



THE BATTLE OF BRITAIN

CAMPAGNA PER WINGS OF GLORY

*Francis
Burgess
1955*



Battle of Britain



«Quella che il generale francese Weygand ha chiamato la battaglia di Francia è finita. Mi aspetto ora che stia per iniziare la battaglia d'Inghilterra » (W.Churchill)

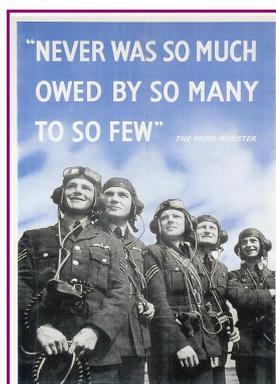
Iniziata da oltre 9 mesi, la guerra aveva visto la Germania invadere Polonia, Norvegia, Belgio e Paesi Bassi ed infine la Francia.

In Inghilterra il governo Chamberlain lasciò il posto al più risoluto esecutivo Churchill che corse a difesa della Francia, ma il massimo che poté ottenere fu il salvataggio di buone truppe a Dunkerque.

Hitler inviò segnali di pace al nuovo governo inglese, ma fallito ogni tentativo di raffreddare quel fronte, diede ordine a luglio 1940 di pianificare l'invasione delle isole Britanniche, prima di rivolgere la sua attenzione all'Unione sovietica.

La prima parte dell'operazione "Leone marino" prevedeva, anzi necessitava, il dominio dell'aria da parte della Luftwaffe sulla RAF per poi tentare l'invasione.

Fu così che a metà luglio 1940 iniziò la prima campagna bellica completamente aerea che l'umanità avesse mai visto. Durò per oltre tre mesi con cambi di strategie ed affinamenti continui di tattiche che portarono la RAF, inizialmente nettamente inferiore in termini numerici, a contenere prima e a prevalere poi, sulla più numerosa ed organizzata Luftwaffe costringendo Hitler a rimandare a tempo indeterminato l'invasione dell'Inghilterra.



La Battaglia d'Inghilterra – Campagna per Wings of Glory

Generalità

Scenario storico per 16 giocatori

Durata: 90 min. per round

Tavolo di gioco: 4 tavoli 180x120

Si usano le regole "AVANZATE" come da libretto "WWII Wings of Glory" con esclusione delle regole: "Carburante", "Volare più in alto" e "Copertura di nuvole"

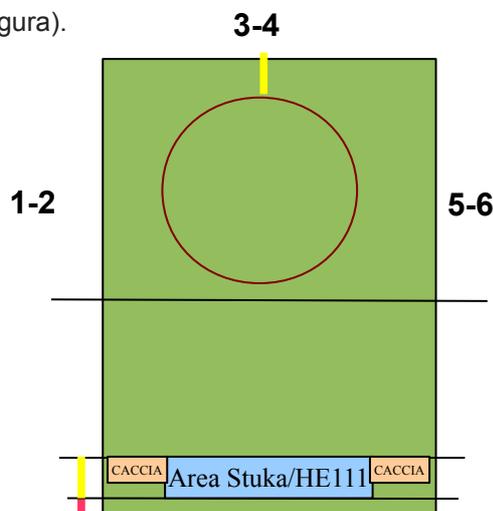
Sono in uso le seguenti "home rules":

1. manovra illegale: viene sostituita da un dritto, si subisce un danno A e non si può sparare
2. fuoco: per sparare nell'arco di fuoco ci deve essere il "piloncino" dell'obiettivo, anche per i bombardieri
3. pilota ferito: ignorare le regole, tenerne conto solo per l'abbattimento dell'aereo alla seconda ferita del pilota
4. quando si gioca la carta "rovesciata" non si spara
5. Se un aereo viene colpito dopo aver giocato la carta discesa può far ritirare il danno all'avversario
6. La regola avanzata del ritirare dopo la discesa viene estesa anche ai bombardieri.
7. Per i caccia dopo la discesa, manovra doppia senza manovre pericolose.
8. Un caccia in fiamme non spara fino a che non ha spento l'incendio

