

Wings of Glory - La Partita più Grande che si Pole

FirenzeGioca, 24 settembre 2022 ore 18

Partita a partecipazione libera: siete tutti benvenuti!


Per chi già sa giocare



La partita si svolge con le sole regole base del gioco Wings of Glory versione prima guerra mondiale, come da pagina 1-10 del regolamento nel Rules & Accessories Pack o da pagina 1-16 del Duel Pack, o come da regole base del gioco su app. L'unica differenza è che non si pescano carte danno ma si infliggono 3 danni ogni volta che si spara a raggio corto, 2 a raggio lungo. Non ci sono esplosioni né inceppamenti. Non si usano regole opzionali o avanzate di alcun genere. Chi è eliminato rientra all'inizio del turno successivo ad almeno un righello dagli avversari, con metà dei punti resistenza originali (arrotondare per eccesso). Vince la partita la squadra che fa più punti allo scadere del tempo: 2 per ogni avversario abbattuto, 1 per ogni avversario uscito dal tavolo, -1 per ogni proprio aereo abbattuto.


Regole complete per chi non conosce il gioco

Ogni turno è composto da 4 fasi: una di pianificazione e 3 di azione. Ogni fase azione è divisa in un segmento di movimento e uno di fuoco. I giocatori eseguono contemporaneamente ogni fase e segmento, finendolo prima di passare al successivo.

Pianificazione

Per ogni aereo, i giocatori mettono in segreto una sull'altra 3 delle sue carte manovra: più in alto la prima da usare, in  mezzo la seconda, sotto la terza.

Le carte col simbolo  sono "spericolate". E' vietato eseguirne due di seguito, anche da un turno all'altro: se  l'ultima carta di un turno è spericolata, la prima del successivo non può esserlo.

La carta col simbolo  è una "virata di Immelmann". Occorre pianificare la carta Dritto (la 1 di ogni mazzo) sia subito prima che subito dopo di essa. Chi finisce un turno con la virata di Immelmann deve iniziare il successivo col dritto, chi lo finisce col dritto può iniziare con la virata di Immelmann.

Prima fase d'azione - movimento

Quando tutti hanno pianificato, rivelano contemporaneamente la prima carta e la mettono davanti alla carta aereo in modo che la tacca nera davanti a essa coincida con la base della freccia sulla carta manovra. Poi spostano l'aereo sopra la manovra, sovrapponendo la punta di freccia sul retro dell'aereo a quella della manovra. Infine mettono la manovra accanto a quelle pianificate.

Prima fase d'azione - Fuoco

Quando tutti hanno mosso, i giocatori verificano se possono sparare. Mettono un'estremità del righello contro il piloncino su cui poggia l'aereo. Se, restando all'interno dell'arco di fuoco disegnato sulla carta, il righello tocca qualsiasi punto della basetta di un aereo avversario, lo colpisce: a raggio corto (prima metà del righello) gli infligge 3 danni, a raggio lungo (seconda metà del righello) 2. Quando i danni subiti raggiungono o superano il numero verde sulla base dell'aereo, esso viene eliminato e rientra all'inizio del turno successivo ad almeno un righello dagli avversari, con metà dei punti resistenza originali (arrotondare per eccesso). Anche l'aereo che, dopo aver

mosso, ha il pallino centrale fuori dall'area di gioco, rientra il turno dopo allo stesso modo con i danni che già aveva.

Tutti i danni del segmento sono conteggiati contemporaneamente: un aereo abbattuto può quindi infliggere danni nel segmento in cui è eliminato.

Se un aereo ha più avversari a tiro nello stesso segmento, ne sceglie uno solo.

Non si può sparare attraverso aerei amici o nemici. Due aerei sovrapposti non possono spararsi tra loro, ma non bloccano il fuoco degli aerei cui si sovrappongono o che vogliono sparare ad essi.

Seconda e terza fase

Quando tutti hanno sparato, inizia la seconda fase di azione. Ciascuno svela ed esegue la seconda manovra. Mossi gli aerei, si effettua il segmento di fuoco.

Si passa alla terza fase di azione, svelando ed eseguendo la terza manovra. Poi si spara, le carte manovra tornano disponibili nel proprio mazzo e si passa al turno dopo.

Manovre illegali

Una manovra è illegale se ripetuta più volte del consentito, se è la seconda manovra spericolata di seguito, se è una virata di Immelmann non preceduta da un dritto o è diversa dal dritto dopo una virata di Immelmann. Sostituiscila con un dritto e infliggete 2 danni all'aereo.

Come si vince

Vince la partita la squadra che fa più punti allo scadere del tempo: 2 per ogni avversario abbattuto, 1 per ogni avversario uscito dal tavolo, -1 per ogni proprio aereo abbattuto.