

Age of Dogfights: WW1

REGRAS E INSTRUÇÕES

Neste jogo, os aviões da Primeira Guerra Mundial se encontram em uma batalha. Regras simples de movimento e tiro, incluem todas as características mais importantes da aeronave da época: velocidade, agilidade e poder de fogo. As batalhas são conduzidas em cinco altitudes diferentes, portanto existem diferenças entre os planos em termos de velocidade de subida e descida. Algumas características específicas também foram levadas em consideração, como o efeito giroscópico, que confere uma capacidade de manobra excepcional a algumas aeronaves. O vento influencia o movimento e a posição do Sol afeta a precisão do disparo, portanto, esses fatores também são levados em consideração. Um avião sob ataque pode escapar para as nuvens e, assim, se esconder do inimigo. A maioria dos pilotos são de nível médio, mas também há novatos e craques ...

A última página deste livreto apresenta as regras escritas de forma resumida, que não abrange regras opcionais e os modos de jogo (cenários). O resumo é suficiente para jogar, levando em consideração que conclusões lógicas seriam necessárias para situações específicas. Isso facilitará a compreensão do resumo se você já jogou outros jogos usando o sistema Triangle.

No entanto, recomendamos a leitura de todas as regras e instruções que incluem muitos exemplos ilustrados, para que os jogadores possam aplicar todas as regras opcionais e diferentes modos de jogo, enquanto o resumo pode ajudar como um lembrete rápido das regras básicas e importantes.

CONTEÚDO

O conjunto inclui: 3 peças de mapa em bi-fold; 4 placas de extensão; 54 peças plásticas (aeronaves); 100 estandes de altitude em plástico; 3 compensadores de inclinação de plástico; 3 marcadores de posição inicial; 18 painéis de controle; 90 marcadores de controle em madeira; 24 marcadores de foto; 30 marcadores de bomba; 24 marcadores craque / novato; 36 marcadores de danos em plástico; 10 marcadores de nuvens em plástico; 1 + 1 indicadores sol / vento; 6 marcadores de zona de tarefa em plástico; 5 dados d6 e um livro de regras (este livreto).

TABULEIRO E EXTENSÕES

O tabuleiro é coberto por uma grade de triângulos equiláterais que possuem pequenos hexágonos em seus vértices (pontos). As peças de aviões se movem ao longo desses hexágonos. Denotamos a distância entre dois pontos adjacentes por "d". Todo o tabuleiro é uma **Zona de Combate**.

As placas de **Extensões** são adjacentes ao tabuleiro. No centro de cada placa de Extensão está na **Zona de**

Patrulha, que contém aviões que ainda não entraram na Zona de Combate. Ao longo das bordas, existem 4 **Pontos de Acesso** onde as peças de avião são colocadas imediatamente antes de entrar na zona de combate.



[Pontos de acesso; Zona de Patrulha]

PEÇAS e ESTANDES

Alemanha, França e Reino Unido tiveram a aviação mais poderosa durante a Primeira Guerra Mundial. Neste jogo, cada uma das nações mencionadas possui 12 combatentes, 3 batedores e 3 bombardeiros. Os tipos escolhidos de batedores (aeronaves de reconhecimento) são monomotores de dois lugares, que também podem executar tarefas de combate e bombardeiro, além de seu papel principal (reconhecimento).

As peças são feitas de plástico preto (alemão) e plástico branco (francês e britânico), que contem um adesivo com o desenho do avião, número de designação, bem como suas características básicas e específicas.

As características básicas de todos os tipos de aeronaves são: **armamento** - número de metralhadoras fixas e / ou em anel (mg), **velocidade** e **agilidade**. Apenas alguns tipos de aeronaves têm características específicas, como: **subida rápida**, **descida lenta** e **efeito giroscópico**.

	Tipo de avião: Fokker Dr.I Número de designação: 4
Basic characteristics - armamento: 2 fixos mg (II) - velocidade: 5 - agilidade: IV	Specific characteristics - subida rápida (↑) - descida lenta (↓) - efeito giroscópico: ↻ ↻

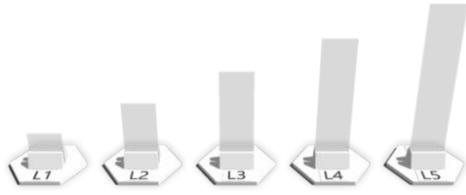
I / II / III - uma / duas / três metralhadoras fixas

↕ / ↗ - uma / duas metralhadoras de frontais flexíveis

↕ / ↘ - uma / duas metralhadoras dorsal(is)

↕ ▽ - uma metralhadora ventral

As peças da aeronave são conectadas aos suportes de altitude existentes em cinco alturas diferentes (100 peças no total). Durante o jogo, as peças do avião são colocadas em diferentes suportes, dependendo da altura em que a aeronave está voando.



Inclinar a peça para baixo ou para cima no suporte indica que a aeronave está começando a descer ou subir.



SOBREVOANDO

Durante o jogo, duas ou mais peças podem ocupar o mesmo ponto, mas em alturas diferentes. Nesse caso, as peças, juntamente com os suportes, são simplesmente empilhadas umas sobre as outras, de modo que a peça superior tenha o suporte adequado.

<p>- Na figura à direita, o plano superior voa no nível 4, mas a peça atualmente tem o suporte mais baixo, portanto a altura total é adequada. (L3 + L1 = L4).</p>	
<p>- Se a parte inferior estiver inclinada para um lado, use um compensador para permitir que a parte superior fique firme (figura à direita).</p>	

MARCADORES DE POSIÇÃO INICIAIS

Se um jogador considerar vários caminhos possíveis para o movimento da aeronave, poderá marcar a posição e a direção inicial da aeronave usando um marcador.

PAINÉIS DE CONTROLE

Existem três aeronaves de cada tipo no jogo e as três usam o mesmo painel de controle. No topo do painel está um desenho do avião com todas as características básicas e específicas desse tipo de avião. O restante do painel mostra os

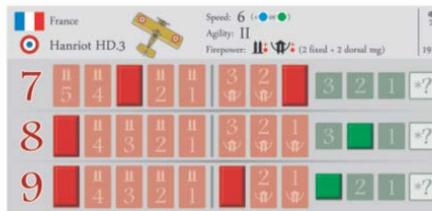
números de designação de cada aeronave e slots individuais para vários marcadores.

Todos os painéis de controle possuem uma série de retângulos vermelhos com símbolos de metralhadoras e números. O número no retângulo vermelho à esquerda indica quantas rajadas uma metralhadora pode disparar. Se a aeronave possuir metralhadoras dianteira e traseira – terá várias séries de retângulos vermelhos no painel de controle.

As aeronaves de combate também têm uma série de quadrados verdes em seus painéis de controle. O número no quadrado verde à esquerda indica quantas vezes essa aeronave pode usar a aceleração máxima do motor.

No início do jogo, marcador da cor correspondente são colocados em todos os retângulos da extrema esquerda de cada série de retângulos vermelho e verde. Cada vez que o avião dispara, o marcador vermelho no painel é movido um slot para a direita. Quando a última rajada é disparada - o marcador vermelho é removido do Painel de Controle. Cada vez que um avião voa a toda velocidade, o marcador verde é movido um slot para a direita.

A figura a seguir mostra que a aeronave n°. 7 disparou duas vezes as metralhadoras dianteira e traseira e usou aceleração máxima três vezes. O avião n°. 8 disparou três vezes as metralhadoras traseiras (toda a munição traseira é gasta) e usou a aceleração máxima uma vez. O avião n°. 9 nem disparou nem usou a aceleração total do motor.



MARCADORES DE FOTO E BOMBA

Os painéis de controle dos bombardeiros têm slots para marcadores de bomba, enquanto os batidores têm marcadores de Bomba e Foto.



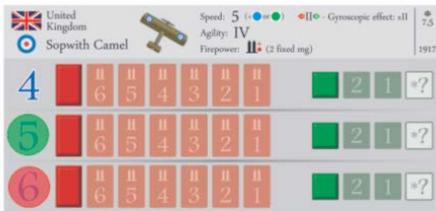
Quando um observador tira uma foto de uma zona de tarefas (A, B ou C), um **Marcador de Foto** correspondente é colocado em seu painel de controle.

Marcadores de bomba estão localizados nos painéis de controle no início do jogo. Quando uma aeronave bombardeia um alvo, o marcador é colocado na zona de tarefas apropriada no quadro.

MARCADORES CRAQUE / NOVATO

Cada jogador tem 6 marcadores redondos vermelhos e 6 verdes. Círculos vermelhos marcam aviões de combate com excepcionalmente bons pilotos - craques. Círculos verdes marcam aviões de combate com pilotos inexperientes - novatos.

A figura a seguir mostra um painel de controle no início do jogo: n°. 4 - piloto médio; n°. 5 - novato; n°. 6 - craque.



MARCADORES DE DANOS

Muitas aeronaves são danificadas durante o combate. As peças da aeronave danificada são marcadas com marcadores de dano de plástico em cores diferentes, dependendo do tipo de dano.



MARCADORES DE NUVEM e INICIADORES DE SOL / VENTO

Os marcadores nuvem representam nuvens espessas, onde as aeronaves podem se esconder temporariamente do fogo inimigo.

Os indicadores Sol e Vento são usados para determinar a direção dos raios ou vento do sol.



MARCADORES DE ZONA DE TAREFAS

Os marcadores da Zona de Tarefas são retângulos de plástico transparentes (3 pretos e 3 verdes) que são colocados no tabuleiro (entre linhas tracejadas brancas), por posições acordadas ou determinadas. Eles marcam as zonas que devem ser bombardeadas ou fotografadas.



DADO

O dado **azul** possui os seguintes números: -1, 0, 0, +1, +1 e +2, enquanto o **verde** possui: 0 *, +1 *, +2, +3, +4 e +5. Esses dados são usados ao mover peças de aeronaves.

Dois dados **vermelhos** (brancos com pontos vermelhos) são o clássico d6 com números de 1 a 6. Eles são usados ao disparar a metralhadora.

O dado **multicolorido** é usado para determinar os danos à aeronave. Possui dois lados azuis, dois laranja, um vermelho e um verde.



REGRAS GERAIS

O jogo é para 2 jogadores, que jogam alternadamente. Em cada turno, os jogadores movem suas peças e disparam se tiverem a oportunidade.

Existem três modos de jogo básicos (com variações): **Dogfight**, **Reconhecimento** e **Bombardeiro**. Em geral, o modo Dogfight envolve aviões de combate (peças com números de 1 a 12), no modo de reconhecimento os aviões de reconhecimento (números 13 a 15) e, no modo Bombardeio, os aviões de bombardeiros (16 a 18) se juntam aos combatentes.

Todas as lutas acontecem na Zona de Combate (o tabuleiro) e, antes de entrar, as peças são colocadas nas Zonas de Patrulha. Somente se estiver **danificado** ou **se tiver consumido toda a munição**, os combatentes poderão deixar a Zona de Combate.

Depois que uma aeronave sai da Zona de Combate, não pode voltar a entrar.

Podem haver no máximo 6 aviões de combate por jogador na Zona de Combate (os jogadores podem concordar com um número diferente).

Se um jogador não possui aeronave na Zona de Combate, ele deve trazer pelo menos um avião da Zona de Patrulha (se houver) no próximo turno.

SETUP DO JOGO

O tabuleiro completo consiste em 3 segmentos com duas dobras, mas se os jogadores quiserem jogar um jogo curto com um número pequeno de aeronaves - o tabuleiro pode ser montado com apenas dois segmentos.

