

## Regole facoltative

Ecco alcune "house rules" proposte sia dai giocatori che dagli autori.

Alcune di queste regole, come le regole di "Abilità degli Assi" proposte a parte, potrebbero risultare un po' complicate, ma in fondo sono facoltative...

D'altra parte, la ricerca del dettaglio deve avere un termine, prima o poi!

- - -

### Spara alla cosa giusta!

Quando mirate ad un aereo, dovete raggiungere qualsiasi punto dell'aeroplano nemico con il righello, e non semplicemente un qualsiasi punto della relativa carta. Allo stesso modo, soltanto l'illustrazione dell'aereo ostruisce la linea di vista.

### Vola su quell'Ufag ora!

Per usare l'Ufag C.I. promozionale compreso in "WoW – Famous Aces" serve un mazzo di manovra H, incluso in "WoW – Watch your back!". Questa regola vi consente di farlo volare con il mazzo manovra B presente nel "WoW - FA".

Per fare un mazzo manovra H, potete prendere il mazzo B e togliere la virata di Immelmann, una scivolata destra e una sinistra (carte n. 12/18, 15/18 e 18/18).

### Sparare con una mitragliatrice singola

Se avete un aeroplano che utilizza il mazzo Danni B e non ne possedete ancora uno, potete usare il mazzo Danni A dividendo in due il valore di danni indicato e arrotondando le frazioni per eccesso. I danni speciali indicati vanno applicati normalmente.

### Inceppare mitragliatrici binate (aerei con mazzo Danni A)

Quando sparate con un'arma di tipo A, e cioè con mitragliatrici binate, potreste inceppare solo una delle mitragliatrici o, più raramente, entrambe.

Se siete a raggio corto, ne inceppate una quando l'avversario pesca una relativa carta Danno, le inceppate tutte e due se ne pesca due. Se siete a raggio lungo, invece, ne inceppate una quando l'avversario pesca la relativa carta col simbolo rosso, le inceppate entrambe se ne pesca 2 rosse o una carta col simbolo verde. Gli aerei che inceppano una singola mitragliatrice prendono tre segnalini "inceppato". Ogni turno, dopo aver mosso, il giocatore può decidere se disinceppare la mitragliatrice fuori uso o se sparare con quella restante. Se disinceppa, scarta un segnalino; se spara, lo fa usando un Mazzo B (e può inceppare normalmente anche la seconda arma se l'avversario pesca la relativa carta). L'arma è disinceppata se il giocatore sceglie di disinceppare per tre turni consecutivi. È permesso interrompere il disinceppamento per sparare con l'altra arma in qualsiasi momento, ma i segnalini inceppo tornano immediatamente ad essere tre. Se entrambe le armi sono inceppate, vengono disinceppate insieme dopo gli stessi tre turni consecutivi. Non c'è bisogno di tenere conteggi separati. Se non possedete ancora mazze Danno B, usate la regola "Sparare con una mitragliatrice singola" riportata sopra.

### Tutta la Jasta in pattuglia...

Se desiderate volare con più di un aereo che usa lo stesso mazzo manovra e avete soltanto una scatola del gioco, fornite a ciascun giocatore carta e matita. Sparpagliate il mazzo manovra vicino al campo di gioco, in modo che sia visibile a tutti. Per programmare il turno, invece di scegliere le tre carte il giocatore annota i tre differenti numeri delle carte che desidera usare (i numeri sono nell'angolo destro in basso). Per esempio, per virare di 90° a destra, poi andare dritto e quindi effettuare una virata di Immelmann con un Camel, il giocatore dovrà annotare "5/1/15". In ciascuna fase di gioco, a turno ognuno rivela il numero per quella fase e piazza la carta corrispondente per eseguire il movimento.

### Deflessione

Ogni volta che sparate, tracciate una linea dal centro dell'aereo che spara al centro dell'aereo obiettivo. Se la linea attraversa un lato corto della carta dell'attaccante e un lato corto della carta del bersaglio, state sparando senza deflessione e aggiungete un +1 alle carte danno pescate (ma le carte da 0 danni vanno sempre contate come 0). Per tenere correttamente il computo dei danni, mettete le carte nello spazio "+1" della plancia di gioco del vostro aereo. Se ci sono ulteriori bonus di +1 per altri motivi (mira, regole facoltative sugli Assi etc...) la carta vale come un +2: per ricordarlo, mettetela nello stesso spazio, ma girata di 90°.

### Munizioni

All'inizio del gioco ciascun giocatore prende 6 carte danno e le piazza a faccia giù sulla plancia di gioco del proprio aereo, senza guardarle. Il resto è messo sul tavolo come un comune mazzo. Quando un aereo fa fuoco, il bersaglio prende una delle carte danno dalla plancia di gioco dell'aereo attaccante. Se serve una seconda carta danno da prendere (raggio corto), la pesca dal mazzo comune sul tavolo. Quando un aereo ha terminato le 6 carte sulla sua plancia di gioco, l'aereo è senza munizioni e non può più fare fuoco. Quando un aereo è abbattuto, prendete le sue carte danno inutilizzate e mettetele nel mazzo comune senza guardarle. NON riutilizzate le carte che ha preso come danni quando è stato colpito. Un aereo può rinunciare sempre a sparare anche se ha un obiettivo nel campo di fuoco.