Schieramento sui tavoli

Il cerchio antiaereo va posto a un righello dal lato corto, al suo interno sono messi tutti i bersagli, i tedeschi schierano dal lato opposto con i bombardieri pesanti in formazione (vedi schema bombardieri) con la base degli ultimi due a 1/2 righello dal lato corto; gli stuka, nella fascia larga 1 righello come da figura, mentre i caccia possono essere schierati liberamente ma non sopravanzare il primo HE111 o ju87 ne stare in mezzo alla formazione dei bombardieri pesanti.

Gli inglesi, dopo lo schieramento tedesco tireranno a sorte il lato di entrata (1D6), ma nella metà opposta dei tedeschi (vedi figura).



Regole strategiche

Suddivisione temporale e zone d'attacco:

La partita è divisa in 4 turni strategici (Luglio-Agosto-Settembre-Ottobre), ogni turno è diviso in tre scenari tattici che verranno giocati in contemporanea, così con il tempo che serve per 1 scenario ne giochiamo 3.

Ci sono 4 “zone di combattimento”

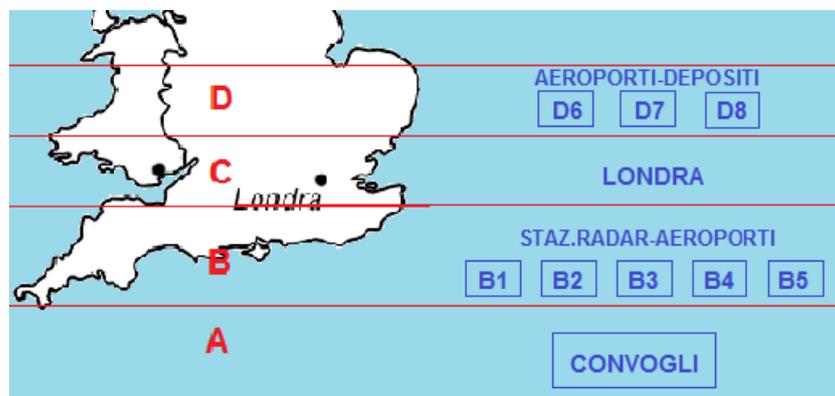
- A) Canale della Manica, bersagli: Convogli marittimi
- B) Area Londra-Costa, bersagli: Stazioni radar e aeroporti
- C) Londra, bersagli BSG e Londra nel suo complesso o zone specifiche.
- D) Area Nord di Londra, bersagli Aeroporti e depositi

Gli Inglesi hanno 8 aeroporti, 5 nella zona B 3 nella zona D, all'inizio del turno strategico in ognuno di questi verrà posto uno Squadron di caccia (4 sq di Spitfire e 4 sq di Hurricane).

Dopo di che deciderà di alzare in volo 4 sq ognuno proteggerà 1 delle 4 zone A-B-C-D e gli altri 4 rimarranno a terra negli aeroporti dove erano stati posti.

I Tedeschi all'inizio del turno strategico dovranno decidere quali zone attaccare, ne sceglieranno 3 su 4, tutti diversi tra loro. Queste 3 zone saranno attaccate da 2 sq,: 1 di bombardieri 1 di caccia di scorta.

Dovranno tenere presente che i Bf109 e non possono raggiungere le zone C e D.



Limitazioni di autonomia per i caccia tedeschi:

Zona A: illimitata per tutti i caccia

Zona B: Me109 abbandonano lo scenario dopo lo sgancio della prima bomba

Zona C: non raggiungibile dai ME109, i BF 110 abbandonano lo scenario dopo lo sgancio della prima bomba

Zona D: i BF110 abbandonano lo scenario appena i bombardieri entrano nel raggio della C.A.