Cada jogador tem seu próprio lado do tabuleiro, que é oposto ao do oponente. Isso pode ocorrer ao longo do lado mais longo ou mais curto (leste-oeste ou norte-sul). Cada jogador coloca duas placas de extensões ao lado do tabuleiro,

certificando-se de que as linhas coincidam com as do tabuleiro principal. Veja exemplos nas figuras:



A figura a seguir mostra um tabuleiro "encurtado", onde os jogadores escolhem os lados norte e sul.



Um jogador tem aviões alemães e o outro escolhe aviões franceses e / ou britânicos. O número de peças é uma questão de acordo entre os jogadores.

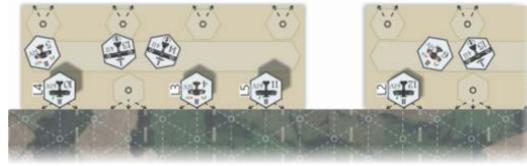
Exemplo: O modo Dogfight está sendo jogado e é acordado que cada jogador tem 9 aviões. Seleciona-se aeronaves alemãs, nomeadamente os caças Fokker Dr.I (números 4, 5 e 6) e Fokker D.VII (10, 11 e 12) e os batedores Aviatik DFW C.V (13, 14 e 15). O outro jogador combina lutadores franceses e britânicos: Hanriot HD.3 (7, 8 e 9), Sopwith Camel (4, 5 e 6) e S.E.5 (10, 11 e 12). O primeiro jogador escolheu batedor porque é o único avião alemão a ter uma metralhadora que dispara para trás, e suas estatísticas de vôo são boas o suficiente para travar batalhas com caças.

Quatro das peças de aeronave escolhidas são afixadas nos estandes (os jogadores escolhem qual altitude) e colocadas nos Pontos de Acesso. As peças restantes (não presas aos estandes) são colocadas nas zonas de patrulha.

Os jogadores usam painéis de controle que correspondem aos aviões escolhidos e colocam os marcadores em suas posições iniciais.

Após a conclusão do setup, o jogo começa. O primeiro jogador lança um dado azul (ou verde) e move o avião de um dos Pontos de Acesso que tem o menor número de designação. Depois rolam o dado azul ou o verde novamente e movem o próximo avião, e assim por diante ... Quando terminam de obter todos os aviões dos Pontos de Acesso no jogo, o outro jogador começa a mover suas peças ...

A figura a seguir é um exemplo de peças posicionadas corretamente nos pontos de acesso. Eles estão todos em posições de diferentes altitudes (L2 a L5).



UM TURNO

Todos os aviões que estão na Zona de Combate devem ser movidos e todas as peças dos Pontos de Acesso devem ser trazidas para a Zona de Combate movendo-as, começando com a peça com o menor número.

Depois disso (se eles quiserem), os jogadores podem mover mais uma ou duas peças da Zona de Patrulha para os Pontos de Acesso.

Depois de mover cada peça, se estiver em posição de atirar na peça de um oponente, o procedimento de tiro é imediatamente executado.

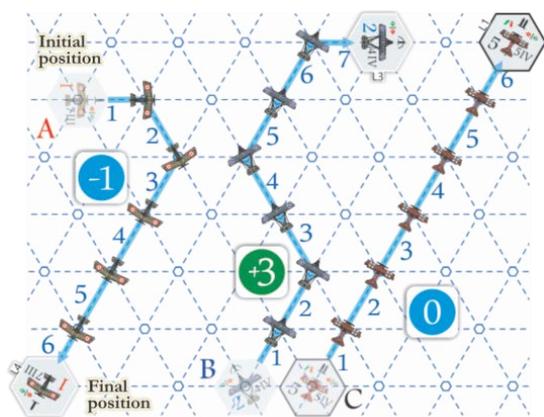
MOVIMENTO DE AERONAVES

Durante um combate aéreo real, as aeronaves realizam manobras complexas horizontal e verticalmente. Neste jogo, as lutas são realizadas em cinco níveis horizontais diferentes (de L1 a L5), e as peças podem se mover de um nível para outro (subindo ou descendo) várias vezes.

Antes de mover cada peça, um dado azul é rolado. Se um avião de combate é movido, o jogador pode escolher entre rolar um dado azul ou verde. O dado azul representa a faixa usual de velocidades de um avião. O dado verde tem números maiores e é usado quando um jogador deseja mover um avião o mais rápido possível. Em seguida, eles usam a aceleração máxima, no entanto, o uso desse dado é limitado durante o jogo (é indicado pelo número no quadrado verde à esquerda no Painel de Controle).

MOVIMENTO EM UM PLANO HORIZONTAL

Uma peça sempre se move para um ponto vizinho logo à frente ou para um ponto esquerdo ou direito (a 60 °). Qualquer transição desse tipo de ponto é chamada de etapa. O número de etapas que uma peça faz em um turno depende da velocidade da aeronave (o número impresso no dígito arábico de cada peça e seu Painel de Controle) e o número obtido no dado azul ou verde: o número no dado é adicionado ao número " velocidade ". Ao mover uma peça, o jogador deve ter o cuidado de orientá-la adequadamente em cada ponto. No caso de a peça se mover exclusivamente para a frente durante todo o turno, a soma deve ser aumentada em 1. Aqui estão alguns exemplos:



[Posição inicial ; Posição final]

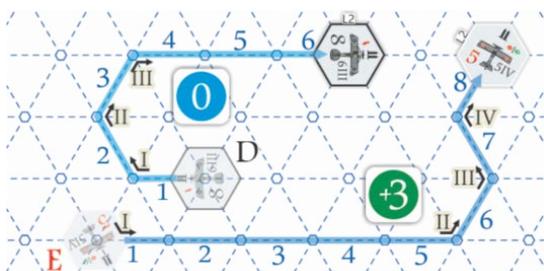
Na foto acima, todas as aeronaves estão se movendo em planos horizontais, mas em diferentes altitudes. O número de etapas para cada aeronave é:

- Aeronave A: 7 (velocidade) + -1 (dado) = 6 passos
- Aeronave B: 4 (velocidade) + 3 (dado) = 7 passos
- Aeronave C: 5 (velocidade) + 0 (dado) + 1 (movimento reto) = 6 passos

Os aviões não podem passar pelos pontos em que as outras peças estão - se voarem na mesma altitude. Além disso, o ponto final do movimento nunca pode estar diretamente na frente de outra peça - se uma aeronave estiver voando horizontalmente, outras peças não poderão terminar seu movimento no ponto à frente no mesmo nível de altitude. Se uma peça é inclinada (subida / descida anunciada), outras peças não podem terminar seu movimento no ponto à sua frente em um nível de altitude mais alto / mais baixo.

MUDANÇA DE DIREÇÃO (AGILIDADE)

Durante o movimento, o número de vezes que um avião pode mudar de direção em um movimento é limitado. *No exemplo anterior, a aeronave A mudou de direção (virou/moveu-se 60° para a direita) duas vezes, a aeronave B virou à direita no primeiro passo, depois teve viradas para direita e esquerda, em um total de quatro, enquanto a aeronave C não teve viradas..* A **agilidade** é uma característica básica de um avião (indicada por um número romano na peça) que mostra quantas vezes um avião pode mudar de direção em um turno.



No exemplo acima, o avião D girou três vezes (o máximo para esse tipo de aeronave) para a direita. O avião E já virou à esquerda no primeiro passo, depois virou à esquerda mais duas vezes e uma vez à direita, um total de quatro vezes (máximo para esse tipo de aeronave).

GYROSCOPIC EFFECT

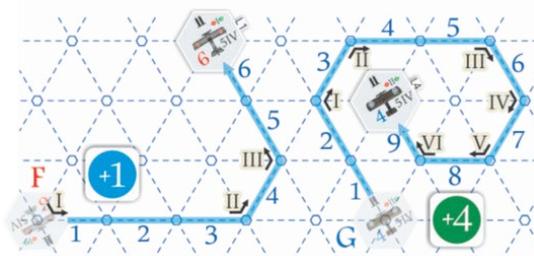
Durante este período de desenvolvimento da aviação, os motores rotativos estavam altamente presentes. Nesses, os cilindros giram com a hélice e, como consequência do efeito giroscópico (vários fatores), a aeronave apresenta dificuldades ao virar para a esquerda. Neste jogo, aviões com motores rotativos têm a característica específica de **efeito giroscópico** (◀I▶) - melhor virando para a direita: eles podem fazer uma volta mais se virar exclusivamente para a direita, mas também podem fazer uma volta menos se virar exclusivamente para a esquerda.

Sopwith Camel é a aeronave que se destaca deste grupo de aviões, porque seu efeito giroscópico é particularmente pronunciado devido às suas partes maciças (motor, tanque e armamentos) estarem no primeiro terço de seu comprimento total. Portanto, o número máximo de viradas aumenta / diminui em dois (◀II▶).

Uma exceção são as aeronaves com a hélice posicionada atrás do motor (configuração do empurrador), que tem o efeito oposto - girar melhor para a esquerda (▶I▶). **Airco DH.2** é uma aeronave desse tipo.

Se uma aeronave com motor rotativo vira para a esquerda e para a direita durante um único movimento, o efeito giroscópico é ignorado.

No exemplo a seguir, a aeronave F tem um motor rotativo. Combinou os passos para a frente e as viradas à esquerda, para poder fazer um total de viradas: IV-I = III. O avião G (Camel) fez todas as viradas para a direita e fez um total de viradas: IV + II = VI. Sopwith Camel é o único tipo de aeronave que pode fazer uma virada de 360° em um movimento (mas apenas se virar à direita).



RAIO DE VIRADA

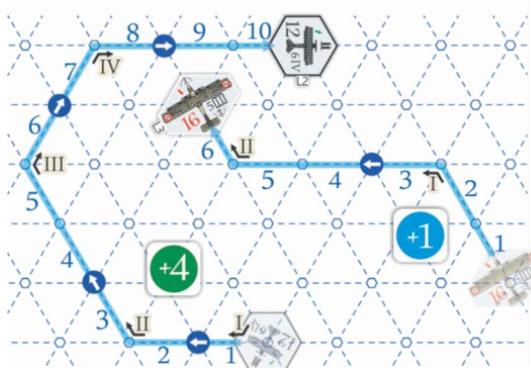
De acordo com as leis da física, quanto maior a velocidade de movimento da aeronave, maior o de viradatura.

Portanto, quando um avião tem **10 ou mais passos** em um turno - ele não pode fazer viradas em etapas sucessivas.

Os bombardeiros multimotores, por causa de seu tamanho e lentidão, não podem fazer viradas consecutivas, independentemente do número total de etapas em um movimento. Portanto, nas peças do bombardeiro, o número romano (indicando o número máximo de mudanças de direção em um movimento) é escrito dentro de um quadrado (II).

No exemplo da foto, o caça já tinha uma virada no primeiro passo e mais três vezes depois, mas havia pelo menos um passo à frente entre as viradas. Foram 4 viradas no total, o máximo para este tipo de aeronave. O bombardeiro mudou de direção no máximo duas vezes, mas não em etapas sucessivas.

(Os símbolos  marcam os pontos na rota em que o avião não estava autorizado a virar porque havia girado no ponto anterior)



ALTERAÇÃO DA ALTITUDE DE VÔO

Neste jogo, os aviões se movem em 5 níveis diferentes de altitude. Para que um avião mude a altitude em que voa, é necessário que o jogador incline o nariz para cima () ou para baixo () no último ponto de um movimento. É somente no próximo movimento que a peça muda a altitude em que voa. Cada mudança de altitude exige uma mudança do suporte que segura a peça.