#### Collisioni

Ogni volta che due carte aereo si sovrappongono, mettete l'aereo più piccolo sotto e il più grande sopra. Se la carta del più grande copre, completamente o solo in parte, la sagoma di quello più piccolo, ci può essere una collisione. Non importa se gli aerei sono amici o nemici. I due giocatori prendono ciascuno due carte dal loro mazzo manovra, una con in basso la freccia piccola a destra ed una a sinistra. Un giocatore avversario ne sceglie una in segreto. Se per entrambi gli aerei vengono selezionate le carte con la stessa direzione, c'è una collisione. Ciascuno dei due aerei pesca 3 carte danno A (o 6 B se non ne avete di A), ignorando i danni speciali e considerando soltanto i punti e le esplosioni. Se un aereo si sovrappone a più aerei, per lui si sceglie comunque una sola volta la carta coperta e la si confronta con tutte le carte scelte per gli altri aerei in collisione. Poi si pescano le carte danno separatamente per ciascuna eventuale collisione. Se un aereo esplose a causa di una collisione, tutti gli aerei coinvolti nella collisione pescano una carta danno A addizionale (o 2 B).

#### Atterraggi e decolli

All'inizio del gioco, fissate i limiti di un campo di atterraggio. Dovrebbe essere di almeno 9 x 27 centimetri. Disegnatelo sul piano di gioco o usate un foglio di carta della giusta forma. Ciò rappresenterà un aeroporto o un punto in cui qualcuno sta aspettando d'essere recuperato...

**Atterraggio:** il giocatore deve progettare una manovra diritta (in cui è ancora in volo), quindi un altro diritto (in cui è atterrato), quindi uno stallo, quindi la carta manovra in bianco che è all'interno della scatola (se non la possedete giocatene una ristretta qualunque al suo posto). Dal secondo diritto, l'aereo è considerato atterrato. A questo punto il movimento per quel turno si conclude, anche se ci fossero ancora fasi a disposizione.

**Decollo:** l'aereo deve partire con il puntino rosso all'interno del campo di atterraggio. Il giocatore deve progettare uno stallo, quindi una manovra diritta (è ancora sulla terra), poi un altro diritto (da ora sta volando). A questo punto il giocatore può giocare qualunque altra manovra desideri. Se il giocatore desidera cominciare il decollo nella seconda o terza fase, basta che giochi una o due carte in bianco (o comunque "non stalli" da considerare come bianche) prima dello stallo. Se il giocatore ha il puntino rosso all'interno dell'aeroporto e vuole solamente fingere il decollo senza realmente farlo (l'aereo è con il motore acceso e pronto per decollare), basta che egli progetti tre carte in bianco: l'aereo non potrà essere mosso o girato in quel turno.

**Incidenti:** se un aeroplano finisce col proprio puntino rosso centrale fuori dal campo di atterraggio mentre è a terra durante un decollo (dopo lo stallo o il primo diritto) o un atterraggio (dopo il secondo diritto o lo stallo), ha un incidente. Prende a 2 carte danno A (4 B un se non avete un mazzo danni A) se questo accade dopo lo stallo, 3 carte A (o 6 B) se dopo il diritto. Si considerano i punti di danno, esplosioni ed incendi, ma si ignorano tutti gli altri danni speciali. L'aereo a quel punto si considera a terra e deve stare fermo per tutto il turno seguente. Se non è distrutto può essere mosso o girato, o iniziare un nuovo decollo, dal prossimo secondo turno in avanti.

**Aerei a terra:** quando sono a terra, gli aerei non possono sparare e non bloccano la linea di vista, ma possono essere colpiti. Durante la seconda fase, prima che le carte manovra vengano rivelate, il proprietario può muovere e girare liberamente la carta aereo, ma il puntino rosso al centro deve rimanere in un punto del tavolo che era coperto da quella stessa carta aereo all'inizio del turno.

**Collisioni:** se dopo i movimenti due aerei al suolo si sovrappongono ed almeno uno di loro sta decollando o atterrando, entrambi prendono 2 carte danno A ciascuno (4 B se non avete un mazzo danni A). Si ignorano i danni speciali tranne le esplosioni e l'incendio.

Incendio a terra: un aereo non può decollare fino a che è in fiamme. All'inizio di ogni turno, prima di considerare i danni da fuoco, si pesca una carta danno A (una B se una A non è disponibile): non si considerano danni o altro, ma se la carta è uno 0 si toglie un segnalino "fiamma" senza calcolarne i danni. Ciò significa che l'equipaggio e/o il personale di terra dell'aeroporto hanno in parte spento l'incendio. Se restano uno o più segnalini, scambiateli in danni come spiegato nelle regole base. Se, alla fine del turno, un aereo a terra che è in fiamme si sovrappone con uno o più aerei a terra non in fiamme, ciascuno di questi prenderà due segnalini "fiamme".