



INSTRUCTIONS FOR PILOTS



Caro pilota,

il destino della Nazione oggi dipende anche da te.

Come ben sai gli aerei della portaerei sulla quale sei imbarcato si apprestano ad attaccare il nemico, sono certo che anche tu, come tutti gli altri piloti, farai il tuo dovere.

In queste istruzioni troverai tutti i dati che devi conoscere sugli aerei che ti saranno affidati, sulle armi e i velivoli che dovrai affrontare.

E ricorda: compito di un pilota non è morire per la propria Patria, ma far sì che sia l'altro povero bastardo a morire per la sua.

Il tuo Ammiraglio **Frank Jack Fletcher**

Potrai essere un pilota dell'US Naval Aviation imbarcato su una portaerei, oppure in forza alla Naval Air Station Midway come pilota dell'USMC.

In entrambi i casi potrai essere assegnato ad una squadriglia di caccia, bombardieri o aerosiluranti. Ogni squadriglia avrà un proprio Capo Squadriglia, scelto tra i piloti più esperti. Segui le sue indicazioni con fiducia.

La "Fase di gioco", nella quale sarai impegnato, ha durata di 15' e comprende la seguente sequenza di azioni da ripetere fino allo scadere del tempo:

1. Pianificazione del movimento aereo;
2. Movimento Navale;
3. Movimento dei siluri in acqua;
4. Movimento Aereo;
5. Lancio di bombe e siluri;
6. Fuoco contraereo e aria-aria;
7. Determinazione danni fuoco aereo e navale.

Tu sarai interessato solo alle fasi di gestione degli aerei. Allo scadere del tempo di ogni "Fase di gioco", segui le indicazioni degli arbitri e quando faranno riprendere il gioco fai pure le tue mosse come in una qualsiasi partita di WoG.

Regole di volo

- Si usano le 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".
- Quota di volo: 1-4.
- Le regole per i bombardamenti in picchiata e orizzontale sono tratte da “Wings of War – Fire from the sky”.
- 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;
- Per simulare i limiti dell’autonomia degli aerei si usa la seguente regola: tutti gli aerei con missioni di attacco e i loro caccia di scorta una volta entrati in gioco sui tavoli hanno 3 turni di autonomia (45 minuti di gioco) sui tavoli delle flotte e 5 turni di autonomia (1 ora e 15' di gioco) sul tavolo delle Isole Midway, per completare la loro missione e uscire dal tavolo. Allo scadere dell’ultimo turno, tutti gli aerei ancora presenti sul tavolo saranno rimossi e considerati distrutti (cadono in mare per esaurimento del carburante). Si considerano "usciti dal tavolo" gli aerei, che in qualsiasi momento, dopo aver sganciato le proprie bombe o siluro, si trovano a più di un righello di distanza (misurato da centro carta a centro carta) dall'ultima nave di una flotta o di una difesa delle isole (mitragliere o cannoni A.A.) in grado di colpirli. La stessa regola si applica ai caccia di scorta. Se un aereo che incontra le sopradette condizioni è inseguito da un caccia avversario, l'aereo viene comunque rimosso dal tavolo ed il caccia avversario ha diritto ad un cambio di direzione gratuito ed immediato.

Nel momento in cui l’ultimo aereo di un gruppo di attacco (bombardieri o aerosiluranti) esce dal tavolo, sono ritirati anche tutti gli eventuali aerei da caccia di scorta ancora presenti.

Caratteristiche degli aerei:

Aereo	Paese	Danni	Carte	Fuoco a corta gittata	Fuoco a lunga gittata	Capacità di salita
Grumman F4F3 “Wildcat” USMC	USA	17	D	B-B	A	4
Grumman F4F4 “Wildcat” USN	USA	18	D	B-B-B	A-B	4
Brewster F2A “Buffalo”	USA	18	D	B-B	B	4
Douglas SBD-3 “Dauntless”	USA	19	I**	B/A	A/A	5
Douglas TBD “Devastator”	USA	19	I*	A/A	A/A	8
Vought SB2U “Vindicator”	USA	17	I*	B/A	A/A	6
Grumman TBF-1 “Avenger”	USA	18	I*	B/A	A/A	5
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

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

** I 3 Dauntless del Marine Aircraft Group 22 non possono usare le due carte del bombardamento in picchiata.

Caratteristiche particolari degli aerei:

- Il Grumman TBF-1 "Avenger", portava il siluro nel vano bombe che doveva essere aperto per il lancio; per questo motivo il lancio del siluro può essere fatto solo in seguito a due manovre a bassa velocità (una per aprire i portelli, una per lanciare il siluro).
- I piloti dei Dauntless e dei Vindicator del Marine Aircraft Group 22 erano poco addestrati al bombardamento in picchiata, pertanto possono effettuare solo bombardamento in quota a volo livellato. Sono tutti armati con bombe da 500 Lb. (1 danno "D").
- I Dauntless delle portaerei sono armati con bombe da 1.000 Lb. (2 danni "D").