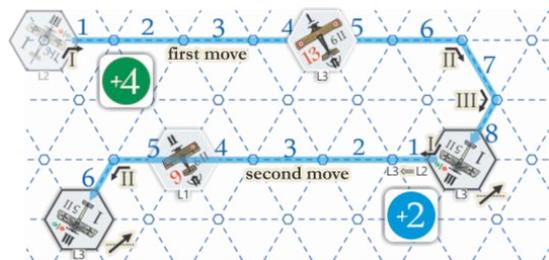
Uma vez inclinada, uma peça deve mudar de altitude no próximo turno.

SUBIDA

Se, no final do movimento do turno anterior, a peça for inclinada para a posição "subida anunciada" () - no próximo movimento, a peça será removida do suporte usado anteriormente e colocada em um suporte mais alto (por exemplo, de suporte L3 para suporte L4). Dessa forma, a peça mudou a altitude em que estava voando. Após o primeiro passo, mudando o suporte, a peça continua a se mover no plano horizontal da maneira descrita anteriormente. Ao subir para uma altitude mais alta, os aviões perdem alguma velocidade; portanto, o número total de passos que a peça executa é

reduzido em 1 neste turno (mudança de altitude: +1 => velocidade: -1).

No último ponto desse movimento, o jogador pode deixar a peça horizontalmente ou incliná-la novamente para a posição "subida anunciada" ou "descida anunciada".



[primeiro movimento; segundo movimento]

Na imagem anterior, a aeronave estava voando no nível L2 no primeiro movimento. Foi: 5 (velocidade) +3 (dado) = 8 passos. No último ponto desse movimento, o avião inclina o nariz para cima ( - "subida anunciada"). No segundo movimento, a peça muda a altitude no primeiro passo - de L2 para L3. Foi: 5 (velocidade) +2 (dado) -1 (subida) = 6 passos. No último ponto desse segundo movimento, o jogador inclinou a peça novamente, pretendendo subir para o nível L4 depois.

No primeiro movimento, a peça passou por baixo de uma aeronave francesa com o número 13, que está no nível L3. No segundo movimento, a peça foi sobre o avião francês com o número 9 (nível L1).

SUBIDA RÁPIDA

Em um movimento, uma aeronave pode subir um nível acima da posição "subida anunciada". Uma exceção são as aeronaves que possuem o recurso específico de **subida rápida** (). Esses aviões podem mudar dois níveis de uma só vez. Eles escalam para o primeiro nível de altitude adjacente no primeiro passo e para o próximo nível adjacente no terceiro passo. O número total de etapas neste movimento é reduzido em 2 (mudança de altitude: +2 => velocidade: -2).



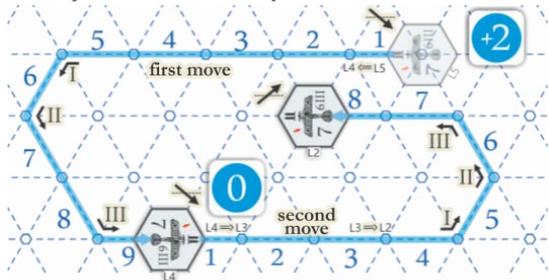
DESCER

Se uma peça foi inclinada para baixo ("descida anunciada" - ) no movimento anterior - ela pode descer para 1, 2 ou 3 níveis de altitude (o suporte é alterado para um nível inferior). A mudança de um nível de altitude ocorre na primeira etapa; dois níveis: 1º e 3º; enquanto as mudanças de altitude em uma descida de três níveis ocorrem no 1º, 3º e 5º passos do movimento.

Ao descer para uma altitude mais baixa, os aviões ganham velocidade; portanto, o número total de etapas que

uma peça executa nesse movimento é aumentado em 1, 2 ou 3 (+1 para cada nível descendente).

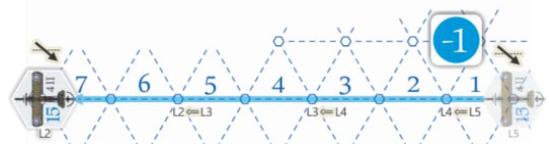
No último ponto desse movimento, o jogador pode deixar a peça horizontalmente ou incliná-la novamente para a posição "descida anunciada" ou "subida anunciada". **Exceção:** se uma aeronave descer três níveis de altitude de uma só vez, a peça não poderá ser inclinada para cima no final do mesmo movimento. Essa manobra (subir imediatamente após uma descida acentuada) colocaria uma pressão extrema na construção de aeronaves e nos pilotos.



[primeiro movimento; segundo movimento]

Neste exemplo, a aeronave já estava inclinada para baixo (↙) no início do primeiro turno. Durante esse turno, ele desceu do nível L5 para o nível L4. Foi: 6 (velocidade) +2 (dado) +1 (descida) = 9 passos. O suporte foi substituído na primeira etapa. No último ponto desse movimento, a peça novamente inclina o nariz para baixo (↙). No segundo turno, a peça altera o nível de altitude de L4 para L3 no primeiro passo. À medida que o movimento continua, o avião desce mais um nível (de L3 para L2). A aeronave fez: 6 (velocidade) +0 (dado) +2 (descida) = 8 passos. No último ponto do segundo turno, o jogador inclinou a peça para cima, pois pretendia subir para o nível L3 depois.

No exemplo a seguir, a aeronave desceu do nível L5 para L2, voando em linha reta. Foi: 4 (velocidade) -1 (dado) +1 (movimento reto) +3 (descida) = 7 passos. Neste exemplo, o batedor, que já completou a tarefa, usa a vantagem de voar em grandes altitudes para ganhar velocidade adicional, a fim de escapar dos combatentes inimigos o mais rápido possível.



DESCER LENTAMENTE

Devido à má construção ou produção de alguns tipos de aeronaves, as asas às vezes quebravam durante uma descida íngreme. É por isso que essa manobra foi proibida para esses aviões. Neste jogo, alguns tipos de aeronaves têm a característica específica de descida lenta (↘) - eles podem descer no máximo 2 níveis em um único movimento. Todos os bombardeiros multimotores têm essa característica (devido ao seu peso).

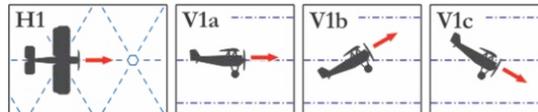
ARMAMENTO - TIROTEIRO

No período inicial da Primeira Guerra Mundial, as aeronaves foram usadas principalmente para reconhecimento e correção de disparos de artilharia, de modo que nem estavam armadas. Durante os encontros, os pilotos frequentemente disparavam contra o inimigo com uma pistola ou rifle. Logo, metralhadoras móveis foram montadas em aviões, dos quais o segundo membro da tripulação disparava. Tudo isso não foi particularmente eficiente, porque ao atirar, o atirador tinha que tomar cuidado para não acertar partes de sua própria aeronave: hélice, asas, cauda ... Somente com a introdução de metralhadoras sincronizadas e fixas que disparavam através da hélice que os combatentes aviões se tornaram eficientes. Algumas aeronaves mantiveram metralhadoras móveis, mas serviram principalmente para defesa.

POSIÇÕES METRALHADORA E INSTRUÇÕES DE DISPARO

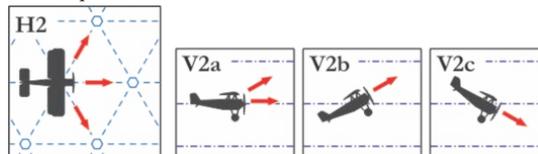
Metralhadoras fixas são a principal arma de caças e batedores. Eles estão localizados na frente do avião. Para alguns tipos, eles são montados na asa superior e disparam acima da hélice e, para alguns, são montados na fuselagem e disparam através da hélice. Perto do fim da guerra, quase todos os combatentes tinham duas, e apenas alguns tipos mais antigos tinham uma metralhadora fixa. A única exceção é o Fokker E.IV, que possuía até três metralhadoras fixas.

Metralhadoras fixas disparam para frente, em linha reta, no eixo longitudinal da aeronave (veja diagramas abaixo). Ao disparar, o piloto aponta seu avião em direção ao inimigo, de modo que eles estão apontando com toda a aeronave.



Metralhadoras flexíveis (uma ou duas) foram montadas em bombardeiros, mas também em alguns batedores e caças. Eles foram usados principalmente para se defender contra ataques de aeronaves inimigas. Neste kit, o único caça com uma metralhadora flexível é a British Airco DH.2.

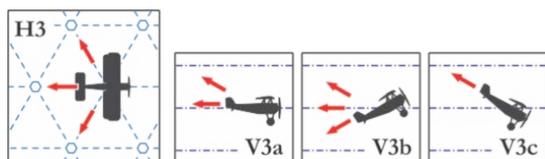
Essas metralhadoras, de acordo com as regras deste jogo, disparam nas três direções à frente. Como são móveis, podem ser inclinados para cima, para que possam disparar para cima enquanto o avião voa horizontalmente.



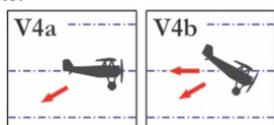
Quando a peça está nas posições, como nos esquemas V2d e V2e, não é possível atirar em direções cruzadas (x).



As **metralhadoras dorsais** (1 ou 2) são montadas em todos os batedores e bombardeiros, mas também em alguns caças (de dois lugares) - Hanriot HD.3 e Bristol F.2. Eles são controlados por outro membro da tripulação. Eles estão montados em suportes flexíveis para que possam disparar em três direções para trás. Essas metralhadoras também podem disparar para cima (quando o avião voa horizontalmente, mas também quando inclinado para subir).



As **metralhadoras ventrais** estão presentes apenas em alguns grandes bombardeiros. Neste kit, é o Handley Page O / 400. Eles servem apenas para autodefesa. Como dorsais, essas metralhadoras podem disparar em três direções para trás (veja H3), mas apenas para baixo.



TIRO OFENSIVO

Em combate aéreo real, os aviões voam constantemente em rotas entrelaçadas, disparando um contra o outro assim que surge a oportunidade. Neste jogo, esse movimento contínuo é dividido em parte. Um turno ocupa um curto período de tempo (cerca de dez segundos). Quando um jogador move sucessivamente todas as suas peças - outro jogador faz o mesmo e eles se alternam até o final do jogo. Quando um avião ataca um oponente durante seu turno - é **um atirar ofensivo**.

Aplicando as regras para mover e disparar, um avião de qualquer classe (caça, batedor, bombardeiro) poderia estar em posição de disparar ofensivamente. No entanto, em batalhas reais, apenas caças e batedores têm características de voo que permitem o disparar ofensivo (os símbolos das metralhadoras nas peças e nos painéis de controle estão em preto).

Para que uma aeronave atire ofensivamente - no último ponto de sua trajetória de movimento, esta peça deve chegar à posição de tiro. O procedimento de disparo é o seguinte: dois dados vermelhos são lançados, os números obtidos são somados e o gráfico (coluna A ou B) é consultado. Coluna A dá a melhor chance de derrubar o avião-alvo. O

quadro e os resultados do disparo será explicado em um dos seguintes capítulos.

É possível que várias aeronaves atire durante um turno. Quando um avião atinge uma posição de tiro, o procedimento é imediatamente feito (a menos que o jogador não queira atirar).

Depois disso, o restante das peças é movido e o processo é repetido.

