per raggiungere l'Energia massima di 6.

STALLO

Un stallo si verifica se l'aereo ha 0 Energia all'inizio del suo turno, indipendentemente che l'Energia sia stata persa intenzionalmente o meno.

Se giochi senza le regole della quota, l'aereo e l'equipaggio vengono persi nello schianto.

Se giochi con le regole della quota, l'aereo si sposta al livello immediatamente inferiore (regola di conseguenza il Disco della quota), ma il suo segnalino non si muove.

Se si trovava già a bassa quota, si schianterà al suolo. Se al contrario resta in volo, l'aereo guadagna metà della sua Energia massima (arrotondata per difetto) e il suo turno finisce.

Un aereo che è andato in stallo durante la sua Fase Movimento non può agire durante la Fase Combattimento (vedi pagina 15).

Lo stallo può essere indotto volontariamente per scrollarsi di dosso un avversario, a condizione che tu stia giocando con l'Altitudine e non stia volando a bassa quota.

COMBATTIMENTO

Ogni turno, gli aerei hanno l'opportunità di attaccare e di essere attaccati da altri aerei, bersagli terrestri o navi. Questa sezione descrive come funzionano questi attacchi.

Ci sono 3 tipi di obiettivi:

- **Aerei**, che possono essere attaccati con mitragliatrici, mitraglieri e razzi aria-aria.
- **Bersagli terrestri**, che possono essere attaccati con mitragliatrici, bombe e razzi aria-terra.
- **Navi**, che sono simili ai bersagli terrestri, ma possono anche essere attaccate con i siluri.

Uno strumento fondamentale per attaccare è il Righello di combattimento, che si trova nella parte sinistra della Plancia (vedi pagina 3). Tutte le informazioni necessarie per attaccare si trovano lì.

Regola d'oro: ogni arma dell'aereo (mitragliatrici, artiglieri, bombe, ecc.) può attaccare un solo bersaglio per turno, anche se ci sono più bersagli entro gittata. Puoi

scegliere liberamente quale obiettivo attaccare con ogni singola arma. Non devi per forza attaccare lo stesso obiettivo con armi diverse, ma puoi farlo.

Ricorda anche che un tiro di 1 o 20 non può mai essere modificato.

MITRAGLIATRICI

La maggior parte degli aerei è equipaggiata con una o più mitragliatrici e/o cannoni (da qui in poi, "mitragliatrici"). Queste sono montate sull'aereo e non possono ruotare. Pertanto, sparano dritto in avanti.

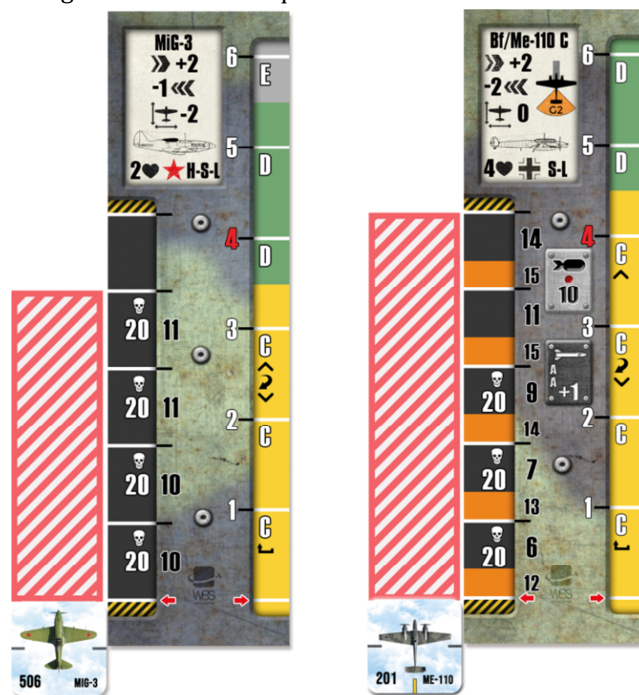
Un aereo ha a bordo delle mitragliatrici se il suo Righello di combattimento è grigio scuro (anche parzialmente). Assicurati di guardare solo il Righello di combattimento, non il Righello di movimento o qualsiasi altra parte della Plancia.

Acquisizione del bersaglio

Con le tue mitragliatrici puoi attaccare aerei e bersagli a terra. Attaccare un bersaglio a terra, si dice Mitragliamento (strafing in Inglese) e ha piccole differenze rispetto al combattimento aereo, che saranno chiaramente indicate.

Per sparare a un aereo con le mitragliatrici, posiziona il righello di combattimento accanto al tuo aereo, allineando la freccia rossa con il bordo superiore del segnalino dell'aereo. Il rettangolo definito dal bordo superiore del segnalino dell'aereo e il limite superiore del righello di combattimento (vedi i rettangoli a strisce rosse nell'immagine sotto) è l'area di tiro. Se il bersaglio è alla stessa quota dell'aereo che spara e ha anche una minima parte del suo segnalino all'interno dell'area di tiro, allora puoi sparargli.

Eccezione per il Mitragliamento (strafing): puoi mitragliare solo a bassa quota.



Sparare al bersaglio

Se il tuo aereo ha un bersaglio entro la gittata delle sue mitragliatrici, misura la distanza tra il tuo aereo e la parte più vicina del segnalino bersaglio utilizzando il Righello di combattimento (vedi gli esempi di combattimento, a pagina seguente).


Il valore nero accanto alla casella grigia del Righello di combattimento per questa distanza è il Valore per colpire.

Tira 1d20, quindi aggiungi al risultato del dado il valore della Dimensione del bersaglio (stampato sulla Plancia del bersaglio) e altri eventuali modificatori di combattimento opzionali (vedi di seguito). Se questo risultato modificato è **uguale o superiore al Valore per colpire**, allora centri e danneggi il tuo bersaglio, altrimenti lo manchi.

Eccezione per il Mitragliamento (strafing): invece di applicare il valore della Dimensione del bersaglio, modifica il risultato del dado con il suo valore di Difesa contro il mitragliamento (vedi sotto).



Nota: i modificatori vengono sempre applicati al risultato del dado e non al Valore per colpire.

Gli aerei equipaggiati con cannoni presentano un Valore per uccidere  sul Righello di combattimento, accanto al Valore per colpire.

Se il risultato è uguale o superiore al Valore per uccidere, il bersaglio viene immediatamente distrutto, indipendentemente dal modello di danno utilizzato (vedi di seguito) o dalla sua Resistenza (vedi pagine 3 e 9).

Modificatori al tiro per il combattimento aereo (OPZIONALE)

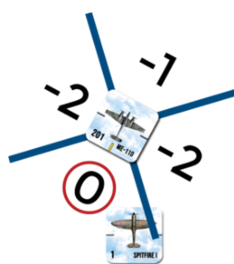
Aspetto del bersaglio

Ingaggiare bersagli di lato o frontalmente è più difficile che sparare loro da dietro. Se vuoi un'esperienza di gioco più realistica, ma anche più complessa e lunga, aggiungi il seguente modificatore al risultato del dado:



- Attacco laterale: -2
- Attacco frontale: -1
- Attacco posteriore: 0

Per definire l'aspetto del bersaglio, fai riferimento agli angoli del segnalino del bersaglio. Se l'attaccante è posizionato tra due lati, controlla quale settore contiene la maggior parte del



segnalino dell'attaccante. Se non fosse ancora chiaro da dove arriva l'attacco, usa il modificatore laterale.

Attacco in picchiata

Se l'aereo ha effettuato una discesa durante il turno corrente, modifica di +2 il risultato del dado.

Abilità dell'equipaggio

Applica il modificatore del Mirino stampato sul segnalino dell'abilità dell'equipaggio dell'aereo che spara **al Valore per colpire**.

VALUTAZIONE DEI DANNI

Regole generali

Se il risultato modificato del dado è uguale o superiore al Valore per Colpire, il bersaglio è danneggiato. Le conseguenze dipendono dal modello di danno scelto e sono spiegate di seguito.

Eccezione per il Mitragliamento (strafing): ogni volta che un bersaglio a terra viene colpito, è anche distrutto, indipendentemente dal modello di danno utilizzato.

Modello base dei danni

Il modello base dei danni è ottimo per mantenere il gioco semplice e veloce, dato che gli aerei vengono distrutti più rapidamente.

Quando si utilizza il modello base, ogni volta che un aereo riceve danni, giralo sul suo lato danneggiato. Se è già sul lato danneggiato, l'aereo viene distrutto e rimosso dal gioco.

Gli aerei danneggiati:

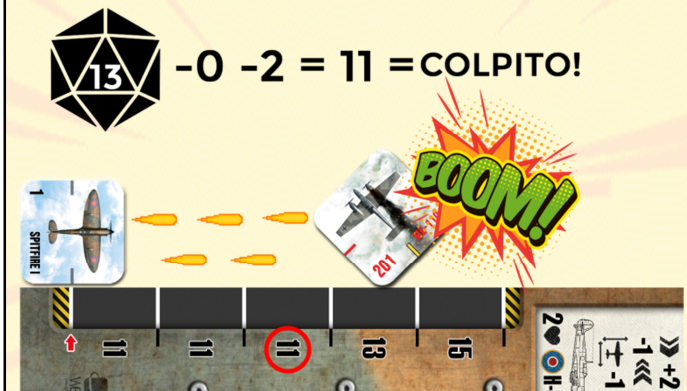
- Dimezzano il loro valore di Accelerazione (arrotondato per eccesso)
- Non possono volare ad alta quota. Se un aereo si trovava ad alta quota quando è stato danneggiato, deve raggiungere un'a quota inferiore entro il turno successivo, altrimenti, perderà tutta la sua Energia e andrà in stallo (vedi pagina 7).
- Il loro valore massimo di Energia è ora quello danneggiato (rosso).

Esempio di combattimento con danno base

Uno Spitfire I attacca un Me-110 tedesco durante la Battaglia d'Inghilterra. Il bersaglio è acquisito, poiché è di fronte allo Spitfire, nel raggio di azione delle mitragliatrici. A questa distanza, il Valore per Colpire è 11. Il britannico tira 1D20 e ottiene un 11, non abbastanza per colpire il tedesco perché, sebbene la Dimensione del 110 sia 0, il modificatore di aspetto di -2 riduce il risultato a 9. Lo Spitfire doveva ottenere almeno un 13 per colpire!



Se il britannico avesse tirato un 13, danneggiando il Me-110, il giocatore tedesco avrebbe dovuto girare il suo aereo sul lato danneggiato.

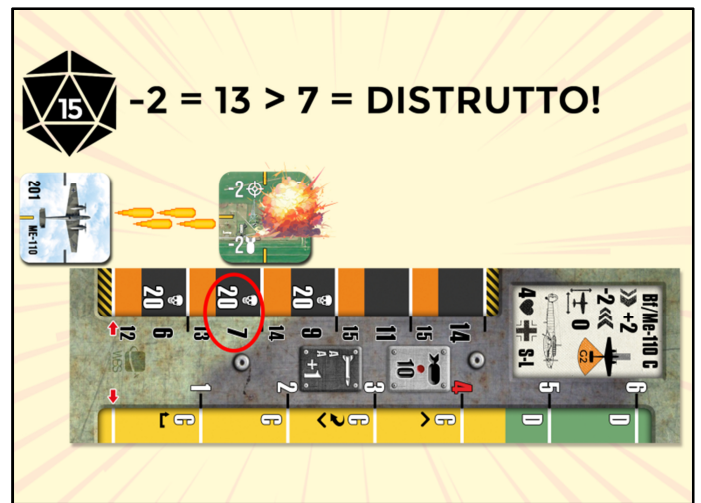


A ruoli invertiti, con un tiro di 7 o più lo Me-110 avrebbe danneggiato lo Spitfire, ma con un tiro di 20 lo Spitfire sarebbe stato abbattuto immediatamente, dato che un tiro di 20 non può essere modificato.



Esempio di Mitragliamento (Strafing).

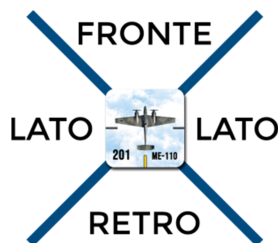
Un Me-110 mitraglia la stazione radar di Foreness, vicino a Dover. A questa distanza, il Valore per colpire è 7. Il tedesco tira 1D20 e ottiene un 15. Anche applicando il valore di Difesa contro il mitragliamento della stazione radar di -2, il tiro è superiore a 7, per cui il bersaglio a terra è distrutto, dato che, nel mitragliamento, ogni colpo a segno è considerato come un risultato "distrutto".



Modello dei danni avanzato (OPZIONALE)

Il modello di danno avanzato è perfetto per rendere i combattimenti più realistici: a volte, il primo danno potrebbe essere critico, mentre altre volte un aereo può subire diversi danni e continuare a volare. Inoltre, la posizione del danno può causare diversi tipi di guasti o limitazioni, adeguatamente simulati dal modello dei danni avanzato.

Ogni volta che un aereo viene danneggiato, controlla l'aspetto del bersaglio (cioè "da quale lato provengono i proiettili"). Non appena l'aereo perde un punto di Resistenza, gira il suo segnalino sul lato danneggiato.














Pesca casualmente un segnalino danno dalla categoria corrispondente: fronte (F), lato (S - Side in Inglese) o retro (B - Back in Inglese). Questi segnalini hanno una faccia superiore generica, che indica a quale lato appartengono, mentre sul retro è indicato quale componente dell'aereo è stato danneggiato. Gli effetti del danno sono specificati da icone che sono spiegate di seguito.

Tieni i segnalini danno pescati vicino alla pila dei Gettoni Energia dell'aereo, per ricordare la penalità che l'aereo sta subendo. I danni non possono essere riparati durante il gioco e sono cumulativi. Ogni segnalino danno presenta un numero di icone a forma di cuore: quando la somma delle icone cuore di tutti i danni subiti supera il valore di Resistenza dell'aereo (stampato sulla sua Plancia), l'aereo viene distrutto e i segnalini vengono rimessi nei rispettivi sacchetti/tazze/pile.

Gli effetti sono cumulativi. Se lo stesso componente viene colpito più volte, gli effetti si combinano. Ad esempio, se l'alettone viene colpito due volte e il primo effetto è "Non può virare a destra", e il secondo effetto è "Non può virare a sinistra", l'aereo non può più eseguire alcuna virata su entrambi i lati.

Di seguito alcuni esempi di icone degli effetti:

-  Non può salire.
-  Non può effettuare un Wingover.
-  L'accelerazione è ridotta del valore indicato.
-  Non può scivolare d'ala a destra.
-  Non può virare a sinistra.
-  Il Valore per Colpire viene modificato come indicato.
-  Mitraglieri colpiti.
-  Non può volare ad alta quota.
-  La virata più stretta è la D, indipendentemente dall'energia corrente.
-  L'Energia massima è modificata del valore indicato.
-  Equipaggio o mitraglieri uccisi.

MITRAGLIERI

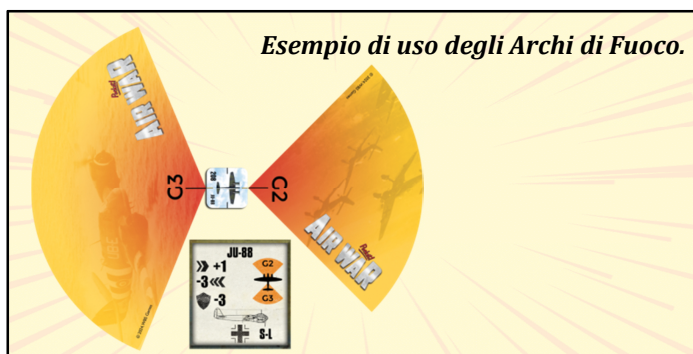
Alcuni aerei portano a bordo dei mitraglieri, il cui compito è manovrare le mitragliatrici brandeggiabili per attaccare gli aerei nemici in un'ampia area intorno all'aereo.

Un aereo ha gli artiglieri se il suo Righello di combattimento è arancione (anche parzialmente). Assicurati di guardare solo il Righello di combattimento e non il Righello di movimento o qualsiasi altra parte della Plancia.

Acquisizione del bersaglio

Per sparare a un aereo nemico con i mitraglieri, controlla il tipo e la posizione degli Archi di fuoco. Puoi trovarli sulla Plancia dell'aereo. Per aiutarti a identificare il tipo, puoi fare riferimento alla lettera G1, G2 o G3 stampata su di essi.

Posiziona il relativo Arco di Fuoco nella sua posizione: allinea il riferimento sul segnalino dell'aereo e la tacca sull'Arco di Fuoco. Se il bersaglio è alla stessa altitudine dell'aereo che spara e ha almeno una parte del suo segnalino all'interno del Arco di Fuoco, allora puoi sparargli.



Sparare al bersaglio

Se l'aereo ha un bersaglio per i suoi mitraglieri, misura con il Righello di combattimento la distanza tra il tuo aereo e il punto più vicino del segnalino del bersaglio. Il valore nero accanto alla casella **arancione** del Righello di combattimento per tale distanza è il Valore per Colpire.

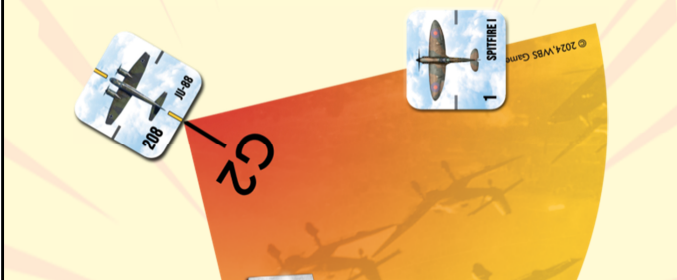
Tira 1d20, quindi aggiungi al risultato del dado la Dimensione del bersaglio (insieme a eventuali modificatori opzionali). Se questo risultato modificato è uguale o superiore al Valore per Colpire, hai centrato il bersaglio, altrimenti lo hai mancato.