Squadron di riserva per gli Inglesi:

Siccome i Tedeschi attaccano solo 3 zone su 4, 1 squadron inglese rimane fuori dai combattimenti esso potrà essere comunque utile, in quanto gli Inglesi potranno decidere di far evadere un loro squadron impegnato in combattimento, che magari ha subito troppi danni, e sostituirlo con lo squadron

in volo non impegnato. Tenendo presente che lo squadrone di riserva non arriverà subito, ma ci metterà un certo numero di turni così determinato:

si lancia **1 D6** e si somma il valore fisso di **4** per ogni fascia di distanza

es. vogliamo un rinforzo dalla zona D alla B, si tira 1D6 ottenendo 5 si somma 4+4 (2 fasce) : il rinforzo entra alla 13^a manovra.

Ricordarsi che gli aerei perduti sono persi per tutta la partita

Suddivisione temporale di turni strategici:

Nei primi 2 turni non c'è nessuna particolarità. Gli Inglesi posizionano i loro 4 C.A.P. nelle zone di combattimento e i Tedeschi attaccano 3 zone su 4 con bombardieri e scorta a loro scelta con limitazioni e regole già spiegate. Londra può valere per entrambe le zone, essere due delle tre scelte del tedesco, ma se viene attaccata una sola volta deve essere presa a bersaglio solo come città.

I Tedeschi possono decidere di usare gli Hk 111 senza scorta. Se attaccano le zone C o D

3° turno strategico

All'inizio del 3° turno strategico i Tedeschi devono fare la conta dei propri J 87 se ne hanno perso almeno la metà essi escono dalla partita.

I Tedeschi, sempre al terzo turno, dovranno attaccare obbligatoriamente Londra -Zona D- come città e potranno scegliere solo altre 2 zone bersaglio essendo la zona D obbligatoria.

Come in precedenza i Tedeschi potranno portare 2 attacchi su Londra 1 obbligatorio all'intera area urbana e l'altro ai BSG al suo interno.

Bisogna tener presente che gli Inglesi avranno 1 solo CAP nella zona D che potrà affrontare

1 solo scontro, nell'altro, se ce la fa, deve intervenire lo squadrone di riserva



Unire aerei di squadrons diversi

Alla fine di ogni turno strategico, ogni contendente può unire in 1 solo squadrone più aerei di diversi squadrons che hanno subito perdite per formarne uno unico con al max 5 aerei, a parte gli Hk 111 che deve essere formato da 6 aerei. Una volta compiuta questa operazione non si può più tornare indietro.

Es: 2 sq. Di Spitfire: lo Sq A ha subito 2 perdite (restano 3 aerei) lo Sq B ne ha subite 3 (restano 2)

Gli Inglesi uniscono i "resti" nello Sq A che torna ad essere operativo al max, ma così rimarrà per sempre non sarà più divisibile!

Composizione di base delle forze

Ingesi : ogni squadron è composto da 5 aerei

8 squadron da caccia di cui 4 Spitfire MKI/II e 4 di Hurricane

Tedeschi : ogni staffel da caccia è composto da 5 aerei

10 staffel da caccia di cui 8 su ME109E e 2 su BF110

Ogni staffel di bombardieri in picchiata è composto da 5 aerei

4 staffel di junkers 87

Ogni gruppo di bombardieri è composto da 6 aerei

10 Bomb grupe di Heikel 111 (vedi tabella gestione)

Alcuni modelli possono essere sostituiti dai giocatori senza però variare il quantitativo complessivo di velivoli in gioco (vedi sez.opzioni)



Tipo di Bersagli per i Tedeschi

Ci sono 3 tipi di bersagli:

✦ **Bersagli Specifici Piccoli (BSP)**

Resistenza 12 punti danno, eccetto per i trasporti navali che hanno resistenza 15 come da tabella.