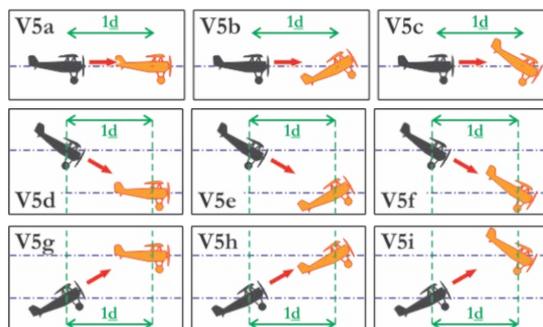
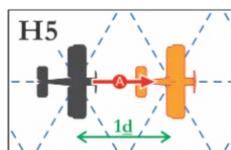
Em algumas posições, apenas as metralhadoras de nariz fixas e flexíveis podem disparar e, de outras, apenas metralhadoras dorsais ou ventrais. As legendas a seguir cobrem todas as posições, com diagramas que ilustram todas as situações.

Os esquemas "H" (horizontais) mostram uma vista de cima, enquanto os esquemas "V" (verticais) mostram a vista lateral (as letras A ou B nas setas indicam a qual coluna do gráfico deve ser referida). Uma silhueta cinza representa o plano de tiro, enquanto a laranja representa a aeronave alvo.

MG FIXO: ESTRITAMENTE DA PARTE DETRÁS

A melhor posição de tiro é do ponto logo atrás da aeronave alvo (a distância é 1d). Ao fazer isso, o atacante deve enfrentar o alvo. Nesse caso, depois de rolar os dados vermelhos, a coluna A na tabela é observada. Caças / batedores com metralhadoras fixas podem disparar a partir desta posição.

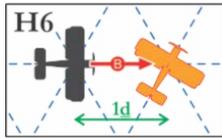
O plano de tiro e o plano de destino podem estar no mesmo (V5a - V5c) ou em níveis de altitude adjacentes. O avião de tiro deve ser inclinado para o nível em que a aeronave alvo está voando (V5d - V5i).



Como visto nos diagramas, a aeronave alvo pode estar em voo horizontal ou em posições anunciadas de subida ou descida.

MG FIXO: ÂNGULO DA PARTE DETRÁS

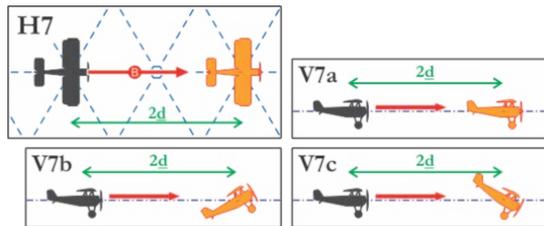
Como no caso da posição "Estritamente por trás", os aviões podem estar no mesmo nível de altitude ou nas proximidades, a uma distância de 1d (consulte V5a - V5i). A partir dessas posições, o avião atacante tem menos tempo para mirar; portanto, após disparar e rolar os dados vermelhos, a coluna B (que oferece menos chances de conseguir um acerto) na tabela é consultada.



MG FIXO: LONGE DA PARTE DETRÁS

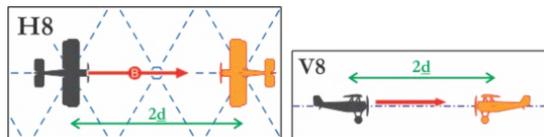
Nesse caso, o plano de tiro está 2d de distância, estritamente atrás do alvo, e deve ser direcionado para o alvo (consulte H7). Não é permitido disparar em ângulo a essa distância (extremamente improvável para acertar o alvo).

Os aviões devem estar na mesma altitude. A aeronave alvo pode estar em voo horizontal ou em estágios de subida / descida anunciadas (V7a - V7c). Nesse caso, a coluna B na tabela é consultada.



MG FIXO: FRONTAL

A posição frontal é possível apenas na distância 2d. O avião atacante deve voar em linha reta em direção ao avião alvo (consulte H8). Os aviões devem estar na mesma altitude e em voo horizontal (ver V8). Ao atirar a partir desta posição, a **coluna B** na tabela é consultada.



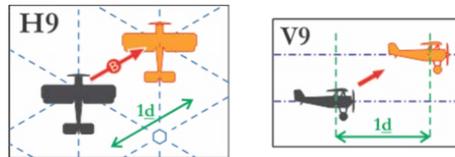
MG NARIZ FLEXÍVEL: POSIÇÕES

Uma metralhadora de nariz flexível também pode ser temporariamente travada na posição para frente e, assim, agir como fixa. Todas as posições anteriores (H5-H8, V5-V8) também se aplicam a mgs de nariz flexíveis (se o plano de tiro estiver direcionado para o alvo - horizontal e verticalmente).

Além disso, a aeronave com metralhadoras de nariz flexíveis também pode disparar para os lados ou para cima, se

voar paralelamente com o avião alvo (na mesma direção). Ambas as aeronaves devem estar em voo horizontal. Nesse caso, a **coluna B** na tabela é consultada.

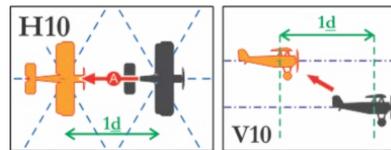
Em relação ao avião atacante, a aeronave alvo pode estar diretamente na frente, mas em um nível de altitude mais alto (consulte H5 e V9). Ou pode ser inclinado na frente (H9) - no mesmo nível (V5a) ou em um nível superior (V9).



MG DORSAL: RETA DIRETA - PARA CIMA

As regras não permitem que uma peça alcance uma posição diretamente na frente de uma aeronave no último ponto de seu movimento e, portanto, não é possível disparar contra uma aeronave inimiga a partir dessa posição, se elas estiverem no mesmo nível de altitude.

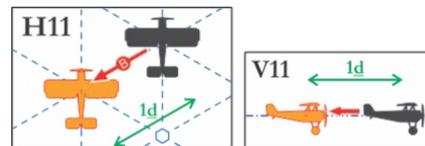
As metralhadoras dorsais podem inclinar e disparar em aviões que estão a um nível de altitude acima. Nesse caso, um avião pode disparar a partir de um ponto na frente da aeronave alvo - veja os esquemas H10 e V10. Ambos os planos devem voar horizontalmente e na mesma direção.



Esse ataque é muito eficaz porque é proveniente do ângulo cego do oponente, portanto, neste caso, consulte a **coluna A** na tabela.

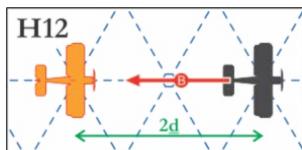
MG DORSAL: ANGULAR DE TRÁS

Aeronaves com metralhadoras dorsais podem disparar a partir desta posição, veja H11 (em paralelo, lateralmente à frente do alvo, a uma distância de 1d). O plano de tiro pode estar no mesmo nível do alvo, mas também no nível inferior adjacente. Em ambos os casos, os aviões devem voar horizontalmente (V11 e V10). Nesse caso, a **coluna B** na tabela é consultada.



MG DORSAL: MUITO ATRAS

As metralhadoras dorsais podem disparar ofensivamente para trás a uma distância de 2d. Nesse caso, as duas aeronaves devem voar horizontalmente na mesma altitude. A **coluna B** na tabela é consultada.



O RESULTADO DO TIRO (TABELA)

Já foi dito que dois dados vermelhos são lançados ao atirar e os números obtidos são somados. Dependendo da posição de disparo, as colunas A ou B da tabela são consultadas.

ROLLED NUMBERS	A	B	LONG BURST
3%	2	JAMMED 🛑	JAMMED 🛑
5,5%	3	MISS ✕	MISS ✕
8%	4	MISS ✕	MISS ✕
11%	5	MISS ✕	MISS ✕
14%	6	DAMAGE 🚒	MISS ✕
17%	7	DAMAGE 🚒	MISS ✕
14%	8	DAMAGE 🚒	MISS ✕
11%	9	DAMAGE 🚒	DAMAGE 🚒
8%	10	TAKEDOWN 🛩️	DAMAGE 🚒
5,5%	11	TAKEDOWN 🛩️	TAKEDOWN 🛩️
3%	12	TAKEDOWN 🛩️	TAKEDOWN 🛩️

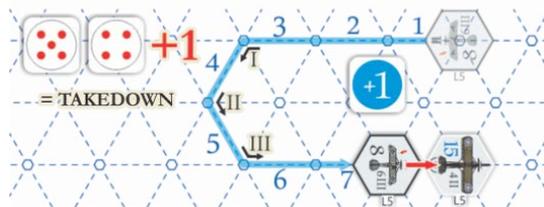
O tabela mostra o resultado do disparo de uma única metralhadora. Se o avião de tiro tiver duas metralhadoras acopladas - a soma dos números nos dados vermelhos será aumentada em 1. Se houver três metralhadoras acopladas (Fokker E.IV), a soma será aumentada em 2 (2 mg = +1 / 3 mg = +2).

A tabela mostra que o resultado do disparo pode ser: **derrubar** da aeronave inimiga; **falhar**; **danificar** a aeronave inimiga; ou **travar** sua própria metralhadora (que também conta como uma falha).

DERRUBAR

Se, de acordo com a tabela, o disparo resultar em **derrubar** - a peça destruída é removida do tabuleiro. Depois disso, o jogador cuja aeronave estava atacando continua com sua vez.

Na figura a seguir, os dois aviões estão no nível L5. A aeronave alemã fez uma manobra na qual utilizou o número máximo de voltas para esse tipo de aeronave (III) e alcançou a posição de tiro mais favorável (estritamente por trás). Nos dados vermelhos, eles obtiveram os números 5 e 4. Como possui duas metralhadoras, 1 é adicionado, então a soma total é 10. De acordo com a coluna A na tabela, o resultado do tiro é derrubar a aeronave inimiga.

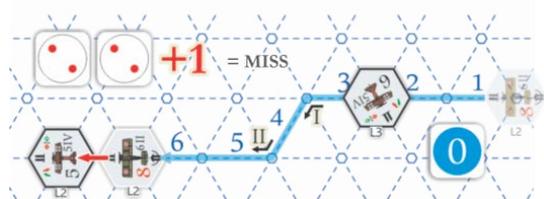


[DERRUBAR]

FALHAR

Se na tabela mostra o resultado do disparo como uma **falha** - a aeronave alvo permanece no jogo, sem consequências. Se o alvo tiver uma metralhadora a partir da qual possa atirar defensivamente no atacante - um turno é executado. Se não for esse o caso, o jogo será retomado pelo jogador no turno que continua a mover suas peças.

No exemplo a seguir, uma aeronave francesa atira em uma aeronave inimiga estritamente por trás. A soma dos números obtidos nos dados vermelhos (2 e 2), juntamente com +1 (devido ao disparo de duas metralhadoras) é 5. De acordo com a coluna A na tabela, o resultado do disparo é uma FALHA.



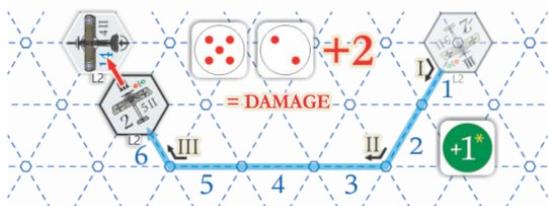
[FALHA]

DANIFICAR

Se na tabela mostrar **danificar** como resultado - a aeronave visada permanece no jogo, mas é danificada no decorrer do jogo. A matriz multicolorida é rolada imediatamente para determinar qual parte da aeronave está danificada.