Valutazione dei danni

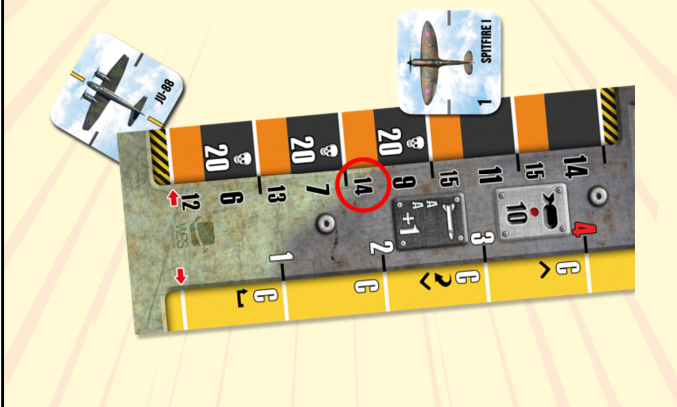
La valutazione dei danni per i mitraglieri è la stessa vista per le mitragliatrici (vedi pagina 8).

Esempio di Combattimento con Mitraglieri e danni dettagliati

Lo Me-110 tedesco ha mitragliatrici che sparano in avanti (come indicato dalla striscia grigia sul righello di combattimento) e un mitragliere di coda, come indicato dalla striscia arancione sul Righello di combattimento: copre il settore posteriore con un Arco di Fuoco G2. Mentre uno Spitfire britannico cerca di attaccare il tedesco da dietro, finisce nell'Arco di Fuoco del mitragliere.



Utilizzando il Righello di combattimento posizionato sul riferimento del mitragliere, il giocatore scopre che il Valore per Colpire è 14. Il mitragliere avrà bisogno di un tiro di 16 o più per colpire, considerando la Dimensione dello Spitfire, che è -1, e il modificatore di aspetto frontale che aggiunge un altro -1. Non sarà un colpo facile, ma almeno lo Me-110 non è totalmente indifeso. Nel caso in cui l'artigliere tedesco colpisca lo Spitfire e sia in uso il modello di danno dettagliato, il britannico girerebbe un segnalino Danno Frontale, poiché il fuoco proviene dal suo muso.



MUNIZIONAMENTO



Le Plance indicano il munizionamento trasportato da ciascun aereo. Possono essere razzi (sia aria-aria che aria-terra), bombe o siluri. Gli aerei possono trasportare solo un tipo di munizionamento per volta, tranne l'He-111 che può trasportare 2 siluri.

Gli aerei che volano con il munizionamento a bordo si definiscono "carichi" e la loro Energia massima non può superare il valore rosso sul loro Righello di movimento, come se fossero danneggiati, finché non rilasciano il loro munizionamento.

I giocatori prendono il relativo segnalino Munizionamento durante il setup del gioco e lo scartano quando sganciano il loro munizionamento.

Razzi



Gli aerei che presentano sulla loro Plancia una piastrina scura, contrassegnata con "AA" e l'icona del razzo, possono trasportare razzi aria-aria (o razzi A-A), utilizzati per attaccare bersagli aerei.



Gli aerei con l'icona su una piastrina chiara contrassegnata con "AG" possono trasportare razzi aria-terra (o razzi A-G), utilizzati per attaccare bersagli a terra.

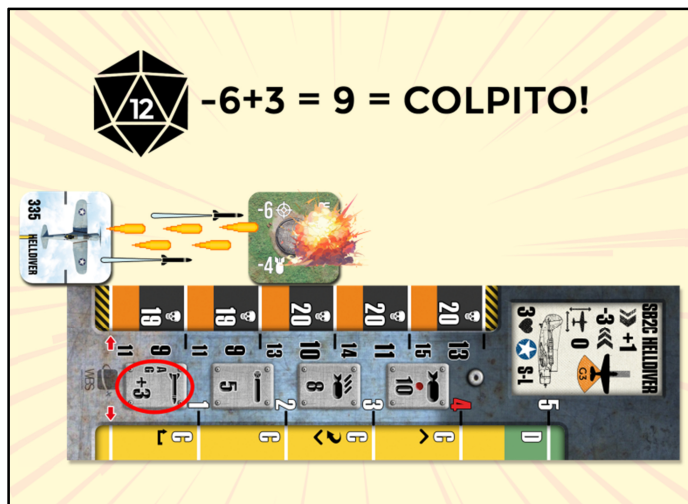
Un aereo può trasportare razzi A-A o A-G, ma non entrambi: i giocatori devono selezionare l'ordinanza corretta prima dell'inizio del gioco, prendendo il corretto segnalino Munizionamento. Possono anche scegliere di iniziare senza razzi.

I giocatori possono usare i razzi A-A quando attaccano bersagli aerei con le mitragliatrici, e i razzi A-G quando attaccano bersagli a terra con il mitragliamento (strafing). In questo modo ottengono sul risultato del dado il bonus stampato sulla piastrina corrispondente. L'uso dei razzi deve essere dichiarato prima di risolvere un attacco.

Un aereo può sparare i suoi razzi solo una volta per partita. Quando lo fa, scarta il suo segnalino Razzi per tenerne traccia.

Esempio di mitragliamento (strafing) con razzi.

Un Helldiver della US Navy carico di razzi A-G mitraglia un bunker nelle Isole Ryukyu. A questa distanza, il Valore per Colpire è 9. L'Helldiver è determinato a distruggere questo bunker, quindi usa i suoi razzi per bilanciare il modificatore difensivo del bersaglio. Tira 1d20 e ottiene un 12. Il modificatore dei razzi è +3, bilanciando la Difesa del bunker di -3. 9 è sufficiente per colpire il bunker e distruggerlo.



Bombe

Alcuni aerei caricano bombe per attaccare bersagli a terra.

Solo gli aerei con questa icona o questa icona sulla loro Plancia possono trasportare bombe. Tuttavia, a seconda dello scenario, possono iniziare anche senza bombe.

L'icona rappresenta un bombardiere in picchiata. Funziona in modo simile a un bombardiere normale, ma con un'eccezione che illustreremo in seguito.

I valori neri sotto l'icona della bomba sono il Valore per Colpire. Se un bersaglio a terra viene colpito, viene anche distrutto.

Sganciare le bombe

Un bombardiere deve volare a una specifica altitudine per sganciare le sue bombe. Controlla sopra i Valori per Colpire:

- Se c'è un punto bianco, deve essere ad alta quota.
- Se non c'è alcun punto, deve essere a quota media.
- Se c'è un punto rosso, deve essere a bassa quota.

Per bombardare un bersaglio, l'aereo deve attraversare qualsiasi parte del segnalino del bersaglio mentre vola livellato all'altitudine corretta.

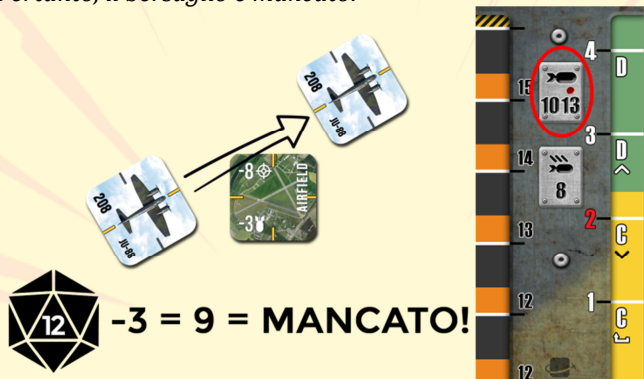
Tira 1d20, quindi aggiungi al risultato del dado il valore di Difesa del bersaglio contro il bombardamento. Se questo risultato modificato è uguale o superiore al Valore per Colpire, le bombe centrano e distruggono il bersaglio.

Eccezione per i bombardieri in picchiata: il bombardamento in picchiata consente migliori possibilità di colpire. Per bombardare in picchiata, un aereo deve attraversare qualsiasi parte del segnalino del bersaglio mentre esegue una discesa verso la bassa quota (vedi pagina 6). Quindi risolvi l'attacco come per il bombardamento livellato.

Un aereo può sganciare le sue bombe solo una volta per partita. Quando lo fa, scarta il suo segnalino Bombe per tenerne traccia.

Esempio di bombardamento.


Un Ju-88 tedesco bombarda livellato un campo d'aviazione della RAF a quota media. Attraversa il segnalino del bersaglio in volo livellato a quota media, sganciando le sue bombe. Tira 1d20 per vedere se colpisce. Il risultato del dado è 9, a cui aggiunge il valore di Difesa del bersaglio che è -3. Il risultato finale è 6, inferiore alla Soglia di Colpo di 7. Pertanto, il bersaglio è mancato!



Se lo stesso aereo avesse tentato un bombardamento in picchiata, le cose sarebbero andate in modo molto diverso. Scende da quota media e attraversa il segnalino del campo d'aviazione. Alla fine della discesa, il giocatore mette un disco di bassa quota accanto al segnalino del Ju-88 e risolve l'attacco. Lo stesso risultato di prima, 9, questa volta sarebbe sufficiente per distruggere il campo d'aviazione, poiché il Valore per colpire del bombardamento in picchiata è 8.



Siluri

Puoi usare i siluri per attaccare le navi. Solo gli aerei con l'icona  sulla loro Dashboard possono trasportare siluri. Tuttavia, a seconda dello scenario, possono iniziare anche senza siluri.

Sgancio dei siluri

Per attaccare una nave con un siluro, l'aereo deve sganciare il siluro in modo che questi intercetti il bersaglio, nella sua corsa rettilinea. Pertanto, il siluro deve essere mirato al bersaglio considerando la sua rotta.

Per sganciare un siluro, un aereo deve spendere tutti i PM disponibili nel turno in volo livellato a bassa quota. Quindi, posiziona un segnalino siluro proprio di fronte all'aereo. Se il segnalino siluro si sovrappone a una nave nel momento in cui viene rilasciato, rimuovilo dal gioco senza effetto: non ha avuto abbastanza tempo per armarsi.

Dal momento dello sgancio, il siluro è indipendente dall'aereo.

Con l'unica eccezione dell'He-111, un aereo può sganciare il suo siluro solo una volta per partita. Quando lo fa, scarta il suo segnalino Siluri per tenerne traccia.

Movimento dei siluri

Quando un siluro deve muovere (vedi pagina 15), si sposta di 1 passo in avanti.

Se un segnalino siluro si sovrappone a un segnalino nave durante il suo movimento, risolvi l'impatto (vedi sotto). In caso contrario, il siluro rimane sul tabellone e si muoverà durante il turno successivo, fino a quando non colpisce una nave o esce dall'area di gioco.

Impatto di un siluro con una nave

Il numero nero sotto l'icona del siluro sulla Plancia è il Valore per colpire.

Ogni volta che il segnalino siluro si sovrappone a un segnalino nave mentre si muove, tira 1d20, quindi aggiungi al risultato del dado il valore di Difesa contro il bombardamento del bersaglio. Se questo risultato modificato è uguale o superiore al Valore per colpire, il siluro centra la nave e la affonda. Rimuovi il segnalino siluro, indipendentemente dal risultato dell'attacco.

Esempio di attacco con siluri.

Un Helldiver della US Navy intercetta una corazzata giapponese durante la Battaglia del Golfo di Leyte. L'Helldiver è già a bassa quota, quindi spende tutti i suoi PM in volo livellato per rilasciare il siluro.



Durante il turno successivo, la nave tenta di eludere l'attacco, virando a sinistra, seguendo il modello di virata E, come indicato sul segnalino della corazzata. Tuttavia, mentre il siluro si muove, si sovrappone alla nave: impatto! Per essere sicuro di affondare la corazzata, nonostante la sua Difesa di -3, il giocatore dell'Helldiver deve tirare un 8 o più per ottenere un tiro modificato di 5, il Valore per Colpire.



AAA

L'Artiglieria Contraerea, d'ora in poi AAA, attacca gli aerei da terra. Si può trattare di cannoni stazionari, montati su veicoli o attaccati a un altro segnalino terrestre o navale. Quando la AAA vuole attaccare un aereo, si comporta esattamente come il mitragliere di un aereo (vedi pagina 9). L'unica differenza è che il bersaglio aereo deve volare a bassa quota per poter essere attaccato.

Una Plancia AAA è fornita con tutte le statistiche e i riferimenti necessari: nota che a sinistra è fornito il Righello di combattimento per i segnalini delle truppe e a destra il Righello di combattimento per tutti gli altri segnalini armati.

FLAK

La Flak rappresenta l'artiglieria contraerea pesante. Contrariamente alla AAA, non si basa sul colpire direttamente gli aerei, ma spara invece proiettili che esplodono a una certa altitudine e saturano l'area di schegge, sperando di colpire l'aereo.

Le seguenti regole non sono necessarie se lo scenario non include la Flak.

Esistevano diverse tecniche di puntamento e il gioco ne fornisce due: Sbarramento e Fuoco Continuo a Punto. Solo una tecnica può essere utilizzata alla volta. La prima è più facile da usare, quindi si consiglia ai nuovi giocatori di ignorare la seconda.

Sbarramento

L'idea dello Sbarramento è quella di proibire agli aerei nemici di entrare in una vasta area, di solito per difendere i bersagli a terra contro i bombardieri. Il fatto che i proiettili vengono sparati in una vasta area rende questa tecnica meno letale, ma con essa è possibile coprire ampie sezioni di cielo, rendendola particolarmente utile contro grandi formazioni o aerei che volano in modo imprevedibile come i bombardieri in picchiata.

Lo Sbarramento può essere impostato durante l'**ultima** sottofase della fase di Combattimento del turno (vedi pagina 15).

Per impostare uno Sbarramento, posiziona i 4 segnalini Flak BRG come segue:

- Assicurati che ogni segnalino sia ad almeno 5 passi di distanza da qualsiasi segnalino aereo nemico (utilizzando la distanza più breve tra di loro).
- Disporre i segnalini per formare un quadrato, con ogni angolo costituito da uno dei segnalini BRG (nota: tutti i lati del quadrato devono essere di **uguale lunghezza**).
- La distanza tra due segnalini deve corrispondere a un determinato numero di passi sulla Plancia della Flak, misurati a partire dalla freccia rossa.

- Posiziona un disco bianco accanto ai segnalini se vuoi che lo Sbarramento sia ad alta quota, oppure usa un disco rosso se vuoi impostare lo Sbarramento a bassa quota.

Qualsiasi aereo (incluso il tuo!) che ha iniziato, attraversato o terminato il suo turno all'interno del quadrato definito dai bordi esterni dei segnalini BRG, e alla stessa altitudine, viene attaccato una volta dalla Flak durante la **prima** sottofase di Combattimento come segue:

- Tira 1d20 e controlla la Plancia della Flak.
- Il Valore per colpire è dato dalla distanza tra 2 segnalini BRG.
- Se giochi con il modello di danno avanzato, l'attacco proviene dal lato, ma non applicare il modificatore di attacco laterale se giochi con le regole opzionali dell'aspetto del bersaglio.

In qualsiasi turno successivo, durante l'**ultima** sottofase, puoi:

- Lasciare lo Sbarramento com'è, OPPURE
- Rimuoverlo dal tabellone. Per posizionarne uno nuovo, devi aspettare il turno successivo.

Nota: può essere impostato solo uno Sbarramento sul tabellone alla volta, indipendentemente dal numero di unità equipaggiate con Flak.

Fuoco Continuo a Punto

L'idea del CPF (Fuoco Continuo a Punto) è quella di creare un flusso continuo di fuoco lungo il percorso di volo previsto di un aereo. L'accuratezza del CPF rappresenta sia la sua forza che la sua debolezza: poiché le raffiche sono concentrate, il fuoco CPF è letale, ma è anche più facile per un aereo schivarlo completamente rispetto a uno Sbarramento. Il CPF può essere impostato durante l'**ultima** sottofase della fase di Combattimento di un turno (vedi pagina 15).

Per impostare il CPF, posiziona tanti segnalini Flak CPF quanti sono le unità equipaggiate con Flak (controlla la Plancia della Flak), come segue:

- Assicurati che ogni segnalino sia ad almeno 5 passi di distanza da qualsiasi segnalino aereo nemico (utilizzando la distanza più breve tra di loro).
- Posiziona un disco bianco accanto ai segnalini se vuoi che un segnalino CPF sia ad alta quota, oppure un disco rosso se vuoi impostarlo a bassa quota. Ogni segnalino è indipendente, quindi possono essere a qualsiasi distanza l'uno dall'altro e a qualsiasi altitudine.

Qualsiasi aereo (incluso il tuo!) che ha iniziato, attraversato o terminato il suo turno entro 1 passo da qualsiasi segnalino CPF, e alla stessa altitudine, viene attaccato una volta per ogni segnalino CPF vicino dalla Flak durante la **prima** sottofase di Combattimento come segue:

- Il Valore per colpire è data dalla Plancia del CPF.
- Se giochi con il modello di danno avanzato, l'attacco proviene dal lato, ma non applicare il modificatore di attacco laterale se giochi con le regole opzionali dell'aspetto del bersaglio.

In qualsiasi turno successivo, durante **l'ultima** sottofase, per ogni segnalino CPF puoi:

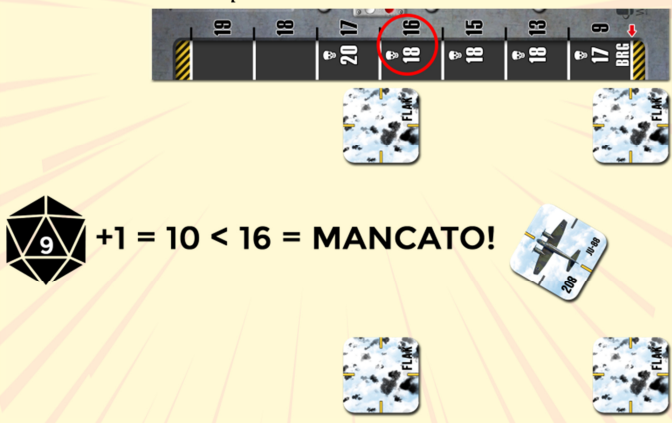
- Lasciare il segnalino com'è, OPPURE
- Rimuoverlo dal tabellone. Per posizionarne uno nuovo, devi aspettare il turno successivo, OPPURE
- Spostare il segnalino di un livello di quota verso l'alto o verso il basso, OPPURE
- Spostare il segnalino CPF fino a 2 passi in qualsiasi direzione.