✦ **Bersagli Specifici Grandi (BSG)**

Resistenza 24 punti danno

✦ **Bersagli Grandi (BG)**

Resistenza 450 punti danno

BSP sono: Trasporti Navali, Stazioni Radar, Depositi

BSG sono: Piste di aeroporti con o senza Hangar, Zone specifiche di Londra

BG è: Londra nel suo complesso

Ogni Tipo bersaglio ha una diversa tabella danni che stabilisce quelli subiti e gli attaccanti hanno delle modalità diverse da seguire per ogni tipo.

Composizione dei Bersagli

Zona combattimento (A): 4 trasporti (BSP)

Zona combattimento (B): 1 Radar (BSP), 2 piste aeroporto una con Hangar, 1 radar grande (BSG)

Zona combattimento (C): 4 zone di Londra (BSG)

Zona combattimento (C): **Londra** e sobborghi nel suo complesso (GBG)

Zona combattimento (D): 1 Depositi (BSP), 2 piste aeroporto una con Hangar, 1 HQ (BSG)

Come si può dedurre Londra può essere attaccata in 2 modi a scelta del Tedesco (fino al terzo turno).

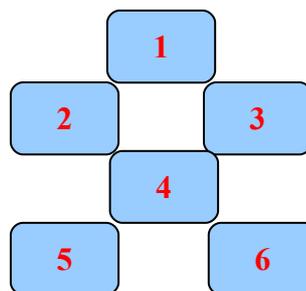
Come attaccare gli aeroporti:

Gli Aeroporti inglesi sono posti nelle zone B e C. Nella zona **B** sono numerati da **1 a 5**, nella zona **C** sono numerati da **6 a 8**

Quando il Tedesco decide di attaccare una di queste 2 zone dichiara anche che aeroporto attacca (il numero). Questo perchè, come già visto, l'Inglese ad ogni turno deve tenere a terra 4 squadron, se li ha, o meno, così se il tedesco azzecca l'aeroporto dove c'è a terra 1 squadron Inglese e nella sua azione colpisce il BSG dove è inserito l'hangar e su quel bersaglio produce un numero di danni equivalente al punteggio di 2-0 o 3-0 (vedi tabella danni) elimina anche un aereo di quello squadron Inglese presente.

Bombardieri tedeschi

I bombardieri tedeschi Heinkel 111 (o opzione) devono procedere in formazione serrata:



Cioè come in figura, a contatto dei vertici delle basi, le manovre pianificate saranno eseguite sul caposquadriglia (1).

Il movimento avverrà con la carta XA normale , solo **Movimento Lento**, no scivolate.

Per esigenze tattiche il caposquadriglia potrà rompere la formazione creandone 2 da 3 oppure 3 da 2 le quali dovranno segnalare il nuovo caposezione sul quale verranno calcolate le manovre.

Il **bombardamento** verrà eseguito dal caposquadriglia/sezione portando la propria basetta (pirolo) sulla carta obiettivo (o Grande obiettivo), i danni verranno attribuiti, al netto dei bonus/malus, attraverso la tabella di seguito e verranno moltiplicati per il numero di aerei che lo seguono.

Un bombardiere che subisce un **danno incendio** dovrà abbandonare la formazione e se riesce ad uscire dal tavolo prima che il fuoco o la caccia lo distruggano, potrà essere recuperato per il turno successivo.

I bombardieri in picchiata agiscono individualmente, vale anche per loro la regola dell'incendio.

Dividere gli squadron di HE111:

Gli He111 appartenenti a una stessa formazione volano tutti alla stessa quota!

Se la formazione attacca bersagli di tipo BSP o BSG, avendo più obiettivi, ha l'opportunità di dividere la sua formazione in sottoformazioni in 2 da 3 aerei o in 3 di 2 aerei ognuna con un suo capo formazione. Se il numero degli aerei è sufficiente, se no si adatterà al numero effettivo.

Questo avverrà automaticamente senza usare le carte movimento, ma semplicemente assumendo le nuove posizioni in direzione dei bersagli scelti. Posizionato il capo formazione in direzione del bersaglio i gregari o il gregario si posizionerà dietro di lui o al suo fianco. A questo punto le diverse formazioni possono volare anche a quote diverse.

