

## Blue Max

<p style="text-align: center;"><b>Movimento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Subito dopo una manovra <b>IS1, IR1, IL1</b> il pilota tira 1D6: se l'esito è maggiore o uguale a <b>5</b> l'aereo va in <b>stallo</b>, ovvero andrà in <i>avvitamento</i>.</li> <li>▶ In caso di <b>manovra sbagliata</b> l'aereo andrà automaticamente in <i>avvitamento</i>.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Tallonamento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ E' possibile tallonare al massimo <b>1</b> avversario.</li> <li>▶ Aerei con <i>Fumo</i> non possono tallonare.</li> <li>▶ <i>Quota: è possibile tallonare solo aerei con ΔQuota al massimo pari ad 1 (stessa quota o adiacente)</i></li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Fase Fuoco</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Dadi base: 2, 1, 0</b> in base alla distanza (a partire dal primo esagono adiacente all'aereo).</li> <li>▶ Raffica <b>corta</b>: +0</li> <li>▶ Raffica <b>media</b>: +1</li> <li>▶ Raffica <b>lunga</b>: +2</li> <li>▶ <b>Stabilità A</b>: +1</li> <li>▶ <b>Stabilità B</b>: +0</li> <li>▶ <b>Stabilità C</b>: -1</li> <li>▶ <b>Bersaglio in stallo</b>: +1</li> <li>▶ <b>Bersaglio turno precedente</b>: +1</li> <li>▶ <b>Bersaglio quota inferiore</b>: +1</li> <li>▶ <b>Velocità 3 o più</b>: -1</li> <li>▶ <b>Solo 1 mitragliatrice</b>: -1</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Danni</b></p> <p>Se i danni uguagliano o eccedono il valore massimo del veicolo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Ali, Coda, Fusoliera</b> : andrà in avvitamento (e non può uscirne).</li> <li>▶ <b>Motore</b> : solo manovre planate.</li> </ul> <p>Al termine del turno successivo l'aereo sarà abbattuto.</p> <p>▶ <i>Quota - Perdita Controllo : un aereo che riceve danni alle Ali o Coda lancia 1D6: se l'esito è maggiore o uguale a 5 andrà in avvitamento.</i></p>
<p style="text-align: center;"><b>Recupero</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Avvitamento</b>: si tira 1D6. Se l'esito è maggiore o uguale a <b>3</b> l'aereo esce dalla vite e si tira un altro D6 per stabilire casualmente il nuovo orientamento.</li> </ul> <p><i>Nota: non è possibile uscire dall'avvitamento in caso di rottura completa di Ali, Coda o Fusoliera, o in caso di Pilota ucciso.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <b>Inceppamento</b>: si tira 1D6. Se l'esito è maggiore o uguale a <b>4</b> si recupera la mitragliatrice.</li> </ul> <p><i>Nota: prima eseguire manovra S non acrobatica.</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>Incidenti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Dopo raffica <b>lunga</b>: si tira 1D6. Se l'esito è maggiore o uguale a <b>5</b> la mitragliatrice si inceppa.</li> <li>▶ <b>Fuoco</b>: applicare un danno blu dal mazzo B. Dopodiché tirare 1D6. Se l'esito è maggiore o uguale a <b>5</b> (4 con scivolata d'ala) il fuoco si spegne.</li> <li>▶ <b>Fumo</b>: tirare 1D6. Se esce <b>6</b> si toglie il <i>Fumo</i>, se esce <b>1</b> il fumo diventa <i>Fuoco</i>. In caso di scivolata d'ala il <i>Fumo</i> si toglie in automatico.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Osservatore</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <i>Fase di fuoco indipendente dal pilota.</i></li> <li>▶ <i>Spara dal retro a distanza 3, anche non in linea retta, tranne che nel punto cieco.</i></li> <li>▶ <i>Spara anche con "Fuoco a bordo".</i></li> <li>▶ <i>Può disinceppare la mitragliatrice con qualsiasi manovra (eccezione: vedi mitragliatrice Lewis).</i></li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Mitragliatrice Lewis (Bristol J. 2B)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <i>Riceve 5 munizioni all'inizio del gioco.</i></li> <li>▶ <i>Raffica corta: -1 munizione (*)</i></li> <li>▶ <i>Raffica media: -2 munizioni (*)</i></li> <li>▶ <i>Raffica lunga: -3 munizioni (*)</i></li> <li>▶ <i>Ricaricare: nella fase "Recupero" recupera tutte le munizioni in automatico, ma solo dopo manovra S (dritta).</i></li> </ul> <p><i>(*) E' necessario avere il numero di munizioni giusto per scegliere un tipo di raffica (e.g. con 2 munizioni non si può fare la lunga)</i></p>
<p style="text-align: center;"><b>Quota</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <i>Salire/Scendere: richiede almeno velocità 2.</i></li> <li>▶ <i>Max Quota: la quota 5 è permessa solo all'inizio del gioco, e non può essere raggiunta cabrando.</i></li> <li>▶ <i>Stallo: un aereo che tenta di salire ad una quota non permessa andrà in stallo (IS1, IL1 o IR1).</i></li> <li>▶ <i>Fase Fuoco: un aereo che spara con raffica Media o Lunga contro un bersaglio con ΔQuota = 1 è obbligato (al turno successivo) a salire o scendere alla quota dove si trovava il bersaglio.</i></li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Carburante</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <i>Ricevere un numero di segnalini Carburante indicato sulla scheda dell'aereo all'inizio del gioco.</i></li> <li>▶ <i>Consumo: indicato dall'ultima cifra della manovra</i></li> <li>▶ <i>Cabrata: costa 1 Carburante in più</i></li> <li>▶ <i>Picchiata: costa 1 Carburante in meno</i></li> <li>▶ <i>Fine Carburante: si lancia 1D6. L'esito rappresenta il numero di turni che l'aereo può volare solo con manovre planate, prima di dover atterrare.</i></li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Collisioni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <i>Lanciano il dado prima gli aerei più stabili</i></li> </ul> <p><i>(*) Modificatore Stabilità: A = 0, B = 1, C = 2</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <i>Rischio = 1D6 + Max(Velocità aerei) + Stabilità (*)</i></li> <li>▶ <i>Esito: Se Rischio &gt; 6 → 1 carta danno A blu</i> <i>Se Rischio &gt; 10 → 2 carte danno A blu</i></li> </ul>

in blu: regole opzionali