Passaggio tra Sbarramento e CPF

Per passare da una tecnica di tiro all'altra, devi rimuovere tutti i segnalini della tecnica corrente quando permesso, e poi posizionare i nuovi segnalini seguendo le regole descritte sopra.

Esempio di attacco con Flak - Sbarramento.

Un Ju-88 tedesco sta partecipando a un grande attacco su Londra. Termina il suo movimento all'interno di un'area di Sbarramento designata dai segnalini Flak BRG. All'inizio della fase di Combattimento, il giocatore che possiede la Flak risolverà un attacco contro il Ju-88. Misura la distanza tra i segnalini Flak (da bordo a bordo) e controlla il Valore pr Colpire: 15. Il giocatore britannico lancia 1d20 e ottiene 9. Anche con il modificatore di dimensione del Ju-88 (+1), la Flak non riesce a colpire il bombardiere tedesco.



Esempio di attacco con Flak - Fuoco Continuo a Punto.

Una batteria antiaerea costiera britannica sta puntando il suo Fuoco Continuo a Punto contro un solitario Ju-88. All'inizio della fase di combattimento, l'attacco della flak viene risolto misurando la distanza tra il segnalino Flak CPF e qualsiasi aereo all'interno del suo raggio di esplosione. Tuttavia, il bombardiere tedesco è fuori dalla portata di attacco del segnalino Flak CPF. Sfortunatamente, uno Spitfire imprudente finisce nel raggio di esplosione della flak: con un tiro di 19, non solo lo Spit viene colpito, ma viene addirittura distrutto dal fuoco amico!



IL GIOCO PREPARAZIONE

Una partita di Pocket Air War si svolge su qualsiasi superficie piatta di tua scelta! Per comodità, forniamo sul nostro sito web www.gameshop.wbsgames.com 4 diversi tappetini da gioco specificamente progettati per Pocket Air War.

Sebbene un'area di gioco molto piccola potrebbe non essere adatta a tutti i tipi di missioni (un bombardamento a lungo raggio in cui il bersaglio a terra è a un turno di distanza dalla posizione di partenza del bombardiere, per esempio), puoi sempre divertirti con Pocket Air War, anche sull'angolo di un tavolo!

Ogni giocatore sceglie uno o più aerei, a seconda del tipo di missione che vuoi pianificare, e prende:

- Il segnalino dell'aereo scelto.
- La Plancia dell'aereo scelto.
- Un numero di Gettoni energia paria al valore di Energia massima dell'aereo (vedi la Plancia)
- 1 disco di Altitudine rosso e 1 bianco per aereo (se giochi con le regole dell'Altitudine).

Se giochi con il modello di danno avanzato, ordina i segnalini Danno in base all'aspetto del bersaglio (frontale, laterale, posteriore) e raccoglili in pile o tazze separate. Tienili a portata di mano per un facile accesso durante il gioco

STRUTTURA DI UNA PARTITA

"Una partita di Pocket Air War è divisa in **turni**. Ogni turno è composto da due fasi: la fase di Movimento e la fase di Combattimento.

INIZIATIVA

L'ordine di Iniziativa determina chi si muove per primo durante la fase di Movimento (vedi sotto). Per determinare l'aereo con la più alta Iniziativa (e che quindi

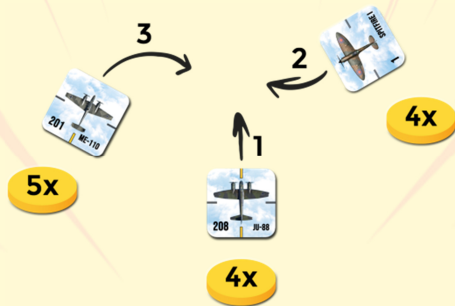
si muove per primo), controlla le seguenti condizioni dall'alto verso il basso. Se due aerei sono pari per una condizione, controlla la successiva:

1. Energia più bassa.
2. Quota più bassa.
3. L'aereo della fazione con più aerei.
4. Il risultato più basso da un tiro di 1d20.

Eccezione: se un aereo inizia il turno con un nemico nel suo settore frontale, entro la portata di tiro, alla stessa Altitudine e nel settore posteriore del nemico, allora lo sta **tallonando**. L'aereo che tallona si muove subito dopo l'aereo tallonato, ignorando il suo normale ordine di Iniziativa.

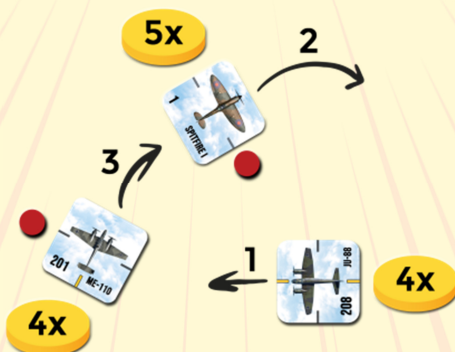
Esempio sull'Iniziativa.

Durante la Battaglia d'Inghilterra, un Me-110 tedesco, un Ju-88 e uno Spitfire britannico sono impegnati in un combattimento aereo. Hanno rispettivamente 5, 4 e 4 Energia e sono tutti a quota media. Pertanto, uno tra lo Spitfire e il Ju-88 dovrebbe muoversi per primo. Avendo i tedeschi più aerei in volo rispetto ai britannici, il Ju-88 si muoverà per primo, seguito dallo Spitfire. Lo Me-110 si muoverà per ultimo, avendo l'Energia più alta.



Tuttavia, se lo Spitfire stesse volando a bassa quota, si sarebbe mosso per primo, poiché l'altitudine ha una priorità più alta rispetto al numero di aerei delle fazioni.

In uno scenario alternativo, lo Spitfire vola più velocemente e a bassa quota inseguito da un Me-110 più lento. Sia il Ju-88 che il Me-110 dovrebbero muoversi per primi, avendo l'Energia più bassa, con il 110 che si muove per primo essendo a una quota inferiore. Tuttavia, poiché sta inseguendo lo Spitfire, indipendentemente dalla sua Energia, lo Spit deve muoversi prima del 110. Vedi qui sotto l'ordine corretto.



FASE MOVIMENTO

La prima fase di un turno è la Fase movimento. Uno per volta, ogni aereo si muove in ordine di Iniziativa. La fazione che controlla i bersagli a terra può muovere quelli mobili alla fine della Fase movimento, una volta per turno (vedi pagina 15).

Quando un aereo deve muovere, può guadagnare o perdere Energia fino al suo valore di Accelerazione o Decelerazione, a patto che ciò avvenga prima del movimento (ovvero dopo aver selezionato la manovra, per gli aerei AI; vedi pagina 33).

Dopo averlo fatto, controlla se l'aereo va in stallo (vedi pagina 7). In caso contrario, determina la sua disponibilità di PM per questo turno (vedi pagina 4). L'aereo deve utilizzare tutti i suoi Punti Movimento, combinando liberamente le manovre (vedi pagina 4).

Se l'aereo sgancia dell'armamento (vedi pagina 11), risolvi l'attacco al suolo alla fine della manovra corrente.

Quando ha speso tutti i suoi PM e risolto l'eventuale attacco al suolo, la fase movimento dell'aereo finisce e si passa all'aereo successivo in ordine di Iniziativa.

Quando tutti gli aerei hanno terminato la propria Fase movimento, inizia la Fase di Combattimento.

Se due o più aerei si sovrappongono dopo essersi mossi, c'è una collisione e vengono entrambi distrutti.

FASE DI COMBATTIMENTO

Durante la Fase di combattimento, tutti gli aerei possono usare le loro armi per attaccarsi a vicenda.

Ci sono 3 sottofasi di combattimento, che si verificano in un ordine definito. Risolvi tutti gli attacchi di una sottofase prima di risolvere la successiva. Ciò significa che un aereo distrutto durante una sottofase non può attaccare in una sottofase successiva.

Tuttavia, all'interno di ognuna di queste categorie, tutti gli attacchi sono simultanei. Le sottofasi sono:

1. Attacchi da AAA e Flak (vedi pagina 12).
2. Attacchi aria-aria e aria-terra (vedi pagina 7).
3. Movimento/posizionamento di siluri e Flak (vedi pagina 12).

Quando tutti i movimenti dei siluri sono completati e l'impatto è risolto, il turno termina e ne inizia un altro.

MOVIMENTO DEI BERSAGLI A TERRA

Alcuni bersagli a terra sono stazionari (come un ponte), e alcuni possono muoversi. Solo i bersagli con una lettera che fa riferimento a un modello di virata sul loro segnalino possono muoversi.

Il proprietario dei bersagli a terra **può** muovere nell'ordine che preferisce ogni bersaglio a terra non stazionario. Le navi **devono** muoversi.

Quando un bersaglio a terra si muove, il giocatore che lo controlla può muoverlo di 1 passo, sia dritto sia in virata. Per sapere quale modello di virata utilizzare, segui la stessa regola degli aerei (vedi pagina 4), sulla base della lettera stampata sul segnalino.

CONGELAMENTO DEL TEMPO (OPZIONALE)

Il Congelamento del Tempo è un set di regole avanzate opzionali che consente il fuoco di opportunità durante la fase di movimento. L'idea è di suddividere l'intero movimento in frazioni più piccole, durante le quali gli aerei possono cogliere la migliore opportunità di tiro.

Qualsiasi giocatore può iniziare un Congelamento del Tempo per uno dei suoi aerei, a condizione che l'aereo non abbia ancora mosso (anche parzialmente).

Qualsiasi aereo entro una Plancia dall'aereo originale che non si è ancora mosso **deve** partecipare al Congelamento del Tempo. Qualsiasi giocatore può anche designare altri aerei per unirsi al Congelamento del Tempo, purché siano entro una Plancia da qualsiasi aereo coinvolto e non si siano ancora mossi.

Consulta la tabella del Congelamento del Tempo (pagina 35): sono presenti 10 righe, etichettate da 1 a 10, che si riferiscono all'Energia posseduta da un aereo all'inizio del Congelamento del Tempo. Ci sono anche 10 colonne, etichettate da "a" a "j", corrispondenti a ciascun intervallo di movimento, o impulso.

Controlla ogni colonna una per una, da "a" a "j". Per ogni cella colorata della colonna, verifica se uno o più aerei partecipanti possiede l'Energia iniziale corrispondente. Se sì, questi aerei si muovono. Se più di un aereo si muove, usa il solito ordine di iniziativa per risolvere i pareggi. Ad esempio, all'impulso "a" si muoverà qualsiasi aereo con un'Energia iniziale di 7 o più. All'impulso "e", si muoveranno solo gli aerei con un'Energia iniziale di 2, 4, 6, 8 e 10.

Quando un aereo deve muoversi, si muove esattamente di un passo. Come sempre, può eseguire virate o manovre speciali, ma un passo alla volta.

Un altro modo di spiegarlo è dal punto di vista di un dato aereo. Seguendo la riga corrispondente alla sua Energia iniziale, si muove di un passo ogni volta che c'è una cella colorata, e non si muove quando la cella è vuota. Può sparare a ogni cella, dopo che tutti gli aerei si sono mossi.

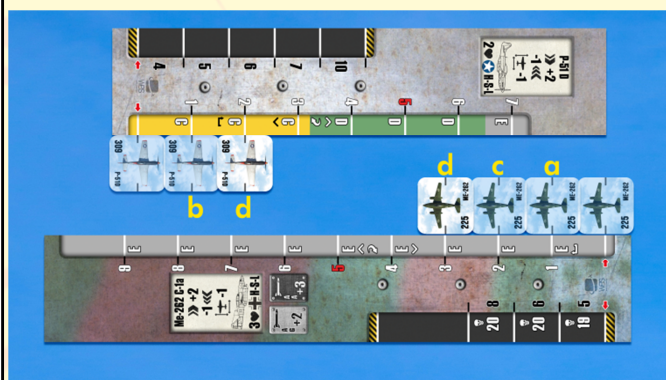
Quando tutti gli aerei in una data colonna si sono mossi, tutti gli aerei partecipanti possono sparare se lo desiderano. Come sempre, ogni arma può sparare solo una volta per turno.

Esempio di Congelamento del Tempo.

Un Me-262 e un P-51D stanno volando l'uno verso l'altro. Il pilota americano prevede di poter trovare una soluzione di fuoco contro il tedesco, prima di terminare il suo movimento entro il raggio di fuoco mortale del Me-262. Il P-51 ha un'Energia iniziale di 5, mentre lo Me-110 ha Energia 8. Il pilota americano chiama un Congelamento del Tempo.

Seguendo l'iniziativa standard, durante l'impulso "a" (colonna "a") solo il 262 si muove di un passo. Nell'impulso "b", il P-51 muove il suo primo passo e il tedesco rimane fermo, per poi muovere il suo secondo passo all'impulso "c". All'impulso "d", entrambi gli aerei si muovono, seguendo l'iniziativa: il P-51 vola il suo secondo passo e il Me-262 il suo terzo.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	
1										1	1
2					1					2	2
3			1				2			3	3
4			1	2				3		4	4
5		1		2	3			4	5		5
6		1	2	3	3	3		4	5	6	6
7	1		2	3	4	4	5		6	7	7
8	1		2	3	4	5		6	7	8	8
9	1	2	3	4	5	6	7	8	9		9
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10



A questa distanza, lo Me-262 è entro il raggio di tiro del P-51, ma non viceversa: il pilota americano risolve l'attacco contro il tedesco, ma manca il bersaglio.

Ora, i due aerei completano i loro movimenti: il P-51 deve uscire dal campo di tiro del 262 il prima possibile. Peccato che all'impulso "e" si muova solo il tedesco, avvicinandosi abbastanza da aprire il fuoco contro il P-51, incapace di rispondere al fuoco, avendo già sparato nell'impulso precedente. Il risultato è un danno di 3 colpi (cuori) per il P-51 che viene abbattuto. Non essendoci oppositori del Me-262, il Congelamento del Tempo è finito e l'aereo tedesco può completare il suo movimento spendendo i punti movimento rimanenti come al solito.

Durante la prossima fase di Combattimento, il Me-262 non potrà aprire il fuoco. Tuttavia, il mitragliere a bordo che non ha sparato durante il Congelamento del Tempo, potrebbe sparare durante la fase di Combattimento.

GENERATORE DI MISSIONI

INTRODUZIONE

Il generatore di missioni consente di creare scenari casuali per aggiungere longevità al gioco. Può essere utilizzato per una singola missione o per generare missioni casuali durante una Campagna (vedi pagina 20). Per creare uno scenario, devi seguire i seguenti passaggi in ordine:

1. Determina il tipo di missione.
2. Seleziona gli aerei.
3. Prepara il gioco.

TIPO DI MISSIONE

Puoi selezionare il tipo di missione per una singola partita o una campagna, sia scegliendola nella tabella sottostante, sia casualmente, tirando 1d20:

TIPO DI MISSIONE	
Tiro	Missione
1 - 6	Supporto aereo ravvicinato (CAS)
7 - 15	Bombardamento strategico
16 - 20	Pattugliamento

Per le campagne storiche, sono fornite tabelle di missioni specifiche, che offrono tipi di missioni tematiche e storicamente accurate. Puoi tirare su queste tabelle se vuoi aggiungere un tocco storico alla tua campagna.

SELEZIONE DEGLI AEREI

Se stai giocando una campagna o vuoi che il tuo scenario si svolga in un contesto storico specifico, consulta la Tabella di Disponibilità degli Aerei della relativa campagna. Altrimenti, puoi scegliere aerei di qualsiasi fazione e data.

Per un gioco equilibrato, assicurati che i Punti Vittoria (PV) totali degli aerei di ciascuna fazione siano il più possibile uguali. Puoi volontariamente assegnare più PV a un lato per avere una sfida maggiore o per compensare una differenza di abilità tra i giocatori. I PV sono elencati nella Tabella di Disponibilità degli Aerei di ciascuna campagna.

PREPARAZIONE GENERALE DI UNA PARTITA

Area di gioco

Per giocare a Pocket Air War, usa qualsiasi superficie piana. Non ci sono dimensioni specifiche per l'area di gioco, ma aree più piccole risultano in partite più brevi e meno tattiche, mentre aree più grandi permettono partite più lunghe. Puoi giocare su un tavolo da bar, su una sdraio al mare o sul tavolo buono del soggiorno.

Designa una metà dell'area di gioco come lato Alleato e l'altra come lato dell'Asse.

Tappetini da gioco sono disponibili sul sito web di WBS Games per un'esperienza di gioco più immersiva e standardizzata. I tappetini presentano splendide grafiche che raffigurano il cielo, il mare, la campagna e la costa sabbiosa.

Schieramento generale

Per determinare come inizia il combattimento e come vengono schierati gli aerei (ad esempio, se una fazione viene attaccata di sorpresa), entrambe le fazioni tirano 1d20, aggiungendo 1 al risultato per ogni aereo in loro possesso (più grande è la formazione e meno è probabile che venga colta di sorpresa):

- Se una fazione ottiene il doppio o più dell'altra, quest'ultima è **Sorpresa**.
- Se una fazione ottiene più dell'altra, quest'ultima è **Assalita**.
- Se entrambe le fazioni ottengono lo stesso risultato, si effettua un piazzamento **Neutrale**.

Assalita

La fazione assalita (ovvero quella col punteggio più basso) schiera i suoi aerei, per prima, all'interno della propria area, a qualsiasi quota, ad almeno 3 passi da qualsiasi bordo, e rivolti verso il bordo più distante. Poi, la fazione che assale può schierare i suoi aerei a qualsiasi quota e ovunque sulla mappa, eccetto che:

- Entro 6 passi da qualsiasi aereo nemico.
- Nel settore posteriore di qualsiasi aereo nemico.

Sorpresa

La fazione Sorpresa (ovvero quella col punteggio più basso) schiera i suoi aerei per prima, all'interno della propria area, a quota bassa o media, ad almeno 6 passi da qualsiasi bordo, e rivolti verso il bordo più distante. Poi, la fazione opposta può schierare i suoi aerei a qualsiasi quota e ovunque sulla mappa, eccetto che entro 5 passi da qualsiasi aereo nemico.

Inoltre, durante il primo turno, tutti gli aerei sorpresi devono spendere tutti i loro PM in volo livellato, senza accelerare o decelerare.