Tutti gli aerosiluranti, finché non hanno lanciato il siluro, seguono queste particolari regole:

1. Hanno la capacità di salita aumentata di 1 punto;
2. Devono pianificare un minimo di 2 mosse consecutive a bassa velocità prima di poter passare ad una manovra ad alta velocità.

Inoltre non possono eseguire la manovra "Immelman" per l'intera partita.

Come funzionano le armi antiaeree

Fuoco delle Mitragliatrici A.A. terrestri (Fanteria) – Isole Midway

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.

Fuoco dei Cannoni contraerei terrestri – Isole Midway

I cannoni A.A. delle isole hanno un arco di fuoco di 360° e sparano seguendo le stesse regole utilizzate per i cannoni A.A. delle Unità Navali (vedi il successivo paragrafo "Fuoco difensivo antiaereo con cannoni A.A.").

Fuoco armi antiaeree delle navi

Fuoco difensivo antiaereo con MMGG A.A.

Tutte le navi da guerra possiedono un gran numero di postazioni di mitragliatrici Anti-Aircraft (A.A.) di vario calibro, che creano un ombrello difensivo di fuoco sopra ed intorno alla nave.

Si applicano le seguenti regole speciali:

- Sparano una volta per mossa e per settore, ma possono colpire tutti gli aerei presenti nel settore (individuato dalle diagonali sulla carta nave) prescelto.
- Non possono sparare ad aerei la cui base si sovrappone alla carta nave.
- Durante la fase di fuoco **tutti gli aerei nemici e quelli amici nello stesso settore** (individuato dalle diagonali sulla carta nave), entro 1 righello di distanza a quota 1 e ½ righello a quota 2, da una nave (misurata dal centro della carta nave) subiranno dei danni in relazione al tipo di nave che spara:
Unità maggiori infliggono 1 danno "B" a lungo raggio e 2 danni "B" a corto raggio,
Unità minori infliggono 1 danno "A" a lungo raggio e 2 danni "A" a corto raggio.

Fuoco difensivo antiaereo con cannoni A.A.

1. Le Unità maggiori hanno 4 cannoni contraerei a bordo, una coppia per ogni lato della nave. I cannoni hanno un settore di fuoco di 180° dalla prua della nave alla poppa che copre solo il lato su cui sono montati.

2. Le Unità minori hanno 2 cannoni contraerei a bordo, uno a prua ed uno a poppa. Hanno un arco di fuoco che si estende per 180° dal centro della carta verso la direzione in cui sono montati.
3. I cannoni AA navali sparano come da regole in solitario, così modificate:
Hanno un raggio di fuoco di 2 righelli (misurato dal punto rosso) 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 (anche se si trovano al di fuori del raggio di tiro del cannone, si considerano comunque entro il raggio dell'esplosione dei proiettili) ma solo se questi si trovano alla stessa quota dell'aereo bersaglio del tiro.
4. I cannoni AA navali provocano un danno “D”.
5. 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.

COME IMPIEGARE L'ARMAMENTO DEI VELIVOLI

Bombardamento orizzontale (Douglas SBD-3 “Dauntless” USMC, Vought SB2U “Vindicator” USMC)

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 (Douglas SBD-3 “Dauntless” USN)

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 discesa speciale, 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.

Colpire le navi

1. In caso di danno speciale “fuoco”, dovuto ad un attacco di bombardamento, scoppia un incendio, a bordo della nave. Posizionare un segnalino “fuoco” sulla carta nave. La nave riceverà 1 danno “A” all’inizio dei successivi turni di gioco (i danni speciali non sono considerati), fino a quando la nave viene distrutta o viene estratto un danno “0”; in questo caso si spegne il fuoco; per spegnere gli incendi sulle portaerei, usare l'apposita tabella.
2. In caso di danno speciale “fumo” e la carta bomba copre il relativo punto rosso, quel cannone AA è distrutto. Posizionare un segnalino per identificare il cannone silenziato.
3. Qualsiasi altro danno speciale dovuto ad un attacco da bombardamento blocca il fuoco delle MMGG A.A. nel settore colpito (Prua, Poppa, Dritta, Sinistra) per 6 mosse di gioco. In caso di sovrapposizione su più settori, l’attaccante sceglie quale lato sopprimere.
4. Se il fuoco delle MMGG A.A. è soppresso, porre 6 marcatori sulla carta nave nella zona appropriata. Rimuovere 1 marcatore all’inizio di ogni mossa finché non sono tutti rimossi. Successivamente le MMGG A.A. possono riprendere il fuoco normalmente.