Na foto a seguir, um avião alemão chega atrás dos britânicos e atira. Dados vermelhos mostram 5 e 2, depois +2 é adicionado (três metralhadoras), de modo que a soma total é 9. De acordo

com a coluna B da tabela, o resultado do disparo é DANO.

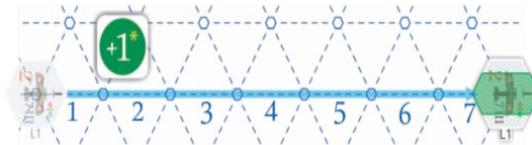


[DANOS]

TIPOS DE DANOS

	Se o símbolo azul for rolado no dado multicolorido, as asas serão danificadas. Um marcador azul é colocado nessa peça e, no decorrer do jogo, a aeronave vai um passo a menos por movimento, comparada a uma aeronave não danificada (<i>devido à aerodinâmica quebrada e à estrutura da asa danificada, ela precisa ir mais devagar</i>).
	Se o símbolo laranja for rolado, as superfícies da cauda estão danificadas. Um marcador laranja é colocado nessa peça e, no decorrer do jogo, a aeronave pode fazer uma virada a menos que uma aeronave sem danos em cada movimento.
	Se o símbolo vermelho for rolado, as metralhadoras estão danificadas. Um marcador vermelho é colocado nessa peça e, no decorrer do jogo, esse avião não pode disparar. Se a aeronave não possuir metralhadoras, o marcador será colocado de qualquer maneira.
	Se o símbolo verde for rolado no dado multicolorido, o motor está danificado. Um marcador verde é colocado na peça afetada e, no decorrer do jogo, esse avião vai dois passos a menos em cada movimento.

O motor também pode ser danificado sem ser por disparo. Quando o controle do marcador verde no painel de controle de um avião de combate está no quadrado da extrema direita marcado com *? - significa que consumiu todo o uso seguro da aceleração máxima. Se o jogador quiser arriscar, ele pode mais uma vez rolar o dado verde. Se eles obtiverem: +2, +3, +4 ou +5, o motor ainda está funcionando - o marcador verde é removido do Painel de Controle (essa aeronave não pode mais usar a aceleração máxima durante o jogo). No entanto, se o jogador rolar 0 * ou + 1 * - significa que o motor está sendo usado demais e, portanto, danificado (um **marcador verde** é colocado no avião). Nesse e em todo o movimento subsequente, a aeronave vai dois passos abaixo do normal.



Neste exemplo, a aeronave francesa já usou a aceleração máxima 3 vezes (máximo). Na posição atual, ele está em perigo e está tentando escapar da zona de perigo a todo vapor. O jogador arrisca, rola o dado verde e recebe + 1 *. Isso significa que ele danificou o motor (o marcador verde é colocado no avião), assim a peça se move: 7 (velocidade) +1 (dado) +1 (voo reto) -2 (motor danificado) = 7 passos.

A combinação de dois tipos de danos significa que o avião é derrubado. Por exemplo, se um avião já danificado for atingido e o resultado for danificado - não há necessidade de rolar a matriz multicolorida (a peça é removida do tabuleiro).

METRALHADORA BLOQUEADA

Se os dois dados vermelhos rolarem o número 1 (soma = 2) - o resultado do disparo é um **travamento da metralhadora**. Assim, a aeronave inimiga não foi abatida nem danificada. No painel de controle da aeronave que disparou, o marcador vermelho é colocado em uma posição transversal (é movido uma posição para a direita também - algumas munições são gastas de qualquer maneira).



Para que uma metralhadora **destravada** seja acionada novamente, é necessário que o jogador a desbloqueie em um dos seguintes turnos. Ao **destravar**, a aeronave não pode mudar de altitude e pode fazer apenas uma virada (*o piloto está envolvido em desbloqueio de metralhadoras e não pode executar manobras de voo complexas*).

Comment [U1]: No original deveria ser unjammed por consistência.

Se a metralhadora bloqueada não for operada pelo piloto (mg de nariz dorsal, ventral e flexível, com exceção do Airco DH.2), a aeronave poderá realizar qualquer manobra durante o destravamento.

Quando a metralhadora é destravada, o marcador retorna à posição vertical. Não é possível disparar durante o turno em que as metralhadoras são destravadas.

RAJADA LONGA

Em duelos de caças, é melhor usar rajadas curtas e precisas (~ 3 segundos). No entanto, para aumentar as chances de atingir o alvo, uma **rajada longa** pode ser disparada. Se uma rajada curta normal não derrubar a aeronave inimiga (ou seja, se houve uma falha ou dano), o jogador cuja aeronave está

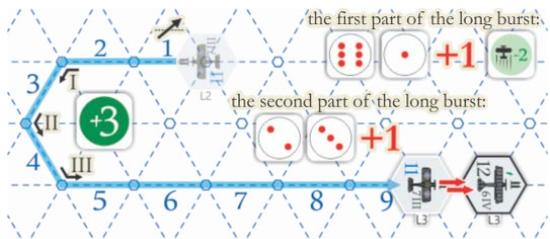
atacando pode decidir continuar atirando - disparar uma rajada longa. Isso é feito rolando os dados vermelhos mais uma vez (o marcador vermelho no Painel de Controle é movido para mais um lugar à direita).

A regra de que dois disparos de dano causam uma queda automaticamente também se aplica neste caso (se as duas partes da rajada longa resultarem em dano).

Não é possível disparar uma rajada longa de todas as posições, porque, em alguns casos, o tempo de disparo é muito curto. Uma rajada longa só pode ser disparada se os aviões estiverem voando em paralelo, na mesma direção (veja os esquemas: H5, H7, H9, H10, H11 e H12; V5a, V5f, V5h, V7a, V9, V10 e V11).

Ao disparar uma rajada longa, a metralhadora é aquecida criticamente, tornando mais provável o bloqueio durante o segundo lançamento dos dados (~ 40%). Se, no segundo lançamento, a soma dos números nos dados vermelhos for 2, 4, 6 ou 8 - o resultado travar (consulte a RAJADA LONGA na tabela).

Entre o primeiro e o segundo lançamento dos dados vermelhos, se o avião alvo tiver metralhadoras das quais ele pode atirar defensivamente no atacante - um **turno de interrupção** é executado. Se o resultado do turno for um dano às metralhadoras ou uma queda - a aeronave que iniciou o ataque não poderá disparar a segunda parte do longo disparo.



[a primeira parte do longa rajada:
a segunda parte do longa rajada:]

Na foto anterior, um caça britânico está atirando com o resultado de danos ao motor de uma aeronave alemã. Como o avião alemão não possui uma metralhadora dorsal, ele não pode retornar fogo (turno de interrupção) - o avião britânico continua disparando sem ser perturbado. E desta vez, o resultado também é dano. Não há necessidade de rolar novamente o dado multicolorida, pois os dois danos destroem automaticamente o avião.

TIRO DEFENSIVO

Se um avião alvo está atirando de volta no atacante - este é um tiro defensivo. Para executar o disparo defensivo - o turno do oponente é interrompido por um momento para executar um **turno de interrupção**.

O procedimento é o seguinte: durante o movimento, um jogador move suas peças e quando um deles está em

posição adequada - ele atira na peça do oponente (tiro ofensivo). Se o resultado desse tiro for um erro ou um dano na asa / cauda / motor - o outro jogador tem o direito de fazer a virada (e executar o disparo defensivo). A condição é que a aeronave defensiva possua metralhadoras capazes de disparar contra o atacante.

Se as condições forem atendidas - um retorno é iniciado: dois dados vermelhos são lançados, os números são somados e a coluna B no gráfico é consultada (válida para qualquer posição). Assim como os disparos ofensivos, o resultado de um disparo defensivo pode ser uma falha, dano, queda do avião do oponente ou obstrução de suas próprias metralhadoras.

Quando o retorno é concluído, o jogador que estava em movimento continua a jogar. Enquanto o turno de um jogador estiver em andamento, o outro jogador poderá entrar repetidamente na situação para realizar um turno de pausa.

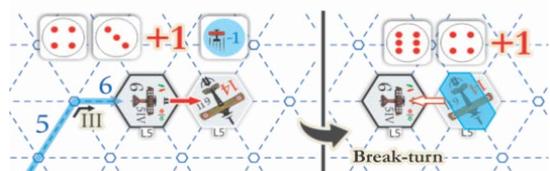
Devido ao seu tamanho e lentidão em batalhas reais, os bombardeiros não podem se aproximar e atacar aeronaves menores. Por esse motivo, não há possibilidade de disparar ofensivamente neste jogo. Os bombardeiros só podem usar suas metralhadoras defensivamente, em turnos de interrupção (é por isso que os símbolos de suas metralhadoras são mostrados na cor cinza).

POSIÇÕES PARA O TIRO DEFENSIVO

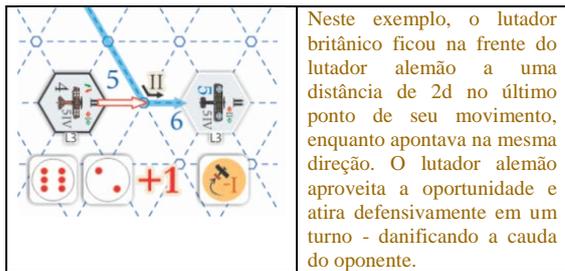
Geralmente, em qualquer situação em que uma aeronave está sob ataque, ela pode atirar de volta (se tiver metralhadoras que possam atirar nessa direção). Veja as posições nos esquemas "H" e "V" mostrados anteriormente.

Uma aeronave pode disparar defensivamente, mesmo que o oponente não tenha atirado ofensivamente (não queria, não tinha munição ou a aeronave não possui metralhadoras que podem disparar nessa direção). Isso pode acontecer se uma aeronave inimiga chegar a uma posição como se fosse (poderia) disparar ofensivamente. Veja os exemplos:

No exemplo a seguir, um caça alemão atira (tiro ofensivo) e danifica as asas de um batedor francês. Em um turno, o batedor francês atira (tiro defensivo) e derruba o oponente.

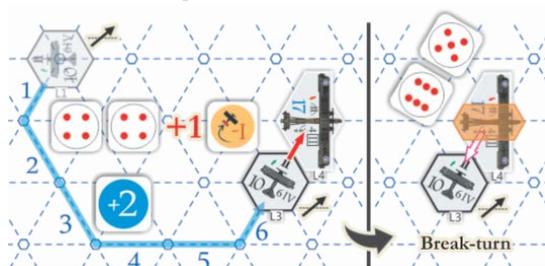


[Turno de interrupção]



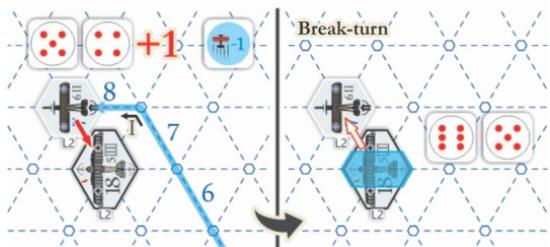
Neste exemplo, o lutador britânico ficou na frente do lutador alemão a uma distância de 2d no último ponto de seu movimento, enquanto apontava na mesma direção. O lutador alemão aproveita a oportunidade e atira defensivamente em um turno - danificando a cauda do oponente.

ventral e derruba o oponente.