Neutrale

Alternandosi, ogni fazione schiera un aereo per volta (determina casualmente chi inizia). Gli aerei vengono schierati all'interno della propria area, a qualsiasi quota, adiacenti al lato più distante dall'area avversaria e rivolti verso il nemico.

Note sullo schieramento

Ogni volta che vengono schierati più bombardieri dello stesso modello, devono essere posizionati in formazione a più di 2 passi di distanza l'uno dall'altro.

Ulteriori dettagli e requisiti sono forniti dal briefing della missione.

BRIEFING DELLE MISSIONI

SUPPORTO AEREO RAVVICINATO-CAS

Cacciabombardieri nemici (Attaccante) volano a bassa quota per distruggere obiettivi chiave, mentre i difensori cercano di fermarli.

AEREI RICHIESTI: L'attaccante deve selezionare almeno 1 cacciabombardiere (controlla la tabella di disponibilità per i tipi di aerei). Schierare a bassa quota.

CARICO: I cacciabombardieri possono essere equipaggiati con razzi A-G, bombe o siluri a scelta del proprietario. Il carico deve essere selezionato dopo che l'obiettivo è stato definito, ma prima di iniziare la missione. Non può essere cambiato in volo.

OBIETTIVI: Il difensore tira 1D20 nella tabella degli obiettivi pertinente, fornita nella campagna selezionata.

CONDIZIONI DI VITTORIA: A seconda dell'obiettivo selezionato (vedi pagina 18).

BOMBARDAMENTO STRATEGICO

I bombardieri nemici (Attaccante) si avvicinano al loro obiettivo ad alta quota per sganciare il loro carico. I difensori devono fermarli o almeno ostacolare il loro tentativo di bombardamento.

AEREI RICHIESTI: L'attaccante deve selezionare almeno una formazione di 3 bombardieri (controlla la tabella di disponibilità per i tipi di aerei). Devono essere schierati alla quota più alta consentita.

CARICO: I bombardieri sono equipaggiati con bombe.

OBIETTIVI: Il difensore tira 1D20 nella tabella dei bersagli a terra pertinente fornita nella campagna selezionata.

CONDIZIONI DI VITTORIA: A seconda dell'obiettivo selezionato (vedi pagina 18).

PATTUGLIAMENTO

I caccia pattugliano i cieli per abbattere qualsiasi aereo nemico in arrivo.

AEREI RICHIESTI: Il difensore, ovvero la fazione a cui è assegnata questa missione, deve selezionare almeno un caccia.

CARICO: I caccia possono essere equipaggiati con razzi A-A, a condizione che l'aereo possa trasportarli. Non può essere cambiato in volo.

CONDIZIONI DI VITTORIA: Il gioco termina quando una fazione non ha più aerei sul tabellone, perché abbattuti o perché usciti. La fazione che ha abbattuto il maggior

numero di PV vince. Tuttavia, se i PV abbattuti sono meno della metà dei PV iniziali, il gioco termina in parità.

TIPI DI BERSAGLI

Ponte

PREPARAZIONE: Posiziona i segnalini obiettivo pertinenti (tipicamente 1 ponte e diverse AAA/Flak) all'interno dell'area del difensore, assicurandoti che siano ad almeno 4 passi da qualsiasi bordo e ad almeno 2 passi l'uno dall'altro.

CONDIZIONI DI VITTORIA: L'attaccante vince se distrugge il ponte e almeno uno dei suoi aerei (bombardieri o cacciabombardieri) esce dalla mappa dal proprio bordo. Se l'attaccante raggiunge il suo obiettivo ma tutti i suoi aerei vengono distrutti, il risultato è un pareggio.

Radar e Bunker

PREPARAZIONE: Posiziona i segnalini obiettivo pertinenti (tipicamente uno o più radar/bunker e diversi AAA/Flak) all'interno dell'area del difensore, assicurandoti che siano ad almeno 4 passi da qualsiasi bordo e ad almeno 2 passi l'uno dall'altro.

CONDIZIONI DI VITTORIA: L'attaccante vince se distrugge tutti i segnalini radar/bunker e almeno un aereo attaccante (bombardieri o cacciabombardieri) esce dalla mappa dal proprio bordo. Se l'attaccante raggiunge l'obiettivo ma tutti i suoi aerei sono distrutti, il risultato è un pareggio.

Forze di terra

PREPARAZIONE: il difensore posiziona i segnalini obiettivo (tipicamente una o più truppe e carri armati) all'interno dell'area del difensore, ad almeno 4 passi da qualsiasi bordo del tabellone e a non più di 2 passi l'uno dall'altro. Nota che alcuni bersagli a terra hanno una capacità AAA intrinseca (vedi la Plancia AAA).

CONDIZIONI DI VITTORIA: L'attaccante vince se distrugge almeno la metà delle truppe a terra e un carro armato (se schierato), e almeno un aereo attaccante esce dalla mappa dal proprio bordo. Se l'attaccante raggiunge l'obiettivo ma tutti i suoi aerei sono distrutti, il risultato è un pareggio.

Colonna di veicoli/Treno

PREPARAZIONE: Se l'obiettivo è una **colonna di veicoli**, forma una fila con tutti i segnalini obiettivo pertinenti e posizionali all'interno dell'area del difensore, con l'ultimo segnalino adiacente a un lato e ad almeno 4 passi da qualsiasi altro bordo. Durante la Fase movimento, muovi ogni segnalino obiettivo di un passo verso il bordo opposto della mappa. Nota che i carri armati e le truppe hanno una capacità AAA intrinseca (vedi la Plancia AAA).

Se l'obiettivo è un **treno**, posiziona il suo segnalino all'interno dell'area del difensore, con l'ultimo segnalino adiacente a un lato e ad almeno 4 passi da qualsiasi altro bordo. Durante la Fase movimento, muovi il treno di due passi verso il bordo opposto della mappa. Nota che i treni hanno una capacità AAA intrinseca (vedi la Plancia AAA).

CONDIZIONI DI VITTORIA: L'attaccante vince se distrugge almeno la metà dei segnalini della colonna (o il segnalino del treno) prima che abbiano lasciato la mappa. Almeno uno degli aerei attaccanti deve uscire dalla mappa dal proprio bordo. Se l'attaccante raggiunge l'obiettivo ma tutti i suoi aerei sono distrutti, il risultato è un pareggio.

Sottomarino

PREPARAZIONE: Posiziona il Sottomarino (SS) all'interno dell'area del difensore, ad almeno 4 passi da qualsiasi bordo, con il lato "in superficie" rivolto verso l'alto. All'inizio della Fase movimento, il difensore tira il dado. Nel primo turno, se il risultato è 20, il sottomarino si immerge a quota periscopio (giralo sul lato "quota periscopio"). In ogni turno successivo, riduci la soglia di 1 (ad esempio, 19 nel secondo turno, 18 nel terzo turno, ecc.). Se il risultato del dado supera la soglia, il sottomarino si immerge a quota periscopio. Una volta a quota periscopio, continua a tirare il dado all'inizio di ogni fase di Movimento utilizzando la stessa meccanica senza ripristinare la soglia a 20. Se il risultato del dado supera la soglia, il sottomarino si immerge più in profondità e fugge dalla battaglia.

Durante ogni Fase movimento, muovi il sottomarino di 1 passo. Nota che le sue prestazioni cambiano dal lato di superficie al lato di quota periscopio.

CONDIZIONI DI VITTORIA: L'attaccante vince se distrugge il sottomarino prima che fugga e almeno un aereo attaccante (bombardieri o cacciabombardieri) esce dalla mappa dal proprio bordo. Se l'attaccante raggiunge l'obiettivo ma tutti i suoi aerei sono distrutti, il risultato è un pareggio.

Convoglio/Task Force

PREPARAZIONE: Forma una o più file parallele con tutti i segnalini bersaglio pertinenti, entro 2 passi l'uno dall'altro. Posiziona i segnalini all'interno dell'area del difensore, mantenendo l'ultimo segnalino di ogni fila ad almeno 4 passi da qualsiasi bordo. Durante la Fase movimento, muovi ogni segnalino bersaglio di un passo verso il bordo opposto della mappa.

Nota che alcune navi hanno capacità AAA e Flak intrinseche. Controlla la Plancia relativa per ulteriori informazioni.

CONDIZIONI DI VITTORIA: In caso di Convoglio, l'attaccante vince se distrugge:

- almeno la metà dei trasporti (TR) e una scorta, **oppure**,
- tutti i trasporti.

In caso di Task Force, l'attaccante vince se distrugge la nave principale (CV, BB o CL). Qualsiasi nave che lascia la mappa è al sicuro. Inoltre, almeno uno degli aerei attaccanti deve uscire dalla mappa dal proprio bordo. Se l'attaccante raggiunge l'obiettivo ma tutti i suoi aerei vengono distrutti, il risultato è un pareggio.

MISSIONI ESTESE

Per completare una missione, un aereo deve decollare, viaggiare verso l'obiettivo (tratta di andata), che può essere a centinaia di chilometri di distanza, e poi tornare per atterrare (tratta di ritorno). Sebbene questi segmenti siano generalmente meno eccitanti della missione stessa, possono comunque comportare eventi significativi.

Per un'esperienza più realistica e immersiva, includi queste tratte nella tua missione. Tuttavia, tieni presente che spesso comportano danni alla forza attaccante. Pertanto, i giocatori dovrebbero essere consapevoli di questa possibilità quando pianificano giochi equilibrati e competitivi. Per includere le tratte di andata e ritorno, tira un dado 1d20 per determinare l'evento.

Per la tratta di andata, tira dopo aver selezionato gli aerei ma prima di impostare il gioco. Per la tratta di ritorno, tira dopo che la missione principale è terminata. Consulta la tabella sottostante:

MISSIONI ESTESE	
Tiro	Evento
1 - 10	Tutto tranquillo
11	Limping Home
12 - 13	Lupo solitario
14 - 15	Intercettazione
16 - 19	Flak - Sbarramento
20	Flak - CPF

I dettagli di ciascun evento sono spiegati di seguito.

Note importanti:

- ogni volta che il difensore deve selezionare gli aerei, utilizza la tabella di disponibilità della campagna pertinente. Questi aerei sono indipendenti da quelli della missione principale.
- Schiera qualsiasi aereo seguendo le regole per lo schieramento generale (vedi pagina 17).

Tutto tranquillo

La missione procede senza ulteriori contatti o problemi.

Andata: Procedi alla missione principale.

Ritorno: La missione è finita. Procedi allo scenario successivo.

Abbandono della formazione

Un aereo fatica a rientrare a causa di problemi meccanici o del fuoco nemico.

Andata/Ritorno: L'attaccante seleziona un aereo danneggiato della sua formazione o gira un aereo a sua scelta sul lato danneggiato. Se si gioca con il modello di danno avanzato, pesca casualmente un segnalino Danno per ciascun lato dell'aereo (Posteriore, Laterale, Anteriore) fino a quando la somma del danno inflitto è uguale o superiore alla metà della durabilità del bombardiere.

Quindi, il difensore seleziona quanti aerei vuole, per un valore totale di PV pari (o inferiore) alla metà del valore dell'aereo danneggiato.

L'attaccante vince se il suo aereo danneggiato esce dal piano di gioco dal suo lato. Altrimenti, vince il difensore e l'aereo danneggiato viene distrutto.

Lupo solitario

Un coraggioso aereo difensore solitario tenta di fermare la formazione attaccante.

Andata: L'attaccante usa tutti i suoi aerei della missione principale.

Il difensore seleziona un solo aereo. Il difensore vince se abbatte almeno 1 aereo nemico (bombardiere o cacciabombardiere, se schierato) e poi esce dal suo lato. Se il difensore raggiunge il suo obiettivo ma viene distrutto, la missione è considerata un pareggio.

Ritorno: L'attaccante schiera i suoi aerei rimanenti.

Intercettazione

Il difensore intercetta la forza attaccante a metà percorso.

Andata: L'attaccante usa tutti i suoi aerei della missione principale, mentre il difensore seleziona quanti aerei vuole, con un valore totale di PV pari o inferiore al valore dei bombardieri (o dei caccia se non ci sono bombardieri).

Ritorno: L'attaccante schiera i suoi aerei rimanenti.

Gioca l'Intercettazione usando le regole del Pattugliamento.

Flak - Sbarramento

Il gruppo attaccante vola attraverso uno sbarramento di Flak.

Andata L'attaccante schiera tutti i suoi aerei della missione principale a 4 passi da qualsiasi bordo della propria area, rivolti verso l'area del difensore.

Il difensore posiziona uno Sbarramento di Flak (vedi pagina 12), ad almeno 5 passi da qualsiasi aereo attaccante. Il difensore non schiera alcun aereo.

Controlla il righello di movimento dell'aereo più lento per determinare il numero di turni necessari per raggiungere il bordo opposto del difensore se vola dritto alla massima

velocità. Questo è il Riferimento Temporale. Il gioco termina quando tutti gli aerei dell'attaccante hanno raggiunto (e quindi lasciato) il bordo opposto del difensore.

Per ogni turno oltre il Riferimento Temporale, il difensore guadagna un modificatore di +2 sul suo tiro di schieramento (vedi pagina 17) per la missione principale. Questo rappresenta il tempo extra guadagnato dalla flak per rilevare e ingaggiare gli attaccanti.

L'attaccante perde se più di un aereo viene abbattuto; altrimenti, vince lo scenario.

Ritorno: Simile all'Andata, ma qualsiasi ritardo oltre il Riferimento Temporale comporta che il difensore tiri 1d20 con un modificatore di +2 per ogni turno di ritardo. Un risultato di 20 o più innesca una missione di Intercettazione aggiuntiva.

Flak - CPF

Il gruppo attaccante passa attraverso un'area di contraerea a Fuoco Continuo a Punto.

Andata/Ritorno: L'attaccante schiera tutti i suoi aerei della missione principale a 4 passi da qualsiasi bordo della sua area, rivolto verso l'area del difensore. Il difensore posiziona 2 segnalini Flak CPF (vedi pagina 13), ad almeno 5 passi da qualsiasi aereo attaccante. Il difensore non schiera alcun aereo.

Il gioco termina quando tutti gli aerei dell'attaccante hanno lasciato il bordo opposto del difensore.

L'attaccante vince se almeno la metà degli aerei (arrotondati per eccesso) esce dal tabellone; altrimenti, perde lo scenario.

CAMPAGNA

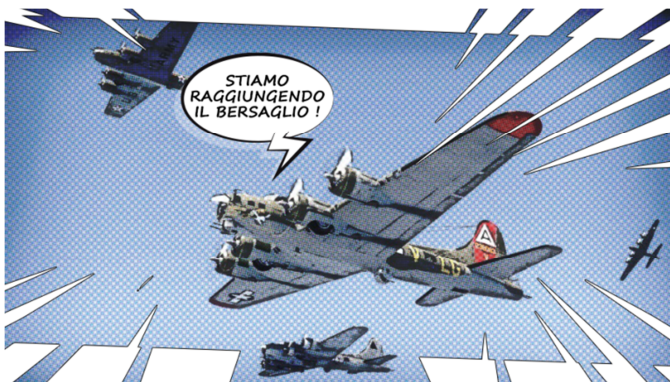
Se vuoi vivere un'esperienza immersiva e coinvolgente, tenendo traccia della progressione dei piloti, dei danni agli aerei e delle loro vittorie, puoi giocare una campagna. Per farlo, scarica gratuitamente il *registro dello Squadron* (su www.wbsgames.com), che fornisce i dettagli non solo su come gestire il tuo Squadron, ma anche l'intera organizzazione della Campagna.

Le campagne sono tipicamente suddivise in due o più Fasi Temporali basate su eventi e date storiche. Consulta la Fase Temporale specifica che stai attualmente giocando per eventuali tabelle correlate. Puoi anche determinare liberamente in anticipo quante missioni volare prima che una Fase Temporale finisca e ne inizi una nuova.

In un gioco a più giocatori, questi possono combattere per fazioni opposte, la stessa fazione o entrambe le cose. Se stai giocando da solo o in un gioco cooperativo contro il sistema, l'avversario sarà controllato dall'IA (vedi pagina 32).

Ogni volta che devi selezionare aerei aggiuntivi per una missione, consulta la tabella di disponibilità appropriata: ad esempio, se voli per uno squadrone da caccia e devi scortare dei bombardieri, seleziona il modello di bombardiere utilizzando la tabella di disponibilità. Lo stesso vale per gli aerei nemici.

Una fazione ottiene 1 punto per ogni missione riuscita. Alla fine della campagna, la fazione con il maggior numero di punti vince.



TEATRI DI OPERAZIONE LA BATTAGLIA D'INGHILTERRA

Dopo aver sconfitto la Francia, nel 1940 la Germania era alla ricerca di un accordo di pace con la Gran Bretagna. Per raggiungere questo obiettivo, Hitler ordinò un blocco totale delle isole britanniche, con l'ultima risorsa rappresentata da un'invasione dell'Inghilterra. Tuttavia, per avere successo, sarebbe stata necessario ottenere la superiorità aerea sulla Gran Bretagna.

FAZIONI: L'Asse - Germania (Luftwaffe) e Italia (CAI) sono gli Attaccanti. Gli Alleati, come Gran Bretagna (RAF), sono i Difensori. L'Asse tira sempre per la missione e la RAF risponde con una missione di Pattugliamento. Seleziona gli aerei dagli Squadroni dei giocatori o utilizzando le tabelle di disponibilità sottostanti.

Il registro dello Squadrone RAF include informazioni più specifiche riguardo al rilevamento e ai rimpiazzi.

Kanalkampf

(4 Luglio - 12 Agosto 1940)

Il Kanalkampf (la battaglia del Canale) si riferisce alle operazioni aeree tedesche contro la RAF sul Canale della Manica nel 1940, e segna l'inizio della Battaglia d'Inghilterra. Durante questa prima fase, la Luftwaffe prese di mira i convogli britannici nella Manica e concentrò gli attacchi su porti, aeroporti costieri e siti di produzione di aeromobili.