Queste divisioni possono essere fatte quando la formazione iniziale raggiunge il cerchio di fuoco della Contraerea . Fino a quel punto deve volare compatta !

Il valore di **fuoco difensivo** di inquadramento degli Hk 111 è, come al solito, 30% + 1 punto per ogni componente del gruppo che mira sullo stesso bersaglio. A discrezione del capo squadriglia

Gli Hk 111 possono inquadrare bersagli alla loro quota a un righello intero oppure ad una superiore o una inferiore a mezzo righello. Se inquadrano fanno fuoco assegnando i danni con l'apposita tabella

Gli J87 volano "liberi" come i caccia!



Carico bellico nei bombardamenti e metodo di sgancio

Gli Heinkel 111 portano 3 carichi di bombe da 1000 Kg l'uno, ogni carico corrisponde a un lancio di dado D100 modificato dagli Handicap dovuti alla quota di lancio o alla grandezza del bersaglio.

La modifica si applica ad ogni lancio di dado D100

Il lancio avverrà quando il capo squadriglia toccherà, con il centro base, l'area bersaglio.

Esso lancerà un D100 x ogni 1000 Kg che decide di sganciare, modificato come sopra.

Il risultato finale viene moltiplicato x il numero di aerei della sua squadriglia ancora in volo e non eliminati.

Es. 4 He 111 arrivano su un BSG a quota 2, decidono di sganciare l'intero carico

Quindi tira 3 D100 (3000Kg) con un -4 ad ogni lancio di dado dovuto alla quota. Mettiamo che in totale ottenga 10, questo viene moltiplicato x 4 - il numero degli aerei di quella squadriglia - totale 40 danni. Naturalmente gli He 111 possono anche decidere di dividere il loro carico bellico su più bersagli.

Per gli Junkers 87 il discorso è più semplice, possono portare due tipi di carico: 1 bomba 1000 kg o 2 bombe da 500 kg

Nel primo caso ovviamente avverrà un unico lancio con il bonus dato al bombardiere in picchiata più carico unico da 1000kg. Nel secondo caso non avrà nessun bonus, ma non è costretto a lanciare il carico su un unico bersaglio. La quota, da regolamento, non ha nessun handicap essendo gli J87 obbligati a sganciare a quota un pirolo.

Bombardamento orizzontale

Il bombardamento è consentito a partire da quota 1. Per sganciare le bombe l'aereo deve annunciare lo sgancio prima di eseguire la manovra pianificata. La manovra deve essere uno stallo o un dritto.

La basetta del bombardiere deve essere sulla carta obiettivo con il pirolo nel perimetro e si calcolano i danni in relazione al carico di bombe e ai malus della tabella sotto riportata

Bombardamento in picchiata

Standard

Le due carte discesa speciali del mazzo di manovra "I" (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 attuale 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 si applicano modificatori.

Stuka

Come da regole "Bombardamento in Picchiata Verticale" ossia lo stuka, giocata una discesa con la bomba sopra può inserire il segnalino velocità stuka e iniziare la discesa verticale a questo punto può sganciare o eseguire un'altra discesa a velocità stuka senza però muoversi dalla prima posizione. La base deve coprire il puntino rosso per avere danno pieno.

Terminata le due discese giocando una salita si può recuperare una quota completa

In entrambe le manovre durante le discese speciali gli aerei in picchiata possono fare ritirare i colpi subiti.