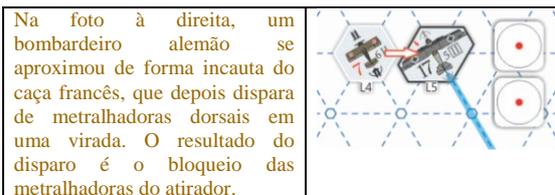
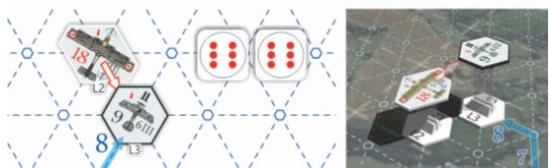
[Truno de interrupção]

Nas fotos a seguir, um caça britânico disparou contra um bombardeiro alemão pelas metralhadoras traseiras (ofensivamente), mas o resultado foi apenas danos às asas. O bombardeiro disparou defensivamente e abateu o avião britânico em um turno de interrupção.

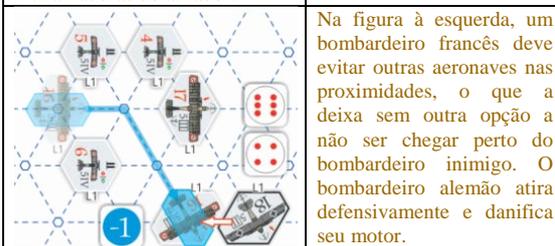


[Turno de interrupção]

No exemplo abaixo, um caça alemão que voa no nível de altitude L3 chega a um ponto atrás de um bombardeiro francês que voa no nível L2. O bombardeiro aproveita a oportunidade e atira defensivamente contra o caça no turno de interrupção e atira para baixo.



Na foto à direita, um bombardeiro alemão se aproximou de forma incauta do caça francês, que depois dispara de metralhadoras dorsais em uma virada. O resultado do disparo é o bloqueio das metralhadoras do atirador.



Na figura à esquerda, um bombardeiro francês deve evitar outras aeronaves nas proximidades, o que a deixa sem outra opção a não ser chegar perto do bombardeiro inimigo. O bombardeiro alemão atira defensivamente e danifica seu motor.

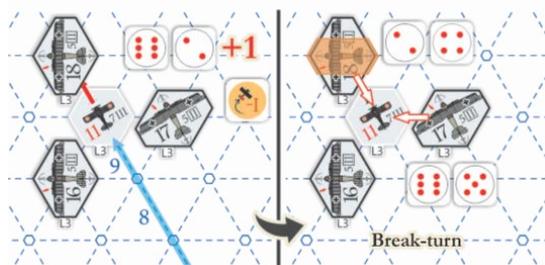
Os dois exemplos anteriores mostram que, embora não possam atirar ofensivamente, os bombardeiros podem se tornar alvos de tiros defensivos.

Uma aeronave pode se tornar alvo de vários atiradores defensivos em um único turno. É o que acontece com mais frequência quando os bombardeiros voam em formação fechada e, assim, se protegem dos caças inimigos. Veja um exemplo de cooperação em defesa:

Este conjunto de jogos não possui nenhuma aeronave que possa atirar no bombardeiro a partir da posição como na figura acima (porque as metralhadoras de nariz flexíveis não podem atirar para baixo); no entanto, isso também é considerado uma posição ofensiva em potencial (os aviões estão voando em paralelo na mesma direção). Portanto, o tiro defensivo também é permitido neste caso.

Neste exemplo, um caça alemão usa sua capacidade específica de subir dois níveis de altitude em um movimento, de L1 a L3, e atira ofensivamente no bombardeiro britânico em L4. O resultado do disparo é um dano à cauda. Em um turno de interrupção, o bombardeiro atira de volta com sua metralhadora

A figura abaixo mostra um caça francês se aproximando dos bombardeiros alemães. Atirou no avião número 18 e o resultado foi um dano à cauda.



[Turno de interrupção]

Durante o turno de interrupção, a aeronave número 18 pode disparar em defesa da metralhadora dorsal. O jogador lança um dado vermelho e o resultado é uma falta. Na mesma virada, a aeronave número 16 não pode disparar porque não voa na

mesma direção que o avião francês (*na realidade, significa que eles são apenas uma fração de segundo a uma distância tão próxima*). No entanto, a aeronave número 17 pode disparar da metralhadora do nariz flexível. O jogador lança dados vermelhos e o resultado é uma derrubada.

Uma metralhadora (ou um par de metralhadoras acopladas) só pode disparar uma vez durante o turno do oponente (mesmo que várias rodadas de interrupção sejam executadas durante esse tempo).

A ZONA DA FRONTEIRA

Ao contrário dos campos de batalha terrestres ou aquáticos, que geralmente são limitados por costas, rios, abismos, florestas, etc. as batalhas aéreas podem ser travadas em um espaço ilimitado. O tabuleiro para este jogo é bastante grande, mas ainda limitado, e por isso, os jogadores podem mover suas peças o tempo todo pelos pontos próximos à borda do tabuleiro. Fazer isso reduz drasticamente a possibilidade de um oponente colocar sua peça na posição de tiro, e é por isso que existe uma regra especial que governa o movimento nessa área: as peças não podem terminar o movimento na zona da borda em dois turnos consecutivos. A zona da borda é delimitada pelas bordas do quadro e pelas linhas tracejadas grossas e brancas mais próximas (veja a figura):



PILOTOS

As regras deste jogo levam em consideração as diferentes características básicas e específicas dos diferentes tipos de aeronaves. Isso é muito realista, mas os resultados dos duelos aéreos são igualmente influenciados pela habilidade dos pilotos que operam os aviões. A aeronave mais desafiadora para os pilotos são os caças. O pressuposto é que entre os pilotos de caça, a maioria é **média**, mas também existem **craques** e **novatos** inexperientes. A diferença em sua habilidade está presente ao atirar:

- O resultado do disparo de pilotos médios é determinado como descrito anteriormente;

- Quando os pilotos **craques** disparam, qualquer soma no dado vermelho que resulte em dano à aeronave do oponente é uma derrubada automática (os craques são extremamente precisos e costumam mirar e acertar o piloto adversário);

- Quando os novatos disparam, 1 é subtraído da soma dos números rolados nos dados vermelhos e, em seguida, a tabela é consultada.

Essas regras se aplicam apenas ao disparo de metralhadoras de nariz fixo ou flexível disparadas pelo piloto. Nos aviões com dois lugares, outro membro da tripulação dispara de metralhadoras dorsal ou ventral, portanto essas regras não são aplicadas.

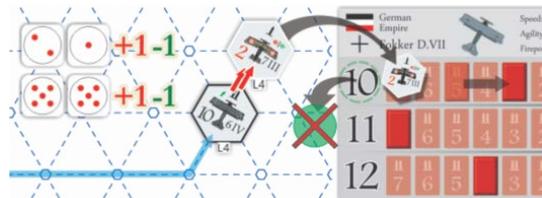
Os jogadores podem colocar 3 marcadores vermelhos e 3 verdes no número de aviões de combate selecionados nos painéis de controle antes do início do jogo. Dessa forma, você pode ver imediatamente quais aviões estão sendo pilotados por craques e iniciantes de ambos os lados. *Isso também é bastante realista, porque, pelo menos no que diz respeito a craques, durante a guerra eles intencionalmente pintaram seus aviões com cores vibrantes para torná-los reconhecíveis.*

Se os jogadores querem que sua escolha de aeronave na qual craques e novatos permaneça desconhecida para o oponente - eles precisam escrever o número dos aviões com craques e iniciantes em pedaços de papel separados. Somente quando um dos aviões em que os craques ou novatos voam chega a uma oportunidade de tiro - é necessário que o jogador mostre o papel e coloque o marcador apropriado no Painel de Controle. Assim, durante o primeiro disparo, é revelado que tipo de piloto está no avião.

GANHANDO EXPERIÊNCIA

A realidade da guerra era severa para iniciantes, que eram frequentemente derrubados na primeira batalha. Se eles sobrevivessem, ganhariam experiência e habilidade nas próximas lutas, para que alguns rapidamente se tornassem craques. Neste jogo, a regra se aplica: um piloto novato dispara de acordo com as regras para iniciantes (-1 na soma dos números) até derrubar o primeiro oponente! O marcador verde é então removido do Painel de Controle e, a partir desse momento, ele é tratado como um piloto comum.

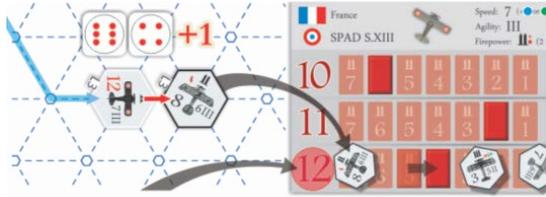
Se um piloto médio (ou um iniciante que derrubou um oponente e assim se tornou médio) conseguir derrubar três aviões inimigos durante o jogo - ele se torna um craque! Em seguida, um marcador vermelho é colocado no número de sua aeronave no Painel de Controle e, a partir desse momento, qualquer dano durante o disparo é tratado como uma queda.



No exemplo acima, um novato alemão usa uma longa rajada (seu terceiro disparo ofensivo) e abate um lutador francês. A peça do caça caído é colocada no Painel de Controle ao lado do número 10, como evidência de que o piloto daquele avião o

Comment [U2]: Não está na regra, provavelmente nem esteja no jogo, mas se é assim acho que deveria haver uma forma de marcar que ela já atirou defensivamente.

derrubou. O marcador verde é removido do número 10, pois o piloto não é mais iniciante!



Neste exemplo, um piloto francês que já derrubou dois aviões alemães durante a batalha, consegue derrubar um terceiro. Um marcador vermelho é colocado em seu número (12) no Painel de Controle - ele se tornou um craque!

FATORES CLIMÁTICOS

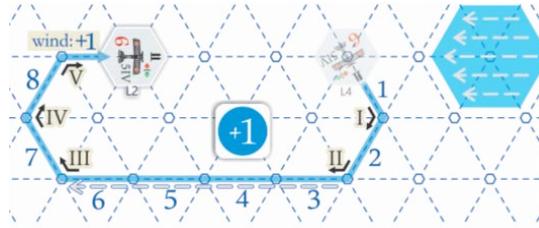
Além das aeronaves e dos próprios pilotos, o clima também influencia o fluxo do combate aéreo. O vento afeta significativamente o movimento, especialmente para aeronaves antigas e lentas. Os alvos na frente do Sol podem ser difíceis de ver, então os combatentes queriam travar batalhas quando o Sol estava atrás deles (pelo menos no começo da luta). Nas nuvens, a visibilidade é significativamente reduzida, o que também afeta os duelos no ar. Neste jogo, as condições climáticas que afetam o movimento ou o disparo são: **vento**, **sol** e **nuvens**. Essas regras são opcionais, pois o clima também pode ser calmo e claro, enquanto o Sol está alto demais para atrapalhar a mira.

VENTO

O indicador de vento está posicionado em qualquer lugar ao longo da borda do tabuleiro. A direção do vento é determinada rolando um dado vermelho: se 1 é rolado, o vento sopra do nordeste, 2 - L, 3 - SE, 4 - SO, 5 - O e 6 - NO. No exemplo à direita, o vento sopra de sudoeste para nordeste.



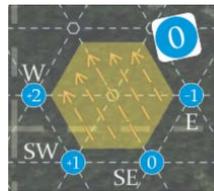
Quando uma peça se move, se der metade ou mais de seus passos **na direção do vento**, ela deve se mover mais um passo (em qualquer direção permitida pelas regras de movimento). Se der metade ou mais passos **na direção contrária ao vento**, o último passo será levado de volta.



