

SCENARIO PER WINGS OF GLORY WWII

ATTACCO A EASTERN ISLAND Isole Midway - 4 giugno 1942

Scenario di: Roberto Bagna



Questo scenario riproduce l’attacco della prima ondata di aerei giapponesi, alle prime ore del mattino del giorno 4 giugno 1942, all’Isola Eastern durante la battaglia delle Midway.

Scala: 1 turno (15’) = 30’ di tempo reale;

1 aereo = 5 aerei reali;

Tavolo: 180x120 cm.

Durata: 6 turni

Definizioni:

- Turno: turno di gioco, durante il quale si svolgono diverse fasi di gioco;
- Mossa: il giocare una carta manovra e muovere l’aereo di conseguenza, è l’unità di tempo per regolare gli eventi durante la “Fase di gioco”.

Lo scenario dura 6 turni. Questi turni contengono al loro interno i normali “turni” di WoG durante la “Fase di gioco” .

E’ necessaria la presenza di un arbitro per gestire le varie fasi dei turni e tenere conto del tempo e dei danni.

La “Fase di gioco” ha la durata di 15’ e comprende la seguente sequenza di azioni da ripetere fino allo scadere del tempo (in questo scenario la “Fase di gioco” coincide con il Turno):

1. Pianificazione del movimento aereo
2. Movimento Aereo
3. Lancio delle bombe
4. Fuoco contraereo e aria-aria
5. Determinazione danni fuoco aereo e A.A.

Per realizzare l'isola nelle sue dimensioni corrette, tenere conto che la forma dell'isola Eastern è inscritta in un rettangolo di 50x35 cm..



I due lati corti del tavolo sono rispettivamente il lato Americano (Sud) e Giapponese (Nord). Posizionare Eastern Island al centro del tavolo a 1,5 righelli dal bordo USA; i due caccia “Buffalo” tra l'isola e il lato E del tavolo a 1,5 righelli dall'isola.

I bombardieri giapponesi si schierano entro una fascia di 40 cm. dal proprio lato di entrata (Lato N); disporre intorno i 3 Zero a protezione, a non più di 1 righello dai bombardieri.

Una volta scaricate le bombe sull'isola, i bombardieri giapponesi devono uscire dal lato del tavolo a loro più vicino. I caccia Zero possono rimanere e agire sul tavolo fin quando ci sono bombardieri in volo, poi devono uscire dal tavolo dal lato a loro più vicino.

O.d.B.

Forza Giapponese:

3 caccia Mitsubishi A6M “Zero” a quota 4;

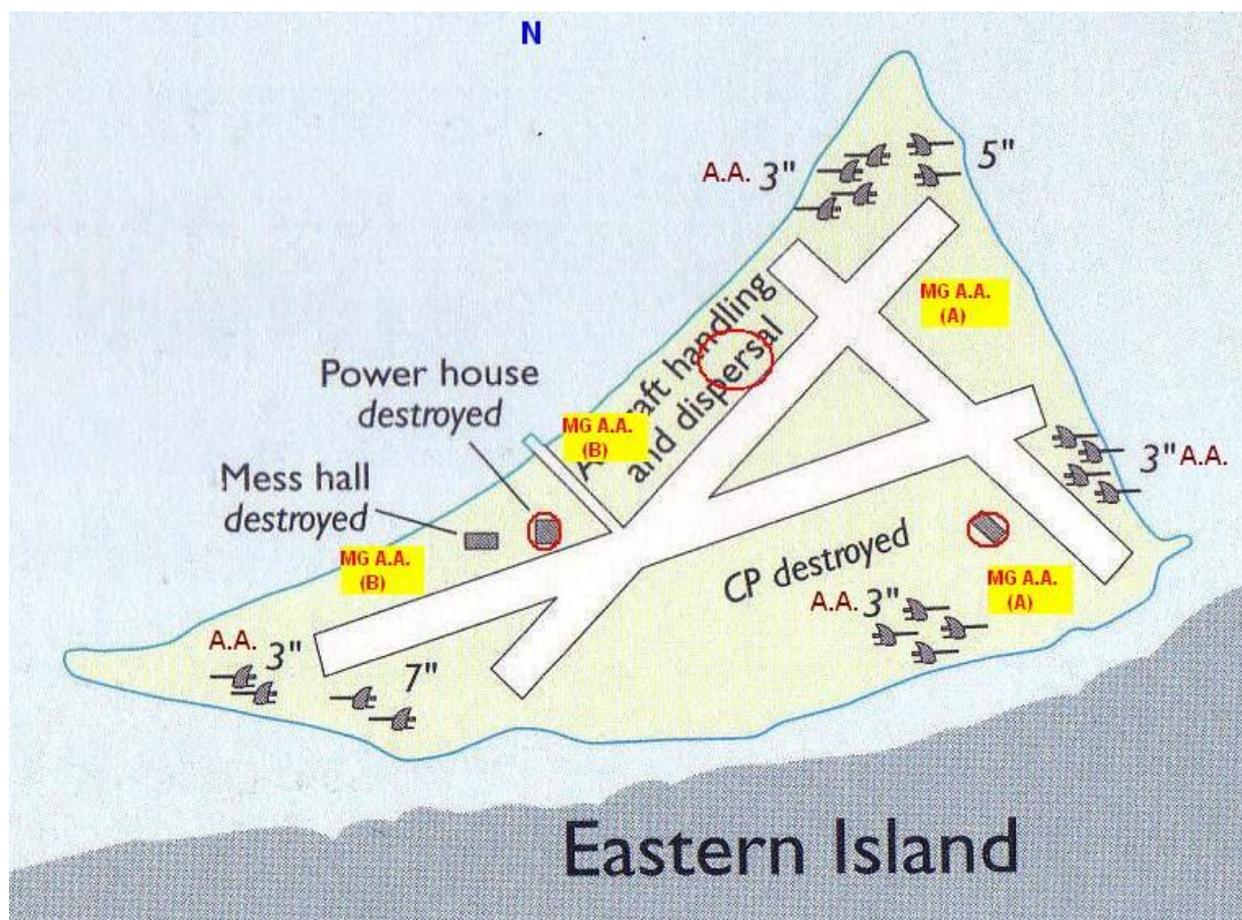
5 bombardieri Aichi D3A “Val” a quota 3 o 4, armati con bombe da 250 Kg.;