Contraerea (CA)

Ogni zona di combattimento ha una sua CA specifica con un valore fisso di inquadramento che non

si modifica durante lo scontro; colpisce per un raggio di due righelli /cerchio)

Zona A: valore % CA = 36 (30+ 3x2) a quota 3-4 ; +1 a quota 2 ; +2 a quota 1

Zona B e C:valore % CA = 39 (30+3x3) a quota 3-4 ;+1 a quota 2; +2 a quota 1

Zona D: valore % CA = 42 (30+3x4) a quota 3-4 ; +1 a quota 2 ;+2 a quota 1

I valori base sono divisibili per 3; Il motivo è dovuto al fatto che gli attaccanti possono arrivare a quote diverse quindi chi comanda la CA può scegliere di dividere il fuoco, naturalmente diminuendo la capacità di inquadrare.

Praticamente è come se in ogni zona ci fossero 3 gruppi di CA ciascuna con i valori di: 2 zona A; 3 zone B e C; 4 zona D.

Una volta inquadrato si colpisce con la tabella CA (vedi tabella)

Aerei amici ad un righello, se la CA inquadra, possono subire fuoco amico al risultato di 1 su 1D6, a mezzo righello ai risultati di 1-2 sempre su 1D6



Evadere dal combattimento

L'evasione avviene in questi casi:

Bombardieri: (He111 e Ju87) dopo che hanno sganciato il loro intero carico bellico.

La procedura riguarda gli aerei singolarmente.

Caccia Inglesi: Quando una squadriglia ha subito troppi danni/perdite decide di abbandonare lo scontro. La decisione riguarda l'intero gruppo anche quegli aerei eventualmente non danneggiati

Caccia Tedeschi: Quando raggiungono il limite di autonomia come visto nei paragrafi precedenti.

Come avviene l'evasione:

L'evasione si dichiara all'inizio di un qualsiasi turno movimento. L'aereo o gli aerei coinvolti eseguiranno 2 manovre in direzione di un lato del tavolo durante le quali non

potranno sparare, se durante queste 2 manovre non verranno abbattuti usciranno dall'area dello scontro.

Abbandonare lo scontro

E' diverso dall'evasione, è una decisione individuale volontaria o obbligatoria.

Per i caccia e gli Ju87 è **una decisione volontaria**. Se uno di loro ha subito troppi danni può decidere di fuggire dallo scontro, deve dirigersi verso un lato del tavolo e uscirne, compiendo tutte le manovre.

Se ci riesce sarà salvo e riutilizzabile per i prossimi scenari

Per gli Hk111 è **obbligatoria** nei seguenti casi:

1. Aereo incendiato
2. Tutti motori colpiti
3. Tutti i membri dell'equipaggio feriti.

La procedura per fuggire è identica a quella volontaria. Durante il volo ad uscire dal bordo del tavolo, se sono in grado di farlo, possono difendersi.

VELIVOLI OPZIONALI



I giocatori, in accordo, potranno sostituire i modelli standard descritti sopra con altri storicamente meno importanti al fine della battaglia, ma presenti; si tratta in molti casi di miniature autocostruite

che fanno sempre un bell'effetto sul tavolo.

Per i bombardieri si possono creare gruppen misti di HE111 con Junkers 88 senza problema e in qualsiasi turno; al quarto turno (ottobre) possono essere mescolati agli aerei tedeschi anche dei fiat BR20 i quali però possono attaccare solo l'area A e B. I bombardieri "opzionali" (ju88, BR20) avranno manovre, difesa, punti danno e carico bellico come uno he111.

Per i caccia possono essere introdotti: per gli inglesi qualche modello di Bolton Paul Defiant e per i tedeschi i CR42. Essendo aerei dalle qualità inferiori 2 modelli potranno sostituire uno Spit, un Hurricane o un Me109 (formando squadrons o staffel da 6) ma se abbattuti varranno comunque come due perdite.

Inoltre i B.P.Defiant potranno giocare solo entro i primi due turni mentre il CR42 solo al quarto.

VITTORIA DELLA CAMPAGNA

Alla fine di ogni turno si conteggiano i punti realizzati da entrambe le fazioni secondo le tabelle danni allegate, inoltre si ottiene un punto per ogni squadrone/staffel/B.gruppo eliminato dal quadro strategico delle due fazioni.