TIPO DI MISSIONE	
Tiro	Briefing di Missione
1 or 6	Supporto Aereo Ravvicinato
7 - 16	Strategic Bombardamento
17 - 20	Pattugliamento

OBIETTIVI TERRESTRI

Tiro	Obiettivo	Composizione
1-2	Convoglio	2 TR
3-4	Convoglio	2 DD + 2 TR
5-6	Convoglio	1 DD + 2 TR
7-9	Porto	1 Port + 1 Flak
10-12	Radar	2 Radar + 1 Bunker + 1 Flak
13-14	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 1 Flak
15	Bunker	2 Bunker + 2 AAA
16	Industria	1 Factory + 1 Flak
17	Task Force	1 CL + 1 DD
18	Task Force	1 CL + 2 DD
19	Task Force	1 BB + 2 DD
20	Sottomarino	1 SS

DISPONIBILITA' DELLA RAF

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-9	Caccia	Spitfire I	23
10-18	Caccia	Hurricane I	20
19	Caccia	Blenheim	17
20	Caccia	Gladiator	13

DISPONIBILITA' DELLA LUFTWAFFE

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-15	Caccia	Bf-109E	27
16-20	Caccia	Bf-110	30
	Cacciabombardiere	Bf-110	30
1-7	Bombardiere	He-111	23
8-12	Bombardiere	Ju-88	27
13-17	Bombardiere	Ju-87	13
18-20	Bombardiere	Do-17	17

DISPONIBILITA' REGIA AERONAUTICA

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-15	Caccia	Cr.42	13
16-20	Caccia	G.50	17
1-18	Bombardiere	SM.79 (as B.R.20 M)	23
19-20	Bombardiere	Cant Z.1007	27

Adlerangriff

(13 Agosto - 6 Settembre 1940)

The Adlerangriff (l'attacco dell'aquila) costituì la fase principale della Battaglia d'Inghilterra, mirata a distruggere la RAF e a garantire la superiorità aerea per una potenziale invasione. Gli obiettivi della Luftwaffe includevano stazioni radar, aeroporti e aerei, allo scopo di paralizzare le difese aeree britanniche e forzare una negoziazione di pace o consentire l'Operazione Leone Marino, lo sbarco sulle coste inglesi.

TIPO DI MISSIONE

Tiro	Briefing di Missione
1-8	Bombardamento
9-14	Supporto Aereo Ravvicinato
15-20	Pattugliamento

OBIETTIVI TERRESTRI

Tiro	Obiettivo	Composizione
1-7	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 1 Flak
8-12	Radar	2 Radar + 1 Bunker + 1 Flak
13-14	Industria	1 Factory + 1 Flak
15-18	Porto	1 Port + 1 Flak
19	Bunker	2 Bunkers + 2 AAA
20	Convoglio	2 DD + 2 TR

DISPONIBILITA' DELLA RAF

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-8	Caccia	Spitfire I	23
9-16	Caccia	Hurricane I	20
17-19	Caccia	Blenheim	17
20	Caccia	Gladiator	13

DISPONIBILITA' DELLA LUFTWAFFE

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-16	Caccia	Bf-109E	27
17-20	Caccia	Bf-110	30
	Cacciabombardiere	Bf-110	30
1-6	Bombardiere	He-111	23
7-12	Bombardiere	Ju-88	27
13-17	Bombardiere	Ju-87	13
18-20	Bombardiere	Do-17	17

DISPONIBILITA' REGIA AERONAUTICA

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-17	Caccia	Cr.42	13
18-20	Caccia	G.50	17
1-13	Bombardiere	SM.79 (as B.R.20 M)	23
14-20	Bombardiere	Cant Z.1007	27

Blitz

(7 Settembre - 25 Settembre 1940)

Nel settembre 1940, la Germania aveva di fatto perso la Battaglia d'Inghilterra e la Luftwaffe tentò di attirare i caccia della RAF in una battaglia di annientamento, conducendo massicci attacchi aerei contro obiettivi industriali, città e paesi.

Consulta l'Adlerangriff per tutte le tabelle, ad eccezione della tabella degli obiettivi a terra.

OBIETTIVI TERRESTRI

Tiro	Obiettivo	Composizione
1-2	Porto	1 Port + 1 Flak
3-7	Industria	1 Factory + 1 Flak
8-9	Stazione	1 Railyard + 1 Flak
10-14	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 1 Flak
15-16	Bunker	2 Bunker + 2 AAA
17	Stazione Radar	2 Radar + 1 Bunker + 1 Flak
18	Treno	Train
19	Task Force	1 CL + 2 DD
20	Sottomarino	1 SS

Seelöwe

(11 Settembre 1940)

Unternehmen Seelöwe (Operazione Leone marino) era il nome in codice per l'invasione pianificata della Gran Bretagna da parte delle forze tedesche. L'operazione fu annullata poiché la Luftwaffe non ottenne mai la superiorità aerea nei cieli britannici. In questo gioco, tuttavia, se l'Asse vince tutte le linee temporali sopra menzionate, lo sbarco avviene e la RAF dovrà resistere all'invasione.

TIPO DI MISSIONE

Tiro	Briefing di Missione
1-7	Bombardamento
8-15	Supporto Aereo Ravvicinato
16-20	Pattugliamento

OBIETTIVI TERRESTRI

Tiro	Obiettivo	Composizione
1-6	Truppe	2 Troops + 1 Tank
7-12	Vehicle Colonna	2 Tanks + 2 Truck
13-14	Ponte	1 Bridge + 2 AAA + 2 Flak
15	Treno	Train
16	Industria	1 Factory + 2 Flak
17	Stazione	1 Railyard + 2 AAA + 1 Flak
18	Task Force	1 BB + 2 DD
19	Bunker	2 Bunker + 2 AAA + 1 Flak
20	Sottomarino	1 SS

DISPONIBILITA' DELLA RAF

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-9	Caccia	Spitfire I	23
10-17	Caccia	Hurricane I	20
18-19	Caccia	Blenheim	17
20	Caccia	Gladiator	13

DISPONIBILITA' REGIA AERONAUTICA

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-8	Caccia	Cr.42	13
9-14	Caccia	G.50	17
15-19	Bombardiere	SM.79	23
20	Bombardiere	Cant Z.1007	27

TEATRO DEL NORD AFRICA

I combattimenti in Nord Africa iniziarono con la dichiarazione di guerra dell'Italia il 10 giugno 1940. Gli Alleati aprirono questo nuovo fronte per alleviare la pressione in Europa, mentre l'Asse cercava di controllare il Canale di Suez e le importanti linee di approvvigionamento di petrolio dal Medio Oriente.

Fase iniziale

(3 Marzo 1941 - 30 Giugno 1942)

Le prime battaglie per il Nord Africa coinvolsero l'Italia e la Gran Bretagna lungo i confini egiziani, intorno a Sidi

Barrani. Dopo la distruzione della loro 10^a Armata, gli italiani richiesero il supporto dell'Afrika Corps tedesco.

FAZIONI: Asse - Germania (Luftwaffe) e Italia (RAI). Alleati - Gran Bretagna (RAF). Solo la fazione con un vantaggio di punti tira per la missione, mentre l'altra fazione esegue una missione di Pattugliamento. In caso di parità, l'Asse tira per la missione.

TIPO DI MISSIONE PER L'ASSE	
Tiro	Briefing di Missione
1-7	Bombardamento
8-14	Supporto Aereo Ravvicinato
15-20	Pattugliamento

TIPO DI MISSIONE PER GLI ALLEATI	
Tiro	Briefing di Missione
1-6	Bombardamento
7-12	Supporto Aereo Ravvicinato
13-20	Pattugliamento

OBIETTIVI TERRESTRI PER L'ASSE		
Tiro	Obiettivo	Composizione
1-4	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 1 Flak
5-7	Colonna	2 Tank + 2 Truck
8-10	Truppe	2 Troops + 2 Tank
11-13	Porto	1 Port + 2 Flak
14-15	Truppe	1 Troops + 2 Tank
16	Stazione Radar	1 Radar + 2 AAA
17	Bunker	1 Bunker + 2 AAA
18	Stazione	1 Railyard + 1 Flak
19	Task Force	1 CL + 1 DD
20	Convoglio	2 TR + 1 DD

OBIETTIVI TERRESTRI PER GLI ALLEATI		
Tiro	Obiettivo	Composizione
1-5	Truppe	2 Troops + 2 Tank
6-8	Colonna	2 Tank + 2 Truck
9-11	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 1 Flak
12-14	Porto	1 Port + 2 Flak
15-16	Colonna	1 Troops + 2 Truck + 1 Tank
17	Radar	1 Radar + 2 AAA
18	Bunker	1 Bunker + 2 AAA
19	Stazione	1 Railyard + 1 Flak
20	Sottomarino	1 SS

DISPONIBILITA' DELLA LUFTWAFFE			
Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-14	Caccia	Bf-109E	27
15-20	Caccia	Bf-110	30
	Cacciabombardiere	Bf-110	30
1-8	Bombardiere	He-111	23
9-15	Bombardiere	Ju-88	27
16-20	Bombardiere	Ju-87	13

DISPONIBILITA' REGIA AERONAUTICA			
Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-8	Caccia	C.200	17
9-14	Caccia	Cr.42	13
15-17	Caccia	G.50	17
18-20	Caccia	C.202	37
1-10	Cacciabombardiere	Cr.42	13
11-17	Cacciabombardiere	C.200	17
18-20	Cacciabombardiere	G.50	17
1-14	Bombardiere	SM.79	23
15-20	Bombardiere	Z.1007	27

DISPONIBILITA' DELLA RAF			
Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-5	Caccia	Hurricane Mk.I	20
6-10	Caccia	Hurricane Mk.II	23
11-14	Caccia	Spitfire Mk.V	33
15-17	Caccia	P-40	23
18-19	Caccia	Gladiator	13
20	Caccia	Spitfire Mk.I	23
1-13	Cacciabombardiere	Hurricane Mk.II	23
14-20	Cacciabombardiere	P-40	23
	Bombardiere	Blenheim	17

Fase finale

(1 Luglio 1941 - 9 Marzo 1943)

Con lo stallo della 1^a Battaglia di El-Alamein, l'impasse fu rotta solo con l'Operazione Torch, gli sbarchi statunitensi in Marocco e Algeria. Intrappolata in una morsa tra l'esercito statunitense, quello britannico e il deserto del Sahara, l'Asse iniziò a perdere terreno, alla fine cedendo il controllo del Nord Africa agli Alleati.

FAZIONI: Asse - Germania (Luftwaffe) e Italia (RAI). Alleati - Gran Bretagna (RAF) e USA (USAAF). Solo la fazione con un vantaggio di punti tira per la missione, mentre l'altra fazione esegue una missione di Pattugliamento. In caso di parità, gli Alleati tirano per la missione.

TIPO DI MISSIONE PER L'ASSE	
Tiro	Briefing di Missione
1-5	Bombardamento
6-14	Supporto Aereo Ravvicinato
15-20	Pattugliamento

TIPO DI MISSIONE PER GLI ALLEATI	
Tiro	Briefing di Missione
1-5	Bombardamento
6-11	Supporto Aereo Ravvicinato
12-20	Pattugliamento

OBIETTIVI TERRESTRI PER L'ASSE

Tiro	Obiettivo	Composizione
1-4	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 1 Flak
5-7	Colonna	2 Tank + 2 Truck
8-10	Truppe	2 Troops + 2 Tank
11-13	Porto	1 Port + 2 Flak
14-17	Convoglio	2 TR + 1 DD
18	Stazione Radar	1 Radar + 2 AAA
19	Stazione	1 Railyard + 1 Flak
20	Task Force	1 CL + 1 DD

OBIETTIVI TERRESTRI PER GLI ALLEATI

Tiro	Obiettivo	Composizione
1-4	Truppe	2 Troops + 2 Tank
5-7	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 1 Flak
8-10	Colonna	2 Tank + 2 Truck
11-13	Convoglio	2 TR + 1 DD
14-16	Porto	1 Port + 2 Flak
17-18	Truppe	2 Troops + 1 Tank
19	Stazione	1 Railyard + 1 Flak
20	Sottomarino	1 SS

DISPONIBILITA' DELLA LUFTWAFFE

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-8	Caccia	Bf-109E	27
9-13	Caccia	Bf-109G	47
14-18	Caccia	Bf-110	30
19-20	Caccia	Fw-190 A4	40
1-13	Cacciabombardiere	Bf-110	30
14-20	Cacciabombardiere	Fw-190 A4	40
1-6	Bombardiere	He-111	23
7-15	Bombardiere	Ju-88	27
16-20	Bombardiere	Ju-87	13

DISPONIBILITA' REGIA AERONAUTICA

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-11	Caccia	C.202	37
12-17	Caccia	C.200	17
18-20	Caccia	G.50	17
1-10	Cacciabombardiere	Cr.42	13
11-17	Cacciabombardiere	C.200	17
18-20	Cacciabombardiere	G.50	17
1-10	Bombardiere	SM.79	23
11-20	Bombardiere	Z.1007	27

**DISPONIBILITA' DELLA RAF**

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-5	Caccia	Hurricane Mk.I	20
6-11	Caccia	Hurricane Mk.II	23
12-15	Caccia	Spitfire Mk.V	33
16-19	Caccia	P-40	23
20	Caccia	Beaufighter	37
1-10	Cacciabombardiere	Hurricane Mk.II	23
11-17	Cacciabombardiere	P-40	23
18-20	Cacciabombardiere	Beaufighter	37
	Bombardiere	Blenheim	17

DISPONIBILITA' DELL'USAAF

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-10	Caccia	P-40	23
11-17	Caccia	P-38	40
18-20	Caccia	P-51B	40
1-12	Cacciabombardiere	P-40	23
13-20	Cacciabombardiere	P-38	40
1-12	Bombardiere	B-17	63
13-20	Bombardiere	B-24	60

TEATRO ITALIANO

L'apertura di un nuovo fronte, dopo la Campagna del Nord Africa, fu cruciale per gli Alleati per dirottare le truppe tedesche dall'Europa centrale. Questa strategia si tradusse nell'invasione dell'Italia meridionale e nella successiva lenta avanzata lungo la penisola italiana.

Gli sbarchi anfibi iniziali

(7 Luglio 1943 - 11 Febbraio 1944)

Con gli sbarchi in Sicilia, Salerno e Anzio, gli Alleati tentarono in diverse occasioni di intrappolare le truppe tedesche in ritirata in una morsa, mentre le forze alleate principali avanzavano da sud.

FAZIONI: Asse - Germania (Luftwaffe) e Italia (RAI). Alleati - Gran Bretagna (RAF) e USA (USAAF). Solo la fazione con un vantaggio di punti tira per la missione, mentre l'altra fazione esegue una missione di Pattugliamento. In caso di parità, gli Alleati tirano per la missione.

TIPO DI MISSIONE PER L'ASSE

Tiro	Briefing di Missione
1-12	Bombardamento
13-17	Supporto Aereo Ravvicinato
18-20	Pattugliamento

TIPO DI MISSIONE PER GLI ALLEATI

Tiro	Briefing di Missione
1-12	Bombardamento
13-16	Supporto Aereo Ravvicinato
17-20	Pattugliamento

OBIETTIVI TERRESTRI PER L'ASSE		
Tiro	Obiettivo	Composizione
1	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 1 Flak
2-3	Porto	1 Port + 1 Flak
4-5	Stazione	1 Railyard + 1 Flak + 1 AAA
6-9	Ponte	1 Bridge + 1 AAA + 1 Flak
10-12	Truppe	1 Troops + 2 Tank
13-15	Colonna	2 Tank + 2 Truck
16	Treno	Train
17	Task Force	1 CL + 2 DD
18-20	Convoglio	2 TR + 1 DD

OBIETTIVI TERRESTRI PER GLI ALLEATI		
Tiro	Obiettivo	Composizione
1	Industria	1 Factory + 2 Flak
2	Radar	1 Radar + 2 AAA
3-4	Ponte	1 Bridge + 2 AAA + 2 Flak
5-8	Port	1 Port + 2 AAA + 2 Flak
9-10	Truppe	1 Troops + 2 Tank
11-12	Colonna	2 Tank + 2 Truck
13-15	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 1 Flak
16-17	Stazione	1 Railyard + 1 Flak + 2 AAA
18-19	Convoglio	2 TR
20	Sottomarino	1 SS

DISPONIBILITA' DELLA LUFTWAFFE			
Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-3	Caccia	Bf-109E	27
4-9	Caccia	Bf-109G	47
10-13	Caccia	Bf-110	30
14-20	Caccia	Fw-190 A4	40
1-8	Cacciabombardiere	Bf-110	30
9-20	Cacciabombardiere	Fw-190 A4	40
1-5	Bombardiere	Ju-87	13
6-10	Bombardiere	Ju-88	27
11-15	Bombardiere	He-111	23
16-20	Bombardiere	Do-17	17

DISPONIBILITA' REGIA AERONAUTICA			
Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-15	Caccia	C.202	37
20-15	Caccia	G.50	17
1-17	Cacciabombardiere	G.50	17
18-20	Cacciabombardiere	Cr.42	13
1-15	Bombardiere	SM.79	23
16-20	Bombardiere	Z.1007	27

DISPONIBILITA' DELLA RAF			
Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-3	Caccia	Hurricane Mk.I	20
4-6	Caccia	Hurricane Mk.II	23
7-10	Caccia	Spitfire Mk.V	33
11-13	Caccia	Spitfire Mk.IX	47
14-17	Caccia	P-40	23
18-20	Caccia	Beaufighter	37

1-7	Cacciabombardiere	Hurricane Mk.II	23
8-15	Cacciabombardiere	P-40	23
16-18	Cacciabombardiere	Beaufighter	37
19-20	Cacciabombardiere	Spitfire Mk.IX	47
14-17	Bombardiere	Lancaster	57
18-20	Bombardiere	Swordfish	10

DISPONIBILITA' DELL'USAAF			
Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-6	Caccia	P-51 B	40
7-12	Caccia	P-47	37
13-17	Caccia	P-38	40
18-20	Caccia	P-40	23
1-9	Cacciabombardiere	P-47	37
10-16	Cacciabombardiere	P-38	40
17-20	Cacciabombardiere	P-40	23
1-6	Bombardiere	B-17	63
7-13	Bombardiere	B-24	60
14-20	Bombardiere	A-26	57

La lunga strada verso Nord

(11 Febbraio 1944 - 25 Aprile 1945)

Gli Alleati avanzarono attraverso l'Italia a un ritmo molto più lento del previsto, con i Tedeschi che si spostavano da una linea di difesa preparata all'altra. Per ammorbidire quello che si rivelò essere un ventre non così morbido, la componente aerea fu cruciale nell'interdire le linee di rifornimento dell'Asse e rallentare la loro ritirata.

