

Wings of War: Campagna WWI

Regolamento

versione 1.0 / 2009

Regole generali di gioco

Per partecipare alla campagna di Wings of War della Ludoteca è necessario conoscere le regole di base del gioco pubblicato da Nexus, disponibile in ogni confezione Wings of War WWI disponibili in commercio. La Ludoteca mette a disposizione tutto il materiale di gioco. I giocatori possono partecipare utilizzando le carte aereo fornite dalla Ludoteca gratuitamente. Per ottenere i Punti Esperienza e guadagnare gradi e abilità speciali, oltre a competere per gli eventuali premi, i giocatori devono possedere almeno un modello 3D e il relativo mazzo manovre della serie in versione monoposto. L'organizzazione si riserva di modificare l'allineamento dei piloti in base alle necessità delle partite da disputare. Gli eventuali cambi di allineamento non modificano gradi e punti esperienza.

Guadagnare Punti Esperienza

Nella campagna di *Wings of War* della Ludoteca è importante guadagnare Punti Esperienza (PE). Per farlo è necessario partecipare alle Missioni che vengono organizzate e, durante lo svolgimento, abbattere il più alto numero di aerei avversari. Il calcolo dei PE avviene considerando sia i valori delle Missioni che quello degli Abbattimenti.

Missioni

I piloti di *Wings of War* partecipando alle Missioni guadagnano Punti Esperienza. Il risultato della missione aggiunge ulteriori punti.

PE	Risultato della Missione
1	Partecipazione a una missione
+3	Missione Compiuta!

Abbattimenti

PE	Tipo di abbattimento
2	per l'abbattimento di un pilota Cadetto
3	per l'abbattimento di un pilota con il grado di Sottotenente
4	per l'abbattimento di un pilota con il grado di Tenente
5	per l'abbattimento di un pilota con il grado di Maggiore
6	per l'abbattimento di un pilota con il grado di Colonnello

Acquisizione di Gradi e Titoli

All'aumentare dei Punti Esperienza è possibile guadagnare Gradi. Quando il pilota avrà ottenuto determinati valori di PE passerà automaticamente di grado, senza perdere alcun PE.

Grado	PE
Cadetto	0
Sottotenente	8
Tenente	11
Maggiore	22
Colonnello	29

Degradazione

Ogni volta che ci si ritira da una missione si subisce una corte marziale e si viene degradati. Se un pilota per qualsiasi motivo, si ritira dalla missione uscendo dal campo di battaglia, viene degradato al grado inferiore. I PE di quel pilota vengono abbassati al punteggio minimo del grado attuale.

Acquisizione Abilità

Durante il proseguio della campagna, i piloti vedranno aumentare la loro esperienza e capiranno meglio le loro attitudini, l'aereo che pilotano e lo porteranno sempre di più al limite.

I giocatori possono acquisire le abilità speciali, senza perdere alcun PE. Per farlo è necessario che la somma dei costi delle abilità non superino i PE del pilota.

Esempio: un giocatore prende per il proprio pilota una abilità da 3 PE ed una abilità da 7 PE. Può farlo se i PE di quel pilota sono 10 o più. Se vuole aggiungere una abilità da 15 PE, deve aspettare che quel pilota abbia almeno 25 PE.

Le abilità sono permanenti e non possono essere scambiate o perse, se non a causa di una degradazione che fa perdere PE.

Esperto di mitragliatrici	PE	Descrizione dell'Abilità speciale
I° Livello	7	Prende solo 2 segnalini di mitragliatrici inceppate
II° Livello	15	Prende solo 1 segnalino di mitragliatrici inceppate
Esperto timoniere	PE	Descrizione dell'Abilità speciale
I° Livello	3	Obbligo di curva a SX o a DX solo per 2 turni
II° Livello	7	Obbligo di curva a SX o a DX solo per 1 turno
Esperto di fuoco a bordo	PE	Descrizione dell'Abilità speciale
I° Livello	3	Prende solo 2 segnalini di fumo
II° Livello	7	Prende solo 1 segnalino di fumo
III° Livello	7	Prende solo 2 segnalini di fiamme
IV° Livello	11	Prende solo 1 segnalino di fiamme
Esperto tiratore	PE	Descrizione dell'Abilità speciale
I° Livello	10	Aggiunge 1 carta danno per missione a un aereo
II° Livello	15	Aggiunge 2 carte danno per missione a un aereo, max 1 per pescata
III° Livello	20	Aggiunge 3 carte danno per missione a un aereo, max 1 per pescata
Pilota Eccellente	PE	Descrizione dell'Abilità speciale
I° Livello	15	Gli avversari con titolo uguale o inferiore al tuo non possono tallonarti
II° Livello	15	Ignora l'obbligo delle manovre dritte prima o dopo una Immelmann
III° Livello	25	Ignora l'obbligo delle manovre dritte prima e dopo una Immelmann
IV° Livello	30	Ignora l'obbligo delle manovre normali prima e dopo una acrobatica

Dispute regolamentari e controversie

La Ludoteca all'inizio di ogni sessione di gioco indica gli arbitri che avranno il potere di risolvere qualsiasi problematica regolamentare. Il loro giudizio è insindacabile.

Crediti

La Ludoteca dei Cacciatori di Teste

Via Gamba 8, 48121 Ravenna

Tel. 0544.219952, fax 0544.219952

www.laludoteca.com