2 bombardieri Nakajima B5N2 “Kate” a quota 4, armati con bombe da 800 Kg.

Forza USA:

2 caccia Brewster F2A “Buffalo” a quota 4;

Difese Eastern Island: 4 batterie A.A. da 3”; 4 M.G. A.A.(carte fanteria: 2 danno “A”, 2 danno “B”).



Le difese di Eastern Island sono costituite da quattro batterie di cannoni antiaerei da 3" con fuoco "D" (carta cannone AA) e da quattro postazioni di MMGG A.A., due con fuoco "A" e due con fuoco "B" (carte fanteria).

Gli obiettivi che devono essere distrutti perché l'attacco abbia successo sono: il Posto di Comando, la Centrale Elettrica, l'Hangar/zona di parcheggio degli aerei (tutti cerchiati in rosso) e almeno tre delle batterie A.A. da 3".

REGOLE DI SCENARIO

Regole di volo

- Regole "AVANZATE" come da libretto "WWII Wings of Glory". con esclusione delle regole "Carburante", "Atterrare, decollare, schiantarsi", "Volare più in alto" e "Copertura di nuvole".
- Sono in uso le seguenti "home rules":
 - manovra illegale: viene sostituita da un dritto, si subisce un danno A e non si può sparare;
 - fuoco: per sparare nell'arco di fuoco ci deve essere il "piloncino" dell'obiettivo;
 - pilota ferito: ignorare le regole, tenerne conto solo per l'abbattimento dell'aereo alla seconda ferita del pilota.
 - quando si gioca la carta "rovesciata" non si spara;
 - se un aereo viene colpito dopo aver giocato la carta discesa può far ritirare il danno all'avversario;

Mitragliatrici A.A. terrestri (Fanteria):

Una carta fanteria può sparare in ogni fase di fuoco 1 sola volta, contro 1 velivolo che abbia la sua base a non più di 1 righello dal suo centro (anche sopra di essa).

La fanteria ha un arco di fuoco di 360° e spara a 1 righello di distanza se l'aereo a cui tira è a quota 1, a ½ righello di distanza se a quota 2, non può colpire bersagli più alti di quota 2.

Cannoni contraerei:

Usano le regole previste per il gioco “in solitario”, con le seguenti varianti:

1. Hanno un arco di fuoco di 360°.
2. Hanno un raggio di fuoco di 2 righelli (misurato dal centro della carta) a quota 1; 1 e ½ righelli a quota 2; 1 righello a quota 3; ½ righello a quota 4. Una volta che il cannone ha sparato, posizionarci sopra un D6 con esposta la faccia “Uno”, al compimento della mossa successiva girare il dado esponendo la faccia “Due”; la mossa successiva a quando il dado mostrerà la faccia “Quattro”, rimuovere il dado e il cannone è pronto per sparare di nuovo. Possono sparare anche se ci sono aerei amici a meno di ½ righello dal bersaglio; in caso di colpo a segno lanciare 1D6, con un risultato di 1-2 sono colpiti gli aerei amici ma solo se questi si trovano alla stessa quota dell'aereo bersaglio del tiro.
3. I cannoni AA provocano un danno “D”.
4. Se il colpo va a segno, ma il risultato ottenuto sulla tabella danni “D” è pari a 0, ci si sposta con lo stesso valore ottenuto al dado sulla tabella danni “B”, applicando il danno corrispondente.