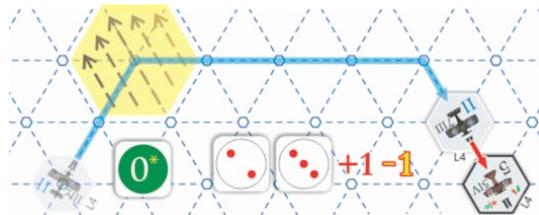
No exemplo acima, o avião tem velocidade 5, obteve +1 no dado azul, por causa de sua descida da altura L4 a L2, obtém +2 à velocidade, total 8. Desses 8 passos, 4 são feitos a favor do vento, por isso deve adicionar o 9º passo em qualquer direção. O número total de etapas a favor do vento agora se torna menor que a metade (4 em 9), mas a situação antes da etapa extra de vento conta.

O SOL

Antes do jogo começar, os jogadores colocam um marcador "Sol" em alguma parte do tabuleiro perto da borda. A direção dos raios do Sol é determinada rolando o dado azul: - 1 significa que o Sol está no leste (os raios vão em direção ao oeste), 0 - SE, +1 - SO e +2 - O. O exemplo ao lado mostra os raios indo para o noroeste (tarde da manhã).



Se a direção de tiro for **oposta à direção da luz solar** - 1 é subtraído do número rolado nos dados vermelhos. A luz do sol cega o atirador, o que resulta em menos chance de derrubar um inimigo.



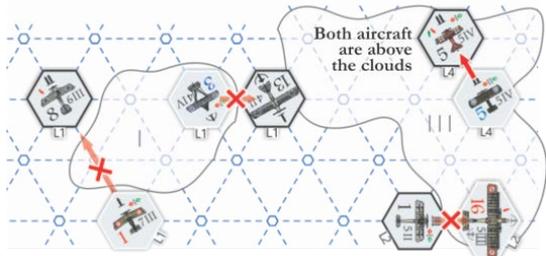
A aeronave britânica chegou à posição de tiro mais favorável e rolou 2 e 3. Este número é aumentado em 1 quando dispara de duas metralhadoras acopladas e, de acordo com a coluna A da tabela, seria suficiente para danificar o inimigo aeronaves. No entanto, a direção do disparo é oposta à direção dos raios do Sol, portanto 1 é subtraído dessa soma (6-1 = 5). Portanto, o resultado desse disparo é um erro.

NUVENS

As nuvens evitam o disparo se pelo menos uma das aeronaves envolvidas estiver nas nuvens. Ao disparar a uma distância de 2d e o ponto entre a aeronave estiver nas nuvens - o disparo também não é permitido.

Antes do jogo começar, os jogadores podem criar nuvens. Os marcadores de nuvem podem ser dispostos simetricamente ou de qualquer outra maneira. Cada marcador de nuvem mostra a altitude em que está presente: L1, L1-L2 e L1-L3. Os aviões podem entrar e sair da nuvem sem problemas.

A figura abaixo mostra situações em que os aviões podem (se estão acima da nuvem) e quando não conseguem disparar.



[Ambas as aeronaves estão acima das nuvens]

MODOS DE JOGO

Toda a série de jogos do Age of Dogfights é uma simulação de puras batalhas aéreas com caças no papel principal. Por diversidade, o kit apresenta também os batedores e os bombardeiros, cujos objetivos principais de batalha são o reconhecimento e o bombardeio, enquanto a luta contra aeronaves inimigas é secundária.

Com exceção do modo Dogfight, os jogadores podem desarmar seus batedores (para remover metralhadoras e munições) - apenas um marcador vermelho por aeronave é colocado no Painel de Controle, com o lado branco para cima. Nesse caso, a aeronave desarmada é 1 passo mais rápida porque tem menos peso. Um jogador pode desarmar apenas um, dois ou todos os três de seus batedores. Dessa forma, os olheiros perdem a oportunidade de se envolver em brigas, mas aumentam suas chances de escapar dos combatentes inimigos.

Quando um **bombardeiro multi-motor lança todas as bombas**, a partir de então, sua velocidade é aumentada em 1, pois não tem mais peso extra.

Batedor também podem carregar uma bomba cada, para que eles também possam executar uma tarefa de bombardeio. Nesse caso, enquanto **um batedor carrega uma bomba**, ele não pode disparar ofensivamente.

O limite de no máximo é de 6 caças na Zona de Combate se aplica também aos batedores no papel de caças (modo Dogfight). Nos modos com tarefas específicas (Reconhecimento ou Bombardeio), além dos caças, ambos os jogadores podem ter todos os seus batedores / bombardeiros na Zona de Combate.

DOGFIGHT

Este modo apresenta apenas aviões de combate e também batedores no papel de caças. O objetivo do jogo é simples - **abater o maior número possível de aviões**. O jogo dura até que um dos jogadores perca todos os aviões. Sob um critério, o vencedor é o jogador com pelo menos um avião restante na Zona de Combate. No entanto, o desempenho total (número de aviões destruídos e danificados) também conta, e o vencedor pode ser determinado contando os pontos de batalha. Nesse caso, cada queda vale 1 ponto e todo avião danificado que conseguiu se retirar da batalha vale 0,5 (observe que os aviões podem ser retirados da Zona de Combate somente se estiverem danificados ou sem munição).

Por exemplo: O jogo com 12 aviões de cada lado terminou. O jogador com aviões franceses tem dois caças ativos na Zona de Combate, e o jogador com aviões alemães nenhum. Por esse critério, o primeiro jogador é o vencedor. No entanto, dos 10 aviões franceses restantes, 6 foram derrubados, 3 foram danificados e apenas um foi retirado porque consumiu toda a sua munição. A pontuação do jogador que controla a aeronave alemã é: 6×1 ponto (aviões caídos) + $3 \times 0,5$ (aviões danificados) = 7,5 pontos. Dos 12 aviões alemães, apenas 3 foram abatidos, 4 foram danificados e 5 deixaram a luta porque consumiram toda a munição. A pontuação dos aviões franceses é: 3×1 + $4 \times 0,5$ = 5 pontos. Então, por esse critério, o jogador que usou aviões alemães venceu. Nesses casos, nossa sugestão é jogar uma rodada de bônus com os demais aviões não danificados. Os aviões sobreviventes voltariam ao aeroporto para buscar combustível e munição. Portanto, no último exemplo, a França usaria $2 + 1 = 3$ aviões e a Alemanha usaria 5.

Cenário "Interceptar o general":

Um general francês, membro da sede, chega em uma aeronave desarmada de dois lugares (Salmson 2, número 13) para inspecionar as unidades na frente. Os alemães têm informações sobre o voo e enviam seus caças para interceptar e derrubá-lo.

As peças do tabuleiro são posicionadas como mostrado abaixo. A aeronave francesa com o General deve sair do lado oposto da Zona de Combate - para o leste. Existem 6 caças ajudando (escolha do jogador). Os alemães tentam interceptar o vôo com 6 caças à sua disposição (também a escolha do jogador). O primeiro a jogar é um jogador de aviões franceses que deve imediatamente colocar o batedor na Zona de Combate. O batedor número 13 voa sem metralhadoras e munições (o que o torna mais rápido - 7 em vez de 6). Se o batedor conseguir, o jogador que o controla é o vencedor, caso contrário, o jogador com aviões alemães vence.

Comment [U3]: Conseguir o quê? Não está claro no original. Agredito que seja atravessar todo mapa sem ser abatido, mas isso deveria estar escrito de modo mais claro.



RECONHECIMENTO

Batedor têm o papel principal neste modo. A tarefa é chegar à zona de reconhecimento (zona de tarefas A, B ou C), tirar fotografias e, em seguida, retornar e deixar a zona de combate do lado de onde vieram (para levar os negativos das fotos ao aeroporto). Os aviões de combate têm a tarefa de abater os batedores inimigos e proteger os seus.

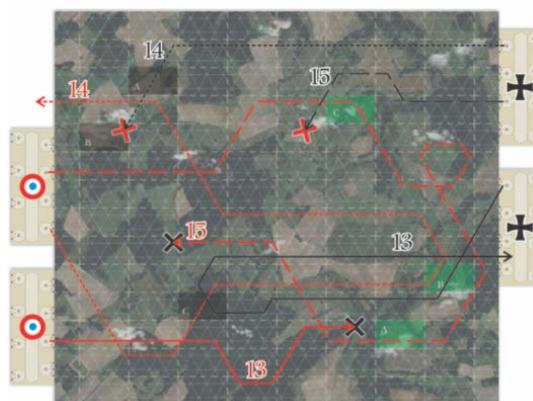
Para tirar as fotos, o batedor precisa passar por pelo menos dois pontos em uma zona de tarefas. As zonas podem ser fotografadas de qualquer altitude, a menos que os jogadores concordem em contrário. Ao sair da zona, um marcador de foto com a letra correspondente (A, B ou C) é colocado no Painel de Controle do batedor.

No turno em que as fotos são tiradas, o batedor não deve mudar de altitude (nem mesmo se a manobra for realizada em dois turnos).

Somente quando um batedor deixar a Zona de Combate do lado de onde começou, é considerado que a tarefa foi cumprida (o marcador da Zona de Tarefa é removido do tabuleiro).

Cada zona de reconhecimento fotografada vale 3 pontos. Um batedor pode tirar fotos de duas zonas (o número de negativos é restrito) e, assim, obtém um máximo de 6 pontos. Se diferentes batedores fotografarem a mesma zona, nenhum ponto adicional será obtido. Se um jogador conseguir trazer fotografias das três zonas (A, B e C), ele receberá um bônus de 5 pontos.

Antes do início, os jogadores devem configurar 3 + 3 Zonas de Tarefas no lado oposto à configuração de cada jogador. As zonas devem ser simétricas para que ambos os jogadores tenham as mesmas condições (veja o exemplo abaixo).



A imagem acima mostra os caminhos de todas as aeronaves de reconhecimento. O francês nº 13 foi abatido antes que pudesse chegar a qualquer zona de tarefas, o nº 14 conseguiu tirar uma foto de uma zona e saiu da zona de combate (3 pontos). O escoteiro nº 15 tirou fotos de até duas zonas, mas foi abatido em seu retorno. Dos batedores alemães, apenas o número 13 completou a tarefa. Sob o critério principal, o resultado neste jogo é Empate 3-3. Nesse caso, o vencedor pode ser determinado contando o número de quedas (1 pt) e danos infligidos (0,5 pt).

Nesse modo, os batedores são os primeiros da ordem de movimento em cada turno (do menor para o maior) e os caças avançam depois. *A ordem do movimento é alterada para facilitar a posição dos lutadores de acordo com as posições finais dos batedores.*

Pelo menos um batedor deve ser colocado em jogo no primeiro turno e sempre deve haver pelo menos um em jogo (na Zona de Combate ou nos Pontos de Acesso).

Este modo também pode ser jogado em um **cenário assimétrico** - apenas um jogador é encarregado de fotografar as três zonas. Além dos batedores, eles têm caças que os protegem, enquanto o oponente só tem caças. Se um jogador consegue fotografar duas ou três zonas - ele é o vencedor. Se apenas uma ou nenhuma zona for fotografada - o vencedor é o oponente.

Cenário "voando alto":

É jogado em um tabuleiro composto por dois segmentos dobrados. Os aviões alemães estão no lado norte e os franceses no sul. As zonas de observação e as nuvens são organizadas conforme mostrado na figura. A influência do vento e do sol pode ser negligenciada neste modo de jogo.