Danni da bombe alle navi

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

1. Se si sovrappone la carta bomba al punto centrale del bersaglio, si considera 1 danno “D” per bombe al di sotto dei 250 Kg. (500 Lb.) e 2 danni “D” per le bombe sopra i 250 Kg..
2. Se la carta bomba si sovrappone alla carta nave, ma non copre il punto centrale, si applicano solo metà dei danni inflitti calcolati per difetto.
3. Se si ha il danno speciale “esplosione” e la carta bomba si sovrappone al punto centrale della carta nave, la nave viene affondata. Se si tratta di una Portaerei, la nave subisce 15 danni, 2 segnalini incendio e la distruzione delle MMGG A.A. nel settore colpito (Prua, Poppa, Dritta, Sinistra), in caso di sovrapposizione su più settori, l’attaccante sceglie quale lato sopprimere.
4. Se si ha il danno speciale “esplosione” e la carta bomba NON si sovrappone al punto centrale della carta nave, la nave subisce 10 danni e la distruzione delle MMGG A.A. nel settore colpito (Prua, Poppa, Dritta, Sinistra), in caso di sovrapposizione su più settori, l’attaccante sceglie quale lato sopprimere. Se si tratta di una portaerei scoppia anche 1 incendio.

Aerosiluranti (Douglas TBD “Devastator”, Grumman TBF-1 “Avenger”)

Lancio dei siluri

1. Per poter lanciare un siluro, l’aereo attaccante deve avere una linea di vista rettilinea dal fronte della propria basetta fino alla carta della nave bersaglio. Tutte le navi bloccano la linea di vista e il percorso del siluro.
2. Se la basetta dell’aereo si sovrappone alla carta nave non è possibile lanciare il siluro, a meno che il fronte della basetta dell’aereo, non si trovi interamente fuori dalla carta nave.
3. Per sganciare il siluro il velivolo deve essere a quota 1 e si deve selezionare una manovra di dritto a bassa velocità; può essere selezionato anche lo stallo.
4. Un aerosilurante a quota 1 può sparare solo con le mitragliatrici posteriori, in quanto si considera che il pilota sia impegnato a inquadrare il bersaglio navale.
5. Per mettere il siluro in gioco, posizionare la carta “siluro” sul fronte della basetta.
6. Il velivolo attaccante può scegliere qualsiasi manovra legale dopo il lancio del siluro.

Movimento del siluro in acqua

1. Le carte “siluro” sono da spostare all’inizio di ogni turno, dopo il movimento delle navi, a cura degli arbitri.
2. Le carte “siluro” viaggeranno in linea retta dopo il turno in cui sono stati lanciati:
 - **siluri americani** muovono per 18 mosse (equivalenti ad un percorso massimo di 36 cm.).
3. Muovere le carte “siluro” per mossa di:
 - 2 cm per i siluri americani.
4. Se una carta “siluro” tocca (vale il bordo della carta nave) un qualsiasi bersaglio, si deve fermare ed esplode.
5. Se una carta “siluro” non ha toccato un bersaglio dopo essersi spostata per il suo numero massimo di mosse, viene rimossa dal gioco.

Mitragliare le navi

In questo scenario non è possibile attaccare le navi con fuoco delle mitragliatrici degli aerei.

COME SI DECOLLA DA UNA PORTAEREI

In alcune occasioni, sempre su indicazioni del tuo Capo Squadriglia, potresti essere chiamato a dover effettuare un decollo effettivo dalla tua portaerei, questo è molto semplice, segui le seguenti istruzioni:

- Per tutta la durata delle operazioni di decollo le portaerei e tutte le navi della scorta, devono cessare il fuoco AA. Gli aerei sono lanciati uno per mossa, posizionando la basetta dell’aereo davanti alla prua della portaerei quindi si pone una carta manovra dritto e si posiziona la basetta dell’aereo in corrispondenza della freccia di alta velocità. Un aereo appena lanciato da una portaerei è a quota 1.

Riparazione dei danni agli aerei

Devi sapere che gli aerei danneggiati che rientrano sulle proprie portaerei, hanno la possibilità di essere riparati durante un’apposita fase del gioco che si svolgerà a cura del tuo Ammiraglio e degli arbitri.

That's all, have a nice day.