Esempio: 2 squadroni Inglesi ,A e B, perdono rispettivamente 2 e 3 aerei, gli Inglesi riuniscono il tutto nello Sq A che torna in piena efficienza, ma devono cancellare il B quindi 1 punto al tedesco.

Altrimenti, per non dare il punto all'avversario l'inglese gioca con due squadroni a ranghi ridotti.

Se alla fine della campagna la differenza di punteggio è :

- ▲ < **3 punti** : pareggio
- ▲ **tra 4 e 6 punti**: vittoria marginale
- ▲ > **7 punti** : vittoria completa



TABELLE DI GIOCO

TABELLA BOMBARDAMENTO SU BSP			
ATTACCO SOLO CON BOMBE DA 1000 KG O INFERIORI			
D100	Danni	Effetti collaterali	Modificatori ai danni
1-6	0	Non si considera i bonus	Bombe da +1000 Kg. da ju87 +4 BOMBARDAMENTO ORIZZONTALE <i>solo da quota 1 piolo – 4 malus</i>
7-12	0	Non si considera solo il +4	
13-19	2		
20-25	3		
26-32	4		
33-38	5		
39-45	6		
46-50	6		
51-57	10		
58-63	11		
64-69	12		
70-75	13	Incendio	
76-81	14	Incendio	
81-87	15	<i>Incendio</i>	
88-94	16	<i>Incendio</i>	
95-100	esplosione	Bersaglio distrutto	

TABELLA BOMBARDAMENTO SU BSG e BG					
Tabella A – Danni carico sotto 1000 Kg.			Tabella B – Danni carico di 1000 Kg		
D100	Danni	Effetti collaterali	D100	Danni	Effetti collaterali
1-6	1>	1 danno ogni 450 Kg.	1-6	1>	1 danno ogni 1000 Kg.
7-12	3		7-12	8	
13-19	4		13-19	9	
20-25	4		20-25	10	
26-32	5		26-32	11	
33-38	5		33-38	12	
39-45	6		39-45	13	
46-50	6		46-50	14	
51-57	7		51-57	16	
58-63	8		58-63	19	
64-69	9		64-69	20	
70-75	10		70-75	21	
76-81	11	incendio	76-81	22	incendio
81-87	12	incendio	81-87	23	incendio
88-94	13	incendio	88-94	24	incendio
95-100	14	incendio	95-100	25	incendio

SU BSG JU 87 COME BS - BOMBARDAMENTO ORIZZONTALE : QT 1 NESSUN MALUS ; OGNI PIROLO IN PIU' -4 AL DANNO. SU BG QTI NESSUN DANNO ; OGNI PIROLO IN PIU' -3 AL DANNO

TABELLA DANNI FUOCO CONTROAEREO		
D100	Danni	Effetti collaterali
1-18	1	
19-34	2	
35-50	3	
51-66	4	Timone: Pari (Dx) Dispari (Sx)
67-82	5	Motore
83-97	6	Incendio
98-99	10	Equipaggio Pari (pilota) Dispari (altri)
100	esplosione	

TABELLA DANNI DIFESA BOMBARDIERI		
D100	Danni	Effetti collaterali
1-34	1	
35-50	2	
51-66	3	
67-82	4	Timone: pari (dx) dispari (sx)
83-90	5	Motore
91-95	5	Incendio
96-99	5	Pilota ferito
100	esplosione	

TABELLA GESTIONE CACCIA INGLESE						1°TURNO				2°TURNO				3°TURNO				4°TURNO				
SQ.	AEREO	EFFETTIVI					V	Z	T	A	V	Z	T	A	V	Z	T	A	V	Z	T	A
A	HURRICANE	1	2	3	4	5																
B	HURRICANE	1	2	3	4	5																
C	HURRICANE	1	2	3	4	5																
D	HURRICANE	1	2	3	4	5																
E	SPITFIRE	1	2	3	4	5																
F	SPITFIRE	1	2	3	4	5																
G	SPITFIRE	1	2	3	4	5																
H	SPITFIRE	1	2	3	4	5																