Bombardamento orizzontale (Nakajima B5N2 “Kate”)

Il bombardamento è consentito da quota 1 in su.

Per sganciare le bombe l'aereo deve annunciare lo sgancio prima di eseguire la manovra pianificata. Se l'ultima manovra del bombardiere era uno stallo, mettere uno stallo davanti all'aereo; quindi mettere la carta bomba in modo che la freccia sul suo retro coincida con quella dello stallo. Se l'ultima manovra non era uno stallo, mettere un dritto davanti all'aereo, usare la freccia lunga se l'aereo era ad alta velocità, la corta se era a bassa velocità.

Se l'aereo è a quota 1 quando sgancia le bombe, queste colpiscono il suolo immediatamente.

Se l'aereo è a più di quota 1 quando sgancia le bombe, queste sono mosse con la stessa carta manovra con cui sono state piazzate (stallo, dritto lento o dritto veloce). Se la quota di sgancio è 2-3 le bombe sono mosse una volta, se la quota di sgancio è 4 le bombe sono mosse due volte, poi colpiscono il suolo.

Bombardamento in picchiata (Aichi D3A “Val”)

Le due carte discesa speciali con il simbolo della bomba sopra, sono usate come discese. La carta successiva dopo una di queste deve essere o l'altra, o una manovra non spericolata ad alta velocità, o una salita. Se la salita è usata proprio dopo due carte discesa speciali usate in sequenza, il giocatore può decidere di guadagnare un livello di quota invece di un segnalino salita, come di solito si usa per le carte salita.

Prima di rivelare le manovre, se la sua manovra pianificata è una delle discese speciali e la sua quota è 2-3, il bombardiere può decidere di sganciare le bombe. La manovra è eseguita, la quota aggiustata a 2 o 1 e poi, prima di aver risolto il fuoco, una carta bomba è piazzata davanti alla carta aereo, con la sua parte posteriore che combacia con la parte anteriore della basetta dell'aereo. Non appena le bombe sono piazzate sul tavolo, colpiscono il terreno.

Danni da bombe:

Utilizzare le regole standard per il bombardamento a cui si aggiungono le seguenti norme:

- Se si sovrappone la carta bomba al punto centrale del bersaglio, si considera un (1) danno “D” per bombe sotto le 500 libbre (250 Kg.) e due (2) danni “D” per le bombe sopra le 500 libbre.
- Se la carta “Bomba” si sovrappone alla carta bersaglio, ma non al punto centrale, si applicano solo metà dei danni calcolati per difetto.
- Se si ha il danno speciale “Esplosione” e la carta bomba si sovrappone al punto centrale del bersaglio, il bersaglio è distrutto.
- Se si ha il danno speciale “Esplosione” e la carta bomba NON si sovrappone al punto centrale del bersaglio, al bersaglio si applicano 6 danni.

Mitragliamento di obiettivi terrestri

Tutti gli aerei possono mitragliare gli obiettivi terrestri.

I bombardieri non possono mitragliare bersagli nello stesso turno in cui sganciano le bombe.

I danni speciali non sono applicati.

In caso di danno speciale “esplosione” il bersaglio è distrutto ad eccezione della Centrale Elettrica e dell’Hangar/area di parcheggio, che ricevono 6 danni se causato da fuoco “A” e 8 danni se causato da fuoco “B” o “C”.

Valore di resistenza obiettivi:

- Centro Comando **10**
- Centrale elettrica **12**
- Hangar e zona di parcheggio **15**
- Batterie di cannoni antiaerei da 3” **8**
- Postazioni MM.GG. A.A. **5**

Condizioni di vittoria

L’attacco raggiunge il suo scopo se i sei obiettivi principali (Posto di Comando, Centrale Elettrica, Hangar/zona di parcheggio degli aerei e almeno tre delle batterie A.A. da 3”) sono distrutti o è provocato un totale di almeno **65** punti danno complessivi, mitragliatrici A.A. incluse.

Caratteristiche degli aerei:

Aereo	Paese	Danni	Carte	Fuoco a corta gittata	Fuoco a lunga gittata	Capacità di salita
Mitsubishi A6M “Zero”	Japan	16	C	A-C-C	C	3
Aichi D3A “Val”	Japan	17	I	A/A	A/A	6
Nakajima B5N2 “Kate”	Japan	17	I*	-/B	-/A	7
Brewster F2A “Buffalo”	USA	18	D	B-B	B	4

* Non possono usare le due carte del bombardamento in picchiata.