FAZIONI: Asse - Germania (Luftwaffe). Alleati - Gran Bretagna (RAF) e USA (USAAF). Solo la fazione con un vantaggio di punti tira per la missione, mentre l'altra fazione esegue una missione di Pattugliamento. In caso di parità, gli Alleati tirano per la missione.

TIPO DI MISSIONE PER L'ASSE	
Tiro	Briefing di Missione
1-9	Bombardamento
10-15	Supporto Aereo Ravvicinato
16-20	Pattugliamento

TIPO DI MISSIONE PER GLI ALLEATI	
Tiro	Briefing di Missione
1-10	Bombardamento
11-15	Supporto Aereo Ravvicinato
16-20	Pattugliamento

OBIETTIVI TERRESTRI PER L'ASSE		
Tiro	Obiettivo	Composizione
1	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 2 Flak
2-3	Porto	1 Port + 2 AAA + 2 Flak
4	Ponte	1 Bridge + 1 AAA
5-10	Truppe	2 Troops + 2 Tank
11-15	Colonna	2 Tank + 2 Truck
16-17	Task Force	1 CL + 2 DD
18-20	Convoglio	2 TR + 1 CL + 2 DD

OBIETTIVI TERRESTRI PER GLI ALLEATI

Tiro	Obiettivo	Composizione
1-3	Industria	1 Factory + 2 Flak
4-6	Ponte	1 Bridge + 1 AAA + 2 Flak
7-8	Porto	1 Port + 2 AAA + 2 Flak
9-11	Truppe	2 Troops + 1 Tank
12-15	Colonna	1 Tank + 2 Truck
16-17	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 2 Flak
18-20	Stazione	1 Railyard + 1 Flak + 2 AAA

DISPONIBILITA' DELLA LUFTWAFFE

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-5	Caccia	C.202	37
6-11	Caccia	Bf-109G	47
12-13	Caccia	Bf-110	30
14-16	Caccia	Fw-190 A4	40
17-18	Caccia	Fw-190 A8	53
19-20	Caccia	Me-262	70
1-6	Cacciabombardiere	Bf-110	30
7-14	Cacciabombardiere	Fw-190 A4	40
15-20	Cacciabombardiere	Fw-190 A8	53
1-10	Bombardiere	Ju-88	27
11-15	Bombardiere	He-111	23
16-18	Bombardiere	Do-17	17
19-20	Bombardiere	SM.79	23

DISPONIBILITA' DELLA RAF

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-12	Caccia	Spitfire Mk.V	33
13-17	Caccia	Spitfire Mk.IX	47
18-20	Caccia	Beaufighter	37
1-12	Cacciabombardiere	Spitfire Mk.IX	47
13-17	Cacciabombardiere	Hurricane Mk.II	23
18-20	Cacciabombardiere	Beaufighter	37
	Bombardiere	Lancaster	57

DISPONIBILITA' DELL'USAAF

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-5	Caccia	P-51 B	40
6-10	Caccia	P-51 D	50
11-16	Caccia	P-47	37
17-20	Caccia	P-38	40
1-12	Cacciabombardiere	P-47	37
13-20	Cacciabombardiere	P-38	40
1-6	Bombardiere	B-17	63
7-13	Bombardiere	B-24	60
14-20	Bombardiere	A-26	57



TEATRO EUROPEO OCCIDENTALE

La pianificazione dell'invasione della Fortezza Europa non fu un compito facile per gli Alleati. Infatti si trovarono ad affrontare sfide strategiche simili a quelle che Hitler incontrò quando contemplava un'invasione della Gran Bretagna. Ottenere la superiorità aerea e interrompere la catena di approvvigionamento dell'Asse furono gli elementi cruciali della loro strategia.

La strada per il D-Day

(1 Novembre 1943 – 6 Giugno 1944)

Per aumentare le possibilità di uno sbarco di successo in Normandia, gli Alleati utilizzarono bombardamenti tattici e supporto aereo ravvicinato contro concentrazioni di truppe e piccoli obiettivi logistici come treni, chiatte e ponti. Contemporaneamente, i bombardamenti strategici diurni e notturni sulla Germania e gli altri territori occupati miravano a ostacolare la produzione dell'Asse, in modo da indebolirne le forze difensive che gli Alleati avrebbero affrontato dopo gli sbarchi.

FAZIONI: L'Asse, come Germania (Luftwaffe), difende. Gli Alleati, come Gran Bretagna (RAF) e USA (USAAF), attaccano. Gli Alleati tirano per la loro missione mentre l'Asse esegue una missione di Pattugliamento.

TIPO DI MISSIONE PER GLI ALLEATI

Tiro	Briefing di Missione
1-10	Bombardamento
11-15	Supporto Aereo Ravvicinato
16-20	Pattugliamento

OBIETTIVI TERRESTRI PER GLI ALLEATI

Tiro	Obiettivo	Composizione
1	Ponte	1 Bridge + 2 AAA + 2 Flak
2	Radar	1 Radar + 2 AAA + 1 Flak
3-4	Treno	Train
5-7	Industria	1 Factory + 3 Flak
8-10	Stazione	1 Railyard + 2 AAA + 2 Flak
11-13	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 2 Flak
15-17	Porto	1 Port + 2 AAA + 3 Flak
18-19	Bunker	2 Bunkers + 2 AAA + 1 Flak
20	Sottomarino	1 SS

DISPONIBILITA' DELLA RAF

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-3	Caccia	Hurricane Mk.II	23
4-7	Caccia	Spitfire Mk.V	33
8-17	Caccia	Spitfire Mk.IX	47
18-19	Caccia	Mosquito	33
20	Caccia	Beaufighter	37
1-2	Cacciabombardiere	Spitfire Mk.IX	47
3-4	Cacciabombardiere	Hurricane Mk.II	23
5-10	Cacciabombardiere	Mosquito	33
11-18	Cacciabombardiere	Typhoon	50
19-20	Cacciabombardiere	Beaufighter	37

1	Bombardiere	Beaufighter	37
2-14	Bombardiere	Lancaster	57
15-20	Bombardiere	Mosquito	33

DISPONIBILITA' DELL'USAAF

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-8	Caccia	P-51 B	40
9-15	Caccia	P-47	37
16-20	Caccia	P-38	40
1-12	Cacciabombardiere	P-47	37
13-20	Cacciabombardiere	P-38	40
1-6	Bombardiere	B-17	63
7-13	Bombardiere	B-24	60
14-20	Bombardiere	A-26	57

DISPONIBILITA' DELLA LUFTWAFFE

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-9	Caccia	Bf-109G	47
10-14	Caccia	Fw-190 A4	40
15-17	Caccia	Fw-190 A8	53
18-20	Caccia	Bf-110	30

Dalla Normandia a Berlino

(7 giugno 1943 - 8 maggio 1945)

Dopo gli sbarchi in Normandia, l'aviazione svolse un ruolo cruciale nel supportare l'avanzata alleata attraverso la Francia, le Fiandre e la Germania, con un contributo decisivo. Colpendo le linee di rifornimento e i centri di produzione in profondità nell'Europa occupata, gli Alleati riuscirono ad erodere qualsiasi resistenza tedesca.

FAZIONI: Asse - Germania (Luftwaffe). Alleati - Gran Bretagna (RAF) e USA (USAAF). Solo la fazione con un vantaggio di punti tira per la missione, mentre l'altra fazione esegue una missione di Pattugliamento. In caso di parità, gli Alleati tirano per la missione.

TIPO DI MISSIONE PER GLI ALLEATI

Tiro	Briefing di Missione
1-9	Bombardamento
10-16	Supporto Aereo Ravvicinato
17-20	Pattugliamento

TIPO DI MISSIONE PER L'ASSE

Tiro	Briefing di Missione
1-5	Bombardamento
6-13	Supporto Aereo Ravvicinato
14-20	Pattugliamento

OBIETTIVI TERRESTRI PER GLI ALLEATI

Tiro	Obiettivo	Composizione
1-2	Ponte	1 Bridge + 2 AAA + 2 Flak
3-4	Treno	Train
5-10	Industria	1 Factory + 3 Flak
11-14	Stazione	1 Railyard + 2 AAA + 2 Flak
15	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 2 Flak
16	Porto	1 Port + 2 AAA + 3 Flak
17	Truppe	2 Troops + 1 Tank
18	Truppe	2 Troops + 2 Tank
19	Colonna	2 Trucks + 2 Troops
20	Colonna	2 Truck + 2 Tank

OBIETTIVI TERRESTRI PER L'ASSE

Tiro	Obiettivo	Composizione
1	Porto	1 Port + 2 Flak
2-4	Stazione	1 Railyard + 1 Flak
5-9	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 1 Flak
10-14	Ponte	1 Bridge + 2 AAA + 2 Flak
15-17	Colonna	2 Truck + 1 Tank
18-20	Truppe	2 Troops + 2 Tank

DISPONIBILITA' DELLA RAF

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-3	Caccia	Spitfire Mk.V	33
4-10	Caccia	Spitfire Mk.IX	47
11-18	Caccia	Spitfire Mk.XIV	53
19-20	Caccia	Meteor	70
1	Cacciabombardiere	Hurricane Mk.II	23
2-3	Cacciabombardiere	Beaufighter	37
4-7	Cacciabombardiere	Spitfire Mk.IX	47
8-12	Cacciabombardiere	Mosquito	33
13-20	Cacciabombardiere	Typhoon	50
1	Bombardiere	Beaufighter	37
2-14	Bombardiere	Lancaster	57
15-20	Bombardiere	Mosquito	33

DISPONIBILITA' DELL'USAAF

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-2	Caccia	P-38	40
3-5	Caccia	P-51 B	40
6-12	Caccia	P-51 D	50
13-20	Caccia	P-47	37
1-6	Cacciabombardiere	P-38	40
7-20	Cacciabombardiere	P-47	37
1-6	Bombardiere	B-17	63
7-13	Bombardiere	B-24	60
14-20	Bombardiere	A-26	57

DISPONIBILITA' DELLA LUFTWAFFE

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1 or 20	Caccia	Me-262	70
2-3	Caccia	Me-110	30
4-10	Caccia	Bf-109 G	47
11-16	Caccia	Fw-190 A8	53
17-19	Caccia	Fw-190 D	57

1-2	Cacciabomb.	Me-262	70
3-7	Cacciabomb.	Bf-110	30
8-13	Cacciabomb.	Bf-109 G	47
14-20	Cacciabomb.	Fw-190 A8	53
1-2	Bombardiere	Ju-87	13
3-5	Bombardiere	Do-17 (as Do-217)	10
6-9	Bombardiere	Arado 234	67
10-14	Bombardiere	He-111	23
15-20	Bombardiere	Ju-88	27

TEATRO DEL MARE DEL NORD

Durante tutta la guerra, le potenze dell'Asse cercarono di interrompere le linee di rifornimento dagli Stati Uniti sia verso la Gran Bretagna che verso la Russia. Sebbene l'U-boat fosse l'arma principale, anche la Luftwaffe e la Kriegsmarine furono coinvolte in questo compito. La Gran Bretagna si ritrovò in prima linea, combattendo la Germania sia con gli aerei che con le navi.

FAZIONI: Asse - Germania (Luftwaffe). Alleati - Gran Bretagna (RAF). Solo la fazione con un vantaggio di punti tira per la missione, mentre l'altra fazione esegue una missione di pattugliamento. In caso di parità, l'Asse tira per la missione.

TIPO DI MISSIONE PER L'ASSE	
Tiro	Briefing di Missione
1-7	Bombardamento
8-14	Supporto Aereo Ravvicinato
15-20	Pattugliamento

TIPO DI MISSIONE PER GLI ALLEATI	
Tiro	Briefing di Missione
1-3	Bombardamento
4-12	Supporto Aereo Ravvicinato
13-20	Pattugliamento

OBIETTIVI TERRESTRI PER L'ASSE		
Tiro	Obiettivo	Composizione
1 or 20	Task Force	1 CV + 1 CL + 2 DD
2-3	Convoglio	2 TR + 1 DD
4-5	Task Force	1 BB + 1 CL + 2 DD
6-7	Convoglio	2 TR + 1 CL + 1 DD
8-10	Task Force	1 CL + 2 DD
11-14	Convoglio	2 TR + 2 DD
15-17	Convoglio	2 TR + 1 CL + 2 DD
18	Task Force	2 DD
19	Convoglio	1 TR + 2 DD

OBIETTIVI TERRESTRI PER GLI ALLEATI		
Tiro	Obiettivo	Composizione
1	Task Force	1 BB + 1 CL + 2 DD
2-3	Task Force	1 CL + 2 DD
4-6	Task Force	1 DD
7-9	Task Force	2 DD
10-14	Sottomarino	1 SS
15-18	Task Force	1 CL + 1 DD
19-20	Task Force	1 BB + 2 DD

DISPONIBILITA' DELLA LUFTWAFFE (Feb.1940 - Feb.1943)			
Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-13	Caccia	Bf-190 E	27
14-20	Caccia	Fw-190 A4	40
1-4	Bombardiere	Ju-87	13
5-12	Bombardiere	Ju-88	27
13-20	Bombardiere	He-111	23

DISPONIBILITA' DELLA LUFTWAFFE (Feb.1943 - May 1945)			
Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-10	Caccia	Bf-190 G	47
12-14	Caccia	Fw-190 A4	40
16-19	Caccia	Fw-190 A8	53
20	Caccia	Fw-190 D	57
1-3	Bombardiere	Ju-87	13
4-13	Bombardiere	Ju-88	27
14-19	Bombardiere	He-111	23
20	Bombardiere	Arado 234	67

DISPONIBILITA' DELLA RAF (Feb.1940 - Feb.1943)			
Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-13	Caccia	Hurricane Mk.I	20
14-20	Caccia	Spitfire Mk.V	33
1-14	Cacciabombardiere	Beaufighter	37
16-20	Cacciabombardiere	Mosquito	33
1-3	Bombardiere	Blenheim	17
4-8	Bombardiere	Mosquito	33
9-20	Bombardiere	Swordfish	10

DISPONIBILITA' DELLA RAF (Feb.1943 - Mag. 1945)			
Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-6	Caccia	Hurricane Mk.II	23
7-14	Caccia	Spitfire Mk.V	33
15-16	Caccia	Spitfire Mk.IX	47
17-18	Caccia	Spitfire Mk.XIV	53
19-20	Caccia	P-51 B	40
1-9	Cacciabombardiere	Beaufighter	37
10-20	Cacciabombardiere	Mosquito	33
1-2	Bombardiere	Blenheim	17
3-6	Bombardiere	Beaufighter	37
7-12	Bombardiere	Mosquito	33
13-20	Bombardiere	Swordfish	10

TEATRO DELL'EUROPA ORIENTALE

Il Patto Molotov-Ribbentrop, firmato nell'agosto 1939, era un accordo di non aggressione tra Germania e Unione Sovietica. Era chiaro che questo patto fosse fragile, e infatti la guerra scoppiò comunque nel giugno 1941. La cattura di Berlino da parte delle forze russe non solo pose fine alla guerra su questo fronte, ma concluse anche il conflitto nell'intero teatro europeo.

Blitzkrieg a Est e Stallo

(22 giugno 1941 - 4 luglio 1943)

Dopo una fase iniziale fatta di avanzate tedesche nei territori russi, la Russia iniziò una controffensiva già nell'inverno successive all'invasione. Le dure condizioni ambientali e il numero schiacciante delle forze russe, rafforzate da armi e rifornimenti Alleati, rallentarono rapidamente la Blitzkrieg tedesca.

FAZIONI: Asse - Germania (Luftwaffe) e Italia (RAI). Alleati - Russia (VVS). Solo la fazione con un vantaggio di punti tira per la missione, mentre l'altra fazione esegue una missione di Pattuglia di Caccia. In caso di parità, l'Asse tira per la missione.

TIPO DI MISSIONE PER L'ASSE

Tiro	Briefing di Missione
1-8	Bombardamento
9-18	Supporto Aereo Ravvicinato
19-20	Pattugliamento

TIPO DI MISSIONE PER GLI ALLEATI

Tiro	Briefing di Missione
1-6	Bombardamento
7-17	Supporto Aereo Ravvicinato
18-20	Pattugliamento

OBIETTIVI TERRESTRI PER L'ASSE

Tiro	Obiettivo	Composizione
1	Porto	1 Port +2 AAA + 2 Flak
2-3	Ponte	1 Bridge + 2 AAA + 1 Flak
4-5	Industria	1 Industria + 2 Flak
6-7	Aeroporto	1 Aeroporto + 2 AAA + 2 Flak
8-9	Treno	
10-12	Stazione	1 Stazione + 2 AAA + 2 Flak
13-16	Truppe	2 Truppe + 2 Tanks
17-19	Colonna	2 Trucks + 2 Tanks
20	Stazione Radar	1 Radar + 1 Bunker + 1 Flak

OBIETTIVI TERRESTRI PER GLI ALLEATI

Tiro	Obiettivo	Composizione
1-2	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 1 Flak
3-5	Ponte	1 Bridge + 1 AAA + 1 Flak
6-8	Treno	Train
9-15	Truppe	2 Troops + 2 Tank
16-20	Colonna	2 Truck + 2 Tank

DISPONIBILITA' DELLA LUFTWAFFE

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-3	Caccia	Bf-110	30
4-7	Caccia	Fw-190 A4	40
8-14	Caccia	Bf-190 E	27
15-20	Caccia	Bf-109 G	47
	Cacciabombardiere	Bf-110	30
1	Bombardiere	Do-17	17
2-4	Bombardiere	Ju-87	13
5-10	Bombardiere	Ju-88	27
11-20	Bombardiere	He-111	23

DISPONIBILITA' REGIA AERONAUTICA

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-13	Caccia	C.200	17
14-20	Caccia	C.202	37

DISPONIBILITA' DELLA VVS (RUSSIA)

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1	Caccia	P-40	23
2-3	Caccia	Spitfire Mk.V	33
4-6	Caccia	MiG-3	23
7-11	Caccia	I-16	23
12-18	Caccia	Yak-9	63
19-20	Caccia	Hurricane Mk.II	23
1 or 20	Cacciabombardiere	Hurricane Mk.II	23
2-19	Cacciabombardiere	Il-2	27
	Bombardiere	A-26 (as A-20)	57

Da Kursk a Berlino

(5 luglio 1943 - 8 maggio 1945)

La Battaglia di Kursk fu uno dei principali punti di svolta sul Fronte Orientale. La marea stava cambiando e la postura aggressiva della Russia divenne insopportabile per l'esercito tedesco, che iniziò a ritirarsi. L'inseguimento russo fu implacabile e inarrestabile, ed ebbe fine solo con la caduta di Berlino e del regime nazista.