V= in volo - Z= zona - T= a terra - A= aeroporto

TABELLA GESTIONE CACCIA TEDESCA						1°TURNO		2°TURNO		3°TURNO		4°TURNO		
ST.	AEREO	EFFETTIVI					Z	A	Z	A	Z	A	Z	A
1	ME 109	1	2	3	4	5								
2	ME 109	1	2	3	4	5								
3	ME 109	1	2	3	4	5								
4	ME 109	1	2	3	4	5								
5	ME 109	1	2	3	4	5								
6	ME 109	1	2	3	4	5								
7	ME 109	1	2	3	4	5								
8	ME 109	1	2	3	4	5								
9	BF 110	1	2	3	4	5								
10	BF 110	1	2	3	4	5								

TABELLA GESTIONE BOMBARDIERI TEDESCHI						1°TURNO		2°TURNO		3°TURNO		4°TURNO		
GR	AEREO	EFFETTIVI					Z	A	Z	A	Z	A	Z	A
I	JU87	1	2	3	4	5								
II	JU87	1	2	3	4	5								
III	JU87	1	2	3	4	5								
IV	JU87	1	2	3	4	5								
V	JU87	1	2	3	4	5								
VI	HE 111	1	2	3	4	5	6							
VII	HE 111	1	2	3	4	5	6							
VIII	HE 111	1	2	3	4	5	6							
IX	HE 111	1	2	3	4	5	6							
X	HE 111	1	2	3	4	5	6							
XI	HE 111	1	2	3	4	5	6							
XII	HE 111	1	2	3	4	5	6							
XIII	HE 111	1	2	3	4	5	6							
XIV	HE 111	1	2	3	4	5	6							
XV	HE 111	1	2	3	4	5	6							

Tabelle danni

Bersaglio Specifico

Piccolo

DANNI BSP ter.	DANNI BSP nav	Punti ING.	Punti TED.
0 -1	0 -3	3	0
2 - 3	4 - 5	2	0
4 - 5	6-7	2	1
6 - 7	8-10	1	2
8 - 9	11/12/17	0	2
10-12	13-15	0	3

Bersaglio Specifico

Grande

DANNI	Punti ING.	Punti TED.
0 -4	3	0
5 - 8	2	0
9 - 12	2	1
13 - 16	1	2
17 - 20	0	2
21-24	0	3

Bersaglio Grande

(Londra)

DANNI	Punti ING.	Punti TED.
0 -75	3	0
76 - 150	2	0
151 - 225	2	1
226 - 300	1	2
301 - 375	0	2
376-450	0	3

Modello	Danni	Mov.	Fuoco a corta	Fuoco a lunga	Arc. Posteriore	Salita
ME109E	17	B	A-C-C	B-A		3
BF110	20	N	C-C-B	C-A	A	4
Spit. MK I/II	18	A	B-B	B		3
HURRICANE MK1	17	C	B-B	B		3
<i>B.P. DEFIANT</i>	<i>17</i>	<i>C</i>	<i>B</i>	<i>B</i>	<i>B</i>	<i>3</i>
<i>CR42</i>	<i>16</i>	<i>L</i>	<i>B</i>	<i>A</i>		<i>3</i>
BOMBARDIERI						
JU 87	18	I	A	A	A	6
HE 111	30	XA	VEDI REG.	VEDI REG.	VEDI REG.	7
<i>JU 88</i>	<i>30</i>	<i>XA</i>	<i>VEDI REG.</i>	<i>VEDI REG.</i>	<i>VEDI REG.</i>	<i>7</i>
<i>BR 20</i>	<i>30</i>	<i>XA</i>	<i>VEDI REG.</i>	<i>VEDI REG.</i>	<i>VEDI REG.</i>	<i>7</i>
<i>OPZIONALI VEDI SEZIONE</i>						