FAZIONI: Asse - Germania (Luftwaffe). Alleati - Russia (VVS). Solo la fazione con un vantaggio di punti tira per la missione, mentre l'altra fazione esegue una missione di Pattuglia di Caccia. In caso di parità, gli Alleati tirano per la missione.

TIPO DI MISSIONE PER L'ASSE

Tiro	Briefing di Missione
1-4	Bombardamento
5-16	Supporto Aereo Ravvicinato
17-20	Pattugliamento

TIPO DI MISSIONE PER GLI ALLEATI

Tiro	Briefing di Missione
1-5	Bombardamento
6-15	Supporto Aereo Ravvicinato
16-20	Pattugliamento

OBIETTIVI TERRESTRI PER L'ASSE		
Tiro	Obiettivo	Composizione
1-2	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 1 Flak
3-5	Ponte	1 Bridge + 1 AAA + 1 Flak
6-8	Treno	Train
9-15	Truppe	2 Troops + 2 Tank
16-20	Colonna	2 Truck + 2 Tank

OBIETTIVI TERRESTRI PER GLI ALLEATI		
Tiro	Obiettivo	Composizione
1-2	Industria	1 Factory + 2 Flak
3-4	Stazione	1 Railyard + 2 AAA + 1 Flak
5-8	Treno	Train
9-11	Truppe	2 Troops + 2 Tank
12-16	Colonna	2 Truck + 2 Tank
17-18	Ponte	1 Bridge + 2 AAA + 1 Flak
19-20	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 1 Flak

DISPONIBILITA' DELLA LUFTWAFFE			
Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1	Caccia	Bf-110	30
2-5	Caccia	Fw-190 A4	40
6-10	Caccia	Fw-190 A8	53
11-18	Caccia	Bf 109 G	47
19	Caccia	Fw-190 D	57
20	Caccia	Me-262	70
1-4	Cacciabombardiere	Bf-110	30
5-20	Cacciabombardiere	Fw-190 A8	53
1	Bombardiere	Do-17	17
2-5	Bombardiere	Ju-87	13
6-10	Bombardiere	Ju-88	27
11-19	Bombardiere	He-111	23
20	Bombardiere	Arado 234	67

VVS AVAILABILITY			
Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1	Caccia	Spitfire Mk.V	33
2-3	Caccia	Spitfire Mk.IX	47
4-6	Caccia	La-7	50
7-12	Caccia	Yak-3	47
13-20	Caccia	Yak-9	63
	Cacciabombardiere	Il-2	27
	Bombardiere	A-26 (as A-20)	57

TEATRO DEL PACIFICO

Con l'attacco a Pearl Harbor del 7 dicembre 1941, l'Impero Giapponese sperava di annientare le portaerei della Marina degli Stati Uniti. L'obiettivo principale fu mancato, poiché le portaerei erano fuori dal porto ma, nelle parole dell'ammiraglio Yamamoto, il 'gigante addormentato' si era ormai svegliato. Dunque, per il Giappone divenne una corsa contro il tempo: dovevano distruggere il potere navale degli Stati Uniti nel Pacifico prima che la potenza industriale americana potesse superare la forza militare giapponese nel Teatro del Pacifico.

Il registro delle squadriglie del Teatro del Pacifico include informazioni più specifiche riguardanti la campagna, le fazioni e quando utilizzare aerei basati su portaerei o aerei basati a terra, a seconda della posizione della missione.

Il gigante addormentato

(7 dicembre 1941 - 24 ottobre 1942)

L'avanzata iniziale nel Pacifico insulare da parte del Giappone Imperiale sembrava inarrestabile. Lo stesso giorno dell'attacco a Pearl Harbor, le forze giapponesi invasero il Borneo e con una serie di azioni rapide iniziarono a rappresentare una minaccia per l'Australia. Con le operazioni navali a Midway, Mar dei Coralli, Isole Salomone Orientali e Santa Cruz, gli Alleati riuscirono a rallentare e, infine, a fermare l'avanzata giapponese nel Pacifico.

FAZIONI: Asse - Giappone. Alleati - Stati Uniti (Marina, Aeronautica o Marines), Gran Bretagna (RAF) e Australia (RAAF). Solo la fazione con un vantaggio di punti tira per la missione, mentre l'altra fazione esegue una missione di Pattugliamento. In caso di parità, l'Asse tira per la missione.

Poiché gli Alleati operavano mescolando le loro risorse, la tabella di disponibilità è unica per tutte le forze alleate.

TIPO DI MISSIONE PER L'ASSE	
Tiro	Briefing di Missione
1-2	Supporto Aereo Ravvicinato
3-17	Bombardamento
18-20	Pattugliamento

TIPO DI MISSIONE PER GLI ALLEATI	
Tiro	Briefing di Missione
1-5	Supporto Aereo Ravvicinato
6-17	Bombardamento
18-20	Pattugliamento

OBIETTIVI TERRESTRI PER L'ASSE		
Tiro	Obiettivo	Composizione
1	Radar	1 Radar + 1 Bunker + 2 AAA
2-4	Porto	1 Port + 2 Flak + 2 AAA
5-10	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 2 Flak
11-12	Convoglio	2 TR + 2 DD
13-14	Convoglio	1 TR + 1 DD
15-16	Task Force	1 CV + 1 CL + 2 DD
17-18	Task Force	2 DD
19	Convoglio	1 TR + 2 DD
20	Task Force	1 CV + 1 BB + 1 CL + 2 DD

OBIETTIVI TERRESTRI PER GLI ALLEATI

Tiro	Obiettivo	Composizione
1-5	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 2 Flak
6-10	Porto	1 Port + 2 Flak + 2 AAA
11-12	Convoglio	1 BB + 1 CL + 2 TR + 2 DD
13-14	Convoglio	1 CL + 2 TR + 2 DD
15-16	Convoglio	2 TR + 2 DD
17	Task Force	1 CV + 1 CL + 2 DD + 1 TR
18	Task Force	1 BB + 1 CL + 2 DD
19	Task Force	1 CV + 1 BB + 1 CL + 2 DD
20	Task Force	1 CL + 2 DD

DISPONIBILITA' DEI GIAPPONESI – IMBARCATI

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
	Caccia	A6M2 Zero	33
1-10	Bombardiere	D2A1 Val	13
11-20	Bombardiere	B5N2 Kate	17

DISPONIBILITA' DEI GIAPPONESI – BASATI A TERRA

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-18	Caccia	A6M2 Zero	33
19-20	Caccia	Ki-43 Oscar	23
1-16	Bombardiere	G4M2 Betty	30
17-19	Bombardiere	D3A1 Val	13
20	Bombardiere	B52N Kate	17

DISPONIBILITA' DEGLI ALLEATI – IMBARCATI

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
	Caccia	F4F Wildcat	30
1-14	Bombardiere	SBD3 Dauntless	17
15-18	Bombardiere	TBD Devastator	17
19-20	Bombardiere	TBF1 Avenger	20

DISPONIBILITA' DEGLI ALLEATI – BASATI A TERRA

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-2	Caccia	F4F Wildcat	30
3-5	Caccia	Hurricane Mk.II	23
6-16	Caccia	P-40	23
17-19	Caccia	Blenheim	17
20	Caccia	Beaufighter	37
1-10	Cacciabombardiere	P-40	23
11-20	Cacciabombardiere	Beaufighter	37
1-2	Bombardiere	Swordfish	10
3-4	Bombardiere	SBD3 Dauntless	17
5-10	Bombardiere	B-17	63
11-17	Bombardiere	A-26	57
18-20	Bombardiere	Blenheim	17

Il tramonto del Sole Nascente

(25 ottobre 1942 – 15 agosto 1945)

La marea era cambiata e gli Alleati iniziarono lentamente a riconquistare tutte le isole precedentemente occupate dalle forze giapponesi, in un processo lento e sanguinoso, durato tre lunghi anni. Il Giappone Imperiale non poteva

più fare affidamento sulla sua Marina, con la sua capacità di proiezione di forza sostanzialmente compromessa dalla distruzione di molte delle sue portaerei. Inoltre, con gli Alleati che si avvicinavano lentamente alla terraferma giapponese, l'aeronautica si spostò su basi terrestri per difendere il suolo sacro del Sole Nascente. Le battaglie furono feroci e molti giapponesi si sacrificarono come kamikaze. Per porre fine a questa tragedia, gli Stati Uniti optarono per una soluzione ancora più tragica, con il bombardamento atomico di Hiroshima e Nagasaki, la cui ombra oscura ancora oggi perseguita l'umanità.

FAZIONI: Asse - Giappone. Alleati - Stati Uniti (Marina, Aeronautica o Marines), Gran Bretagna (RAF) e Australia (RAAF). Solo la fazione con un vantaggio di punti tira per la missione, mentre l'altra fazione esegue una missione di Pattugliamento. In caso di parità, l'Asse tira per la missione.

Poiché gli Alleati operavano mescolando le loro risorse, la tabella di disponibilità è unica per tutte le forze alleate.

TIPO DI MISSIONE PER L'ASSE

Tiro	Briefing di Missione
1-2	Supporto Aereo Ravvicinato
3-17	Bombardamento
18-20	Pattugliamento

TIPO DI MISSIONE PER GLI ALLEATI

Tiro	Briefing di Missione
1-9	Supporto Aereo Ravvicinato
10-16	Bombardamento
17-20	Pattugliamento

OBIETTIVI TERRESTRI PER L'ASSE

Tiro	Obiettivo	Composizione
1	Porto	1 Port + 2 Flak + 2 AAA
2-3	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 2 Flak
4-5	Convoglio	1 TR + 1 DD
6-8	Task Force	1 CV + 1 CL + 2 DD
9-11	Truppe	2 Troops
12-15	Task Force	1 CV + 1 BB + 1 CL + 2 DD
16-17	Convoglio	2 TR + 2 DD
18-19	Convoglio	1 TR + 2 DD
20	Truppe	2 Troops + 1 Tank

OBIETTIVI TERRESTRI PER GLI ALLEATI

Tiro	Obiettivo	Composizione
1-2	Task Force	1 BB + 1 CL + 2 DD
3	Convoglio	1 CL + 2 TR + 2 DD
4	Task Force	1 CV + 1 CL + 2 DD + 1 TR
5-6	Convoglio	1 BB + 1 CL + 2 TR + 2 DD
7-8	Industria	1 Factory + 2 AAA + 2 Flak
9-10	Porto	1 Port + 2 Flak + 2 AAA
11-12	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 2 Flak
13-14	Truppe	2 Troops
15-16	Bunker	2 Bunker + 2 AAA + 2 Flak
17-18	Convoglio	2 TR + 2 DD

DISPONIBILITA' DEI GIAPPONESI – IMBARCATI

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
	Caccia	A6M5 Zero	47
1	Bombardiere	D2A1 Val	13
2-10	Bombardiere	B5N2 Kate	17
11-20	Bombardiere	D4Y Judy	27

DISPONIBILITA' DEI GIAPPONESI – BASATI A TERRA

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1	Caccia	J2N Jack	50
2-3	Caccia	Ki-61 Tony	33
4-9	Caccia	Ki-43 Oscar	23
10-16	Caccia	A6M5 Zero	47
17-19	Caccia	Ki-84 Frank	63
20	Caccia	N1K George	60
1	Bombardiere	D3A1 Val	13
2-4	Bombardiere	B5N2 Kate	17
5-9	Bombardiere	D4Y Judy	27
10-20	Bombardiere	G4M2 Betty	30

DISPONIBILITA' DEGLI ALLEATI – IMBARCATI

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1	Caccia	F4F Wildcat	30
2-14	Caccia	F6F Hellcat	37
15-20	Caccia	F4U Corsair	33
1-9	Cacciabombardiere	F6F Hellcat	37
10-20	Cacciabombardiere	F4U Corsair	33
1	Bombardiere	SBD3 Dauntless	17
2-9	Bombardiere	SB2C Helldiver	37
10-20	Bombardiere	TBF1 Avenger	20

DISPONIBILITA' DEGLI ALLEATI – BASATI A TERRA

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1	Caccia	F6F Hellcat	37
2-3	Caccia	P-38	40
4-5	Caccia	P-47	37
6-13	Caccia	F4U Corsair	33
14-20	Caccia	P-51 D	50
1	Cacciabombardiere	F6F Hellcat	37
2-8	Cacciabombardiere	P-38	40
9-14	Cacciabombardiere	P-47	37
15-20	Cacciabombardiere	F4U Corsair	33
1	Bombardiere	TBF1 Avenger	20
2-4	Bombardiere	A-26	57
5-11	Bombardiere	B-29	70
12-20	Bombardiere	B-24	60

GUERRA DI COREA

Il 25 giugno 1950, dieci divisioni dell'esercito nordcoreano invasero un' impreparata Corea del Sud. Per prevenire il suo collasso, l'ONU votò per inviare un supporto militare alla Corea del Sud. Una coalizione di paesi occidentali intervenne direttamente nel conflitto, con l'URSS che

supportava ufficiosamente il Nord, nella prima guerra per procura dell'era della Guerra Fredda. Ci vollero tre anni e una grande perdita di vite umane per ristabilire i confini originali tra i due paesi. Tuttavia, il conflitto è ancora tecnicamente in corso, poiché non è mai stato firmato un trattato di pace.

FAZIONI: Corea del Nord e i suoi alleati (Russia e Cina). Corea del Sud e ONU (USAF, USN, RAAF). Solo la fazione con un vantaggio di punti tira per la missione, mentre l'altra fazione esegue una missione di Pattugliamento. In caso di parità, la Corea del Nord tira per la missione.

TIPO DI MISSIONE PER LA COREA DEL NORD

Tiro	Briefing di Missione
1-4	Bombardamento
5-15	Supporto Aereo Ravvicinato
16-20	Pattugliamento

TIPO DI MISSIONE PER LA COREA DEL SUD

Tiro	Briefing di Missione
1-4	Bombardamento
5-13	Supporto Aereo Ravvicinato
14-20	Pattugliamento

BERSAGLI A TERRA PER LA COREA DEL NORD

Tiro	Obiettivo	Composizione
1	Radar	2 Radar + 2 AAA + 1 Flak
2-3	Stazione	1 Stazione + 2 AAA + 2 Flak
4-6	Aeroporto	1 Aeroporto + 2 AAA + 2 Flak
7-10	Ponte	1 Bridge + 2 AAA + 2 Flak
11-14	Truppe	2 Truppe + 2 Tanks
15-17	Colonna	2 Trucks + 2 Tanks
18-19	Porto	1 Port + 2 AAA + 2 Flak
20	Bunker	2 Bunkers + 2 AAA + 1 Flak

BERSAGLI A TERRA PER LA COREA DEL SUD

Tiro	Obiettivo	Composizione
1	Radar	2 Radar + 2 AAA + 1 Flak
2-3	Porto	1 Port + 2 AAA + 2 Flak
4-6	Stazione	1 Railyard + 2 AAA + 2 Flak
7-9	Ponte	1 Bridge + 2 AAA + 2 Flak
10-13	Truppe	2 Troops + 2 Tank
14-16	Colonna	2 Truck + 2 Tank
17-19	Aeroporto	1 Airfield + 2 AAA + 2 Flak
20	Bunker	2 Bunker + 2 AAA + 1 Flak

DISPONIBILITA' COREA DEL NORD

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1-2	Caccia	La-7 (as La-9)	50
3-10	Caccia	Mig-15	83
11-20	Caccia	Yak-9	63
	Cacciabombardiere	Il-2 (as Il-10)	27
	Bombardiere	Il-2 (as Il-10)	27

DISPONIBILITÀ COREA DEL SUD

Tiro	Ruolo	Aereo	Punti
1	Caccia	Meteor	70
2-4	Caccia	F-84	77
5-8	Caccia	P-51 D	50
9-14	Caccia	F-80	70
15-20	Caccia	F-86	87
1 or 20	Cacciabombardiere	F-86	87
2-4	Cacciabombardiere	P-51 D	50
5-8	Cacciabombardiere	F4U Corsair	33
9-15	Cacciabombardiere	F-84	77
16-19	Cacciabombardiere	F-80	70
1-12	Bombardiere	B-29	70
13-20	Bombardiere	A-26	57

MODALITÀ SOLITARIO E COOPERATIVA

Pocket Air War può essere giocato contro aerei pilotati da dalla IA. È possibile giocare in modalità Solitario o in modalità Cooperativa, contro uno o più aerei gestiti dal sistema di gioco.

AEREI IA

Questo sistema non è né un semplice automa né un bot. I piloti IA prendono decisioni basate sulla situazione tattica e sul loro obiettivo di missione. Inoltre, non puoi prevedere cosa faranno, rendendo impossibile sfruttare il sistema.

D'ora in poi, un aereo controllato dal sistema è indicato come **aereo IA**. Ovviamente, un giocatore umano dovrà tirare il dado per loro, così come muovere i loro segnalini e svolgere altre piccole attività.

SISTEMA IA

Per utilizzare il sistema AI, dobbiamo prima spiegare alcuni concetti fondamentali di questo sistema: punto focale e posizionamento relativo.

PUNTO FOCALE

Il punto focale è il centro di attenzione dell'aereo IA, cioè dove il suo pilota "guarda" o, quantomeno, dove è concentrata la sua attenzione.

Il punto focale di un aereo IA è determinato dalla tabella IA, in base alla sua missione e alle condizioni dell'aereo.

La regola generale è che un aereo AI deve puntare il muso verso il punto focale, o almeno tentare di farlo.

POSIZIONAMENTO RELATIVO

Il posizionamento relativo dell'aereo rispetto al suo punto focale è determinato da tre parametri:

- **La distanza dal punto focale.** Può essere **entro la lunghezza di una Plancia** o **più lontano di una lunghezza di una Plancia**.
- **La posizione orizzontale relativa.** Il punto focale può essere **davanti** all'aereo, **di lato** o **dietro** di esso. Utilizzare gli schemi di riferimento a pagina 9.
- **L'altitudine relativa.** Il punto focale è **sopra, sotto** o **allo stesso livello** dell'aereo IA.

DETERMINARE LA MANOVRA DELL'AEREO IA

Quando è il turno di un aereo IA, un giocatore deve determinare la manovra che questi deve eseguire: controlla la tabella IA - ASSO, utilizzando i parametri del posizionamento relativo, per determinare la colonna da prendere in considerazione.

Tira un dado e controlla la manovra reattiva al risultato. Spostati di 1 riga in basso se il Pilota IA è un Esperto, o di 2 righe in basso se è un Principiante.

Una volta selezionata la manovra da eseguire, il giocatore umano dovrà regolare l'Energia dell'aereo IA (accelerando o decelerando) secondo le seguenti linee guida:

1. Assicurati che l'aereo AI possa eseguire la manovra selezionata senza stallare. Se ciò non è possibile, spostati di una riga in basso e seleziona un'altra manovra.
2. Se impegnato in combattimento, assicurati di avere gettoni Energia pari alla massima Energia necessaria per eseguire la virata più stretta dell'aereo (*ad esempio, per un Me-110, Energia 4 per eseguire una virata B*).
3. Assicurati che l'aereo IA non superi il suo obiettivo.

Tuttavia, in alcuni casi, sarai comunque costretto a spostarti di una riga in basso sulla tabella fino a selezionare una manovra praticabile:

- Se la manovra comporterebbe una collisione col suolo, anche come conseguenza di uno Stallo.
- Se la manovra non è consentita (ad esempio, "Salita" mentre sei già ad Alta Quota).

TURNO DELL'IA

Gli aerei IA seguono la stessa struttura di turno dei giocatori umani, in termini di iniziativa, movimento e fase di combattimento. Per quanto riguarda il combattimento, un aereo IA prenderà sempre di mira il punto focale più vicino, sulla base della gerarchia indicata nella tabella IA, utilizzando l'arma più efficace adatta al bersaglio dato, incluso il munizionamento in dotazione. Ad esempio, se un Me-262 equipaggiato con Razzi A-A ingaggia un bersaglio aereo, utilizzerà prima i razzi e poi utilizzerà le mitragliatrici negli attacchi successivi.

MANOVRE DELL'IA

In questa sezione, tutte le possibili manovre che un aereo IA può fare sono spiegate in dettaglio. **I piloti IA non collidono mai**, anche se il loro segnalino si sovrappone a quello di un altro aereo.

AVANTI

- **Livellato:** L'aereo IA deve volare dritto mantenendo la sua attuale Altitudine.
- **Salita:** L'aereo IA deve volare dritto, eseguendo una salita al livello di Altitudine successivo, in alto.
- **Discesa:** L'aereo deve volare dritto, eseguendo una discesa al livello di quota successivo verso il basso.

VIRATA E CAMBIO DI QUOTA

L'aereo IA deve cambiare Altitudine e utilizzare l'opportunità di virata a un passo (vedi pagina 6). Nello specifico:

- Se il punto focale è sopra o allo stesso livello, l'aereo IA deve eseguire una salita.
- Se il punto focale è sotto, l'aereo IA deve eseguire una discesa.
- Se il punto focale è allo stesso livello, spostati di una riga in basso sulla tabella.

Il giocatore deve scegliere quale modello di virata utilizzare, per consentire all'aereo IA di puntare il muso il più possibile verso il suo punto focale.

VIRATA C/VIRATA E

L'aereo IA deve eseguire una virata utilizzando il Modello di virata C o E, come indicato. Se viene istruito a fare una virata C ma non è possibile eseguirla con la sua Energia attuale, utilizza il modello di virata più stretto disponibile. Interrompi la virata non appena una di queste condizioni è soddisfatta:

- L'aereo IA non ha più Punti Movimento residui.
- Il muso dell'aereo IA punta verso il suo punto focale (o il più vicino possibile ad esso, dato che l'aereo deve eseguire passi completi sul Modello di virata). Se a questo punto l'aereo ha Punti Movimento residui, spendili con un volo livellato.

VIRATA PIÙ STRETTA

L'aereo IA deve eseguire una virata utilizzando il Modello di virata più stretto possibile per la sua Energia attuale. Interrompi la virata non appena una di queste condizioni è soddisfatta:

- L'aereo IA non ha più Punti Movimento residui.
- Il muso dell'aereo IA punta verso il suo punto focale (o il più vicino possibile ad esso, dato che l'aereo deve eseguire passi completi sul Modello di virata). Se a questo punto l'aereo ha Punti Movimento residui, spendili con un volo livellato.

SCIVOLATA D'ALA

L'aereo IA vola livellato ed esegue una scivolata d'ala come primo passo del suo movimento. Spetta al giocatore decidere se eseguirla a destra o a sinistra, per dare all'aereo IA la migliore opportunità di fuoco.

WINGOVER

L'aereo IA deve eseguire un Wingover. Se l'aereo IA ha più dei punti di movimento obbligatori, deve volare livellato prima e/o dopo.

Il giocatore deve scegliere in quale punto eseguire il Wingover. La scelta deve essere fatta per dare all'aereo IA le migliori opportunità di fuoco.

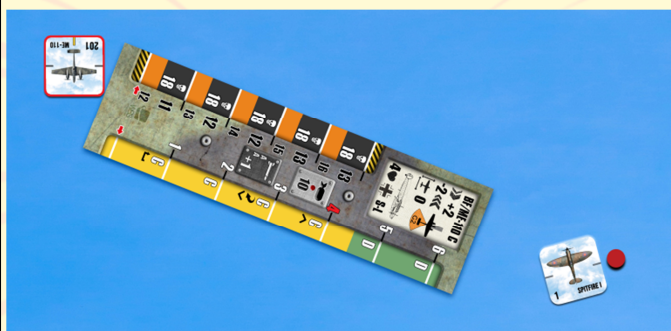
COMBATTIMENTO CON L'IA

Gli aerei IA seguono le stesse regole dei giocatori umani, con le seguenti eccezioni:

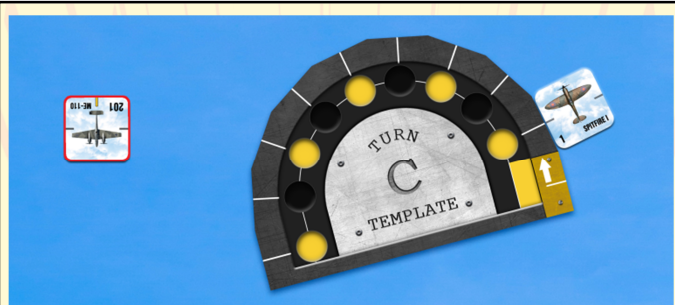
- Gli aerei IA ingaggiano i bersagli mentre si muovono. Controlla se un bersaglio è in vista e a portata dopo ogni passo mosso, come se fossero in Congelamento del Tempo (vedi pagina15). Se c'è un bersaglio, l'aereo apre immediatamente il fuoco, anche se ha PM rimanenti. Il limite di sparare una volta per arma si applica normalmente.
- In aggiunta alle opportunità di fuoco durante il movimento, gli aerei IA sparano anche durante la fase di Combattimento con tutte le loro armi (indipendentemente da quali armi sono già state utilizzate durante il movimento).

Esempio di combattimento IA

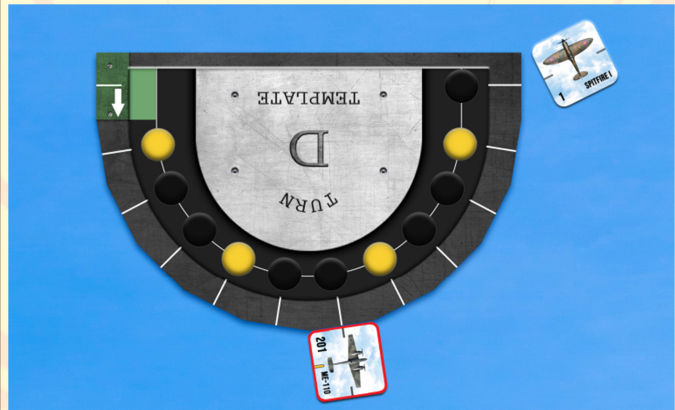
Turno 1. Un pilota IA Asso su un Me-110 (in rosso) e un pilota esperto umano su uno Spitfire I si stanno avvicinando l'un l'altro. Poiché l'Me-110 sta operando un Pattugliamento, il suo punto focale è l'aereo nemico più vicino e non ingaggiato, come indicato dalla Tabella IA. La distanza è maggiore della lunghezza della sua Plancia e il posizionamento relativo è di lato, con lo Spit più basso del 110.



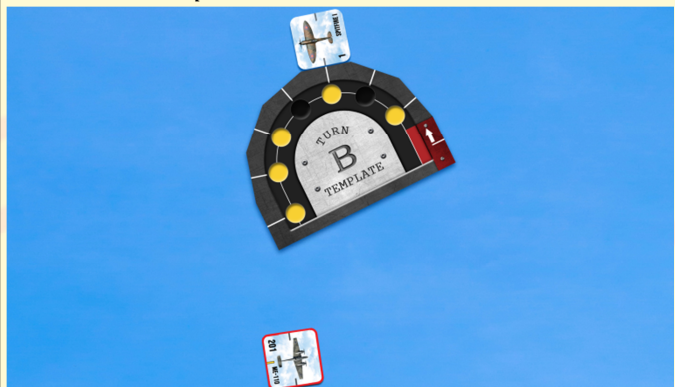
Poiché i due aerei iniziano con la stessa Energia, lo Spit atterrerà per primo, essendo a una quota inferiore. Il giocatore umano esegue una salita e una virata C, la più stretta disponibile per la sua attuale Energia di 6. Il britannico termina il suo movimento a oltre una Plancia dal 110, di lato.



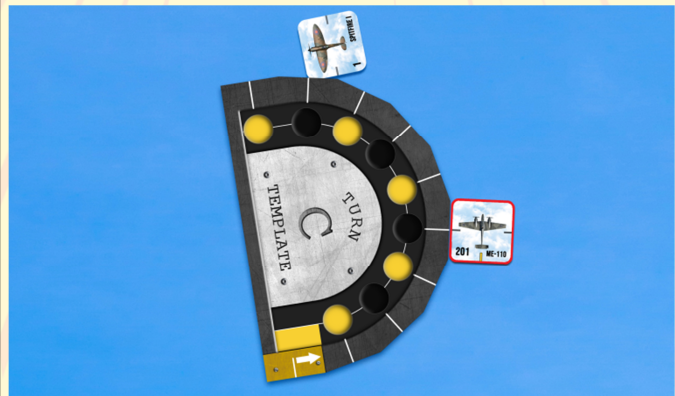
Il giocatore umano tira 1d20 per definire come muovere il 110. La distanza tra i due aerei è ancora maggiore di una Plancia. Il risultato è 17: virata più stretta, che è una virata D per un 110 con Energia 6. Se il pilota IA fosse stato un Principiante, avrebbe dovuto spostarsi di due righe in basso: Virata C.



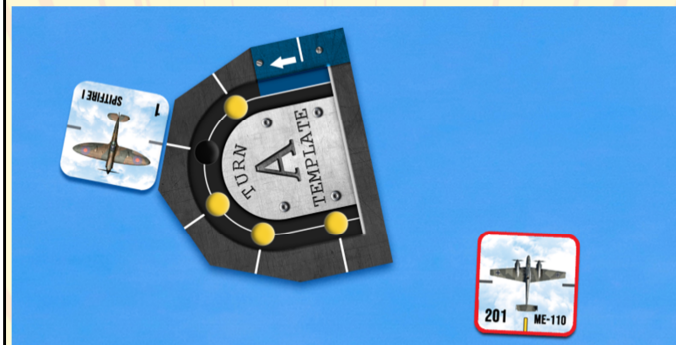
Turno 2. Lo Spit ora ha Energia 2, ma il giocatore umano accelera a 4. Per poi selezionare una virata B.



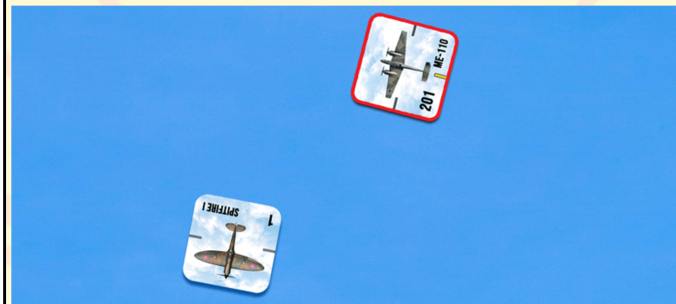
La distanza è ora inferiore a una Plancia. Il tiro per il 110 è 7: un'altra virata stretta. Ha Energia 4, che gli permette di eseguire una virata C, la più stretta per l'aereo, alla sua massima velocità; quindi l'Energia rimane la stessa. Se fosse stato un pilota IA Esperto, avrebbe dovuto spostarsi di una riga in basso: Virata e Cambio di Quota.



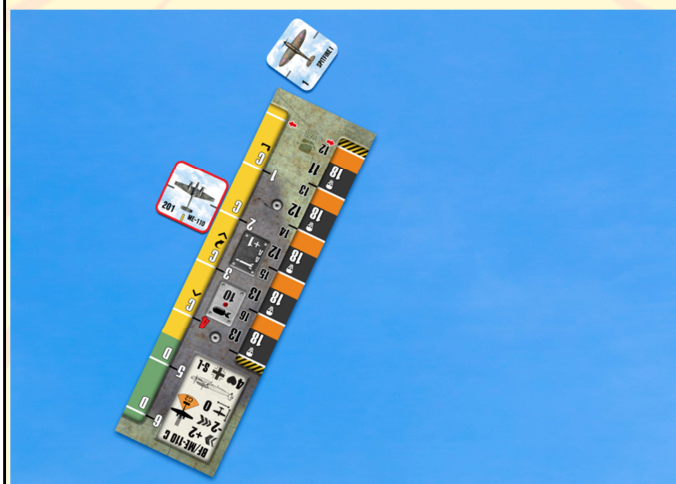
Turno 3. Il giocatore umano sceglie di non accelerare per mantenere lo Spitfire entro il suo raggio di virata più stretto, cercando di avere la meglio il biposto tedesco



Il 110 ora ha Energia 2, quindi deve essere accelerato a 4, per raggiungere la massima Energia per la virata più stretta. Il risultato del tiro è 4. Un'altra virata stretta.



Turno 5. Dopo un Wingover dello Spitfire e un'altra virata stretta per il 110, lo Spit opta per una virata stretta, posizionandosi nel settore posteriore dell'aereo IA tedesco. Il tiro del dado IA è 20. Il 110 deve eseguire un Wingover, ma partendo con Energia 2, deve accelerare a 4, per evitare lo stallo. Il Me-110 è in posizione per sparare!



Secondo il Righello di combattimento, è necessario un tiro di 12+ per colpire lo Spitfire e di 18+ per abbatterlo. Il grado di Asso del pilota tedesco (+1 alla soglia di colpo) bilancia il modificatore di dimensione dello Spitfire di -1. La soglia di colpo è 13 e con un tiro di 15 lo Spitfire è danneggiato.

CREDITI

Design: Carlo Amaddeo.

Sviluppo: Carlo Amaddeo, Damien Constant, Luca Chiaffarino, Riccardo Vadalà.

Grafica: Carlo Amaddeo.

Traduzione Italiana: Carlo Amaddeo.

Ringraziamenti: Riccardo Masini, Luca Chiaffarino, Fabio Vanzetti, Federazione Italiana Wargames, Armata Brancaleone, Gilda dei Giocatori di Ferrara, Casus Belli, le innumerevoli persone che hanno testato il gioco, i nostri sostenitori su Kickstarter, Damien Constant per il suo aiuto appassionato e inestimabile nell'editare il regolamento e migliorare il gioco nel suo insieme. Donia Al Khatib che mi ha insegnato a creare una grafica migliore. Un ringraziamento speciale va a Paolo Ciarlo per la sua collaborazione fraterna, ai miei genitori e ad Anna Sidari, senza la cui disponibilità e supporto incrollabile, tutto questo non sarebbe stato possibile.

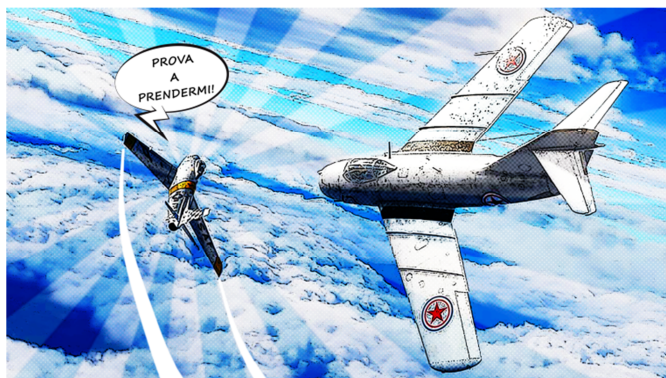


TABELLA DEL CONGELAMENTO DEL TEMPO

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j				
ENERGIA DI PARTENZA	1									1	1	ENERGIA DI PARTENZA		
	2				1					2	2			
	3			1			2			3	3			
	4			1		2			3		4		4	
	5		1		2		3		4		5		5	
	6		1	2		3		4	5		6		6	
	7	1		2	3		4	5		6			7	7
	8	1		2	3	4	5		6	7			8	8
	9	1	2	3	4		5	6	7	8			9	9
	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		10	