Cada lado tem 9 aviões: 3 batedores e 6 caças de sua própria escolha. A tarefa é fotografar as zonas da maior altitude - L5.



BOMBARDEIO

Este modo tem duas variantes: **bombardeio por zona** e **avanço de bombardeiros**. Os bombardeiros têm o papel principal e podem carregar duas ou três bombas cada. Batedor também podem participar do jogo - no papel de bombardeio, carregando uma bomba cada; ou no papel de combatentes (observe que eles só podem atirar ofensivamente se não carregarem uma bomba). Os caças têm a tarefa de abater os oponentes e proteger seus aviões. Ambas as variantes podem ser reproduzidas com uma configuração assimétrica.

Nesse modo, a ordem dos movimentos é a seguinte: bombardeiros, batedores e depois caças.

Pelo menos um bombardeiro (ou batedor com uma bomba) deve ser colocado em jogo no primeiro turno e sempre deve haver pelo menos um em jogo.

A variante de **bombardeio de zona** é muito semelhante ao modo de batedor, apenas neste caso, os bombardeiros devem voar através de uma zona de tarefas (pelo menos dois pontos conectados) e bombardear. Enquanto isso, a altitude do vôo não deve ser alterada. Quando uma zona é bombardeada, um marcador de bomba é retirado do Painel de Controle da aeronave e colocado na zona alvo.

Apenas uma bomba pode ser lançada por vez. O bombardeiro pode lançar sua segunda bomba em outra zona ou na mesma zona novamente, mas apenas no segundo sobrevôo (um dos turnos a seguir).

Cada bomba lançada vale 5 pontos (neste caso, não é necessário que o bombardeiro retorne ao seu lado do tabuleiro para concluir a tarefa). Se pelo menos uma bomba atingir cada uma das três zonas, um bônus de 10 pontos é obtido.

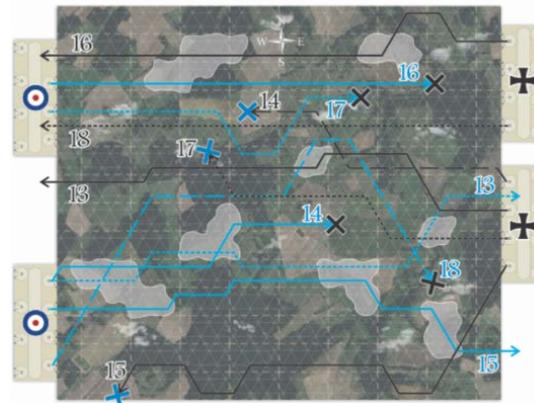
O vencedor é determinado pela contagem de pontos. De acordo com o critério principal, apenas os pontos trazidos pelo lançamento de bombas (5 pontos cada) e abate de bombardeiros inimigos (1 ponto cada) são adicionados. Pelo segundo critério, todos os pontos são contados - 1 ponto para cada aeronave inimiga derrubada e 0,5 para cada aeronave inimiga danificada.

Na variante **avanço de bombardeiros**, eles têm a tarefa de atravessar toda a Zona de Combate e sair do lado oposto do tabuleiro (a fim de realizar bombardeios estratégicos).

Os bombardeiros valem 5 pontos cada (os que conseguem avançar). Batedores recebem 3 pontos cada (aqueles que carregam bombas e conseguem avançar).

De acordo com o critério principal, apenas os pontos trazidos por bombardeiros e batedores que invadem os cenários inimigos são contados. De acordo com o critério secundário, pontos da destruição / dano de aeronaves inimigas (1 e 0,5, respectivamente) também são adicionados.

A figura a seguir mostra esquematicamente o voo de todos os bombardeiros na variante de avanço do bombardeiro. Pode-se ver que todos os bombardeiros britânicos foram abatidos e que dois batedores conseguiram avançar (6 pts). No lado alemão, dois bombardeiros e um batedor chegaram (13 pts).



Cenário "Ataque ao amanhecer":

Esta é uma configuração assimétrica. Bombardeiros alemães partiram de manhã cedo para entrar no cenário inimigo. Batedores armados com bombas também voam com eles em formação. Esta formação mista é protegida por 9 caças (à escolha do jogador). Eles querem aproveitar o bom tempo sem nuvens, um vento favorável nas costas (soprando de leste a oeste) enquanto o Sol cega o oponente. Os franceses estão prontos para receber o adversário com todos os 12 caças. Se 4 ou mais bombardeiros / batedores conseguirem avançar - o vencedor é o lado alemão. Se 3 bombardeiros / batedores invadirem - o resultado será um empate. Noutros casos, o vencedor é o lado francês.

MODO COMBINADO

Os jogadores podem providenciar que o jogo seja jogado no modo combinado de bombardeio e reconhecimento. Primeiro, os bombardeiros devem bombardear as zonas alvo (cada bomba vale 5 pontos). Posteriormente, os batedores

fotografarão os resultados do bombardeio (cada negativo que retorna ao aeroporto de partida vale 3 pontos). Derrubar e danificar aeronaves inimigas também é contabilizado (1 / 0,5 pontos).

NOTAS

Este jogo pode ser igualmente interessante, mesmo que nem todas as regras sejam aplicadas. Aconselhamos isso nos primeiros jogos, bem como para jogadores mais jovens. Por exemplo, todo o jogo pode ser jogado em um nível de altitude, as regras relacionadas às características específicas de cada aeronave não podem ser aplicadas ou jogar sem o efeito de nuvens, vento ou sol.

Para jogadores mais experientes, sugerimos a variação "Craque vs Craque" (especialmente para o modo Dogfight), onde todos os pilotos de caça são considerados craques. Nesse caso, não há danos à aeronave, apenas bloqueios de metralhadoras, falhas e quedas. Isso reduz ao mínimo o fator sorte, portanto, a capacidade posicional e tática do jogador de colocar suas peças em uma posição clara é muito mais valiosa.

COLISÕES DE PLANO

Em combate real, alguns pilotos fizeram contato deliberado com a aeronave inimiga com a intenção de danificá-la e derrubá-la. Na maioria das vezes, essa colisão terminava com o acidente de ambos os aviões. Isso não é permitido neste jogo, pois os jogadores podem abusar (se um jogador obtiver uma vantagem inicial, poderá causar intencionalmente colisões com todos os demais aviões e, assim, forçar uma vitória).

RESUMO

Todas as lutas acontecem na **Zona de Combate** (todo o tabuleiro) e, antes de entrar, as peças são colocadas nas **Zonas de Patrulha** (localizadas no centro da placa de Extensão). Antes de entrar na Zona de Combate, as peças do avião são colocadas nos **Pontos de Acesso** (localizados ao longo das bordas da placa de Extensão).

Somente se estiver **danificado** ou se tiver **consumido toda a munição**, os aviões de combate poderão deixar a Zona de Combate. Depois de sair da zona de combate, a aeronave não pode voltar a entrar.

No início do jogo, quatro das aeronaves são colocadas nos pontos de acesso. As peças restantes (não presas aos estandes) são colocadas nas zonas de patrulha. O jogo começa pelo primeiro jogador, que move os aviões dos Pontos de Acesso (pela ordem dos números de designação); então o segundo jogador e o processo se repetem.

Todos os aviões que estão na Zona de Combate devem ser movidos e todas as peças dos Pontos de Acesso devem ser trazidas para a Zona de Combate.

Pode haver no máximo 6 aviões de combate por jogador na Zona de Combate (os jogadores podem concordar com um número diferente). Deve haver pelo menos uma aeronave por jogador na zona de combate o tempo todo.

As peças não podem terminar o movimento na zona da borda (delimitada pelas bordas do quadro e pelas linhas tracejadas brancas mais próximas) em duas voltas consecutivas.

MOVIMENTO

Uma peça sempre se move para um ponto vizinho logo à frente ou para um ponto esquerdo ou direito (a 60 °). Qualquer transição desse tipo de ponto é chamada de **passo**. O número de passo que uma peça faz em um turno depende da **velocidade** da aeronave (dígito arábico) + do número rolado no dado azul ou verde. Se uma peça se mover exclusivamente para a frente sem uma virada, ela deve se mover mais um passo.

Cada vez que um avião voa com **aceleração máxima** (dado verde), o marcador verde no Painel de Controle é movido uma vez para a direita..

O ponto final do movimento nunca pode estar diretamente na frente de outra peça (se a peça estiver inclinada - esse é o ponto em um nível de altitude mais alto / mais baixo).

MUDANÇA DE DIREÇÃO

Durante o movimento, a mudança de direção é limitada. **Agilidade** (número romano) mostra quantas vezes um avião pode mudar de direção em um turno.

Efeito giroscópico - essas aeronaves podem fazer mais uma / duas voltas se virar para a direita ou menos se virar para a esquerda ou o oposto - veja os símbolos:  . Se virar à esquerda e à direita durante um único movimento, o efeito será ignorado.

Se uma aeronave der **10 ou mais passos** em um turno (ou se seu número romano estiver escrito dentro de um quadrado) - não poderá virar em passos sucessivas.

ALTERAÇÃO DA ALTITUDE DE VÔO

Para que um avião mude a altitude em que voa, é necessário primeiro inclinar o nariz para cima ou para baixo no último ponto de um movimento. A peça deve mudar de altitude no próximo turno.

Uma aeronave pode descer 3 níveis ou subir 1 nível por vez. De acordo com quantos níveis são alterados - a velocidade é aumentada / diminuída (por exemplo, mudança de altitude -2 significa velocidade +2 e vice-versa). Aeronaves com o recurso de **subida rápida** (♣) podem subir dois níveis em um único movimento. Aeronaves com característica de **descida lenta** (♠) podem descer no máximo 2 níveis de uma só vez. No último ponto de movimento, o jogador pode deixar a peça horizontalmente ou incliná-la novamente. **Exceção**: se uma aeronave descer três níveis de altitude ao mesmo tempo, não poderá ser inclinada para cima.

DISPARO

Para atirar, uma peça deve chegar à posição de tiro no último ponto do seu percurso de movimento. O procedimento de disparo: jogue dois dados vermelhos, some os números rolados e consulte a tabela.

Quando um avião atinge uma posição, o procedimento de disparo é feito imediatamente. Depois disso, o restante das peças é movido e o processo é repetido.

Cada vez que o avião dispara, o marcador vermelho no Painel de Controle é movido uma vez para a direita, mesmo se o resultado estiver emperrando (ou duas vezes, no caso de uma longa rajada).

Metralhadoras fixas (I / II / III) disparam para a frente. Se a aeronave estiver inclinada, ela dispara no nível de altitude adjacente. Veja as posições de tiro:

Estritamente por trás (veja H5) - O atirador e o alvo podem estar na mesma altitude ou em altitudes adjacentes. O atirador deve estar inclinado em direção ao alvo, enquanto o alvo pode ser inclinado de qualquer maneira. Para o resultado do disparo - veja a **coluna A** na

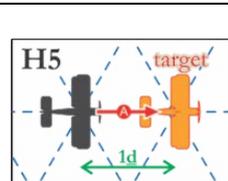
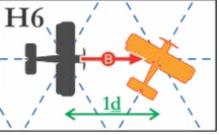
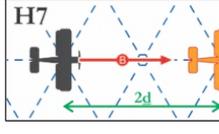
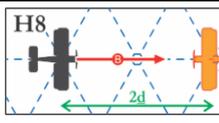


tabela.	
Ângulo por trás (consulte H6) - Todas as condições são as mesmas, exceto a direção horizontal do alvo (em ângulo). Resultado do tiro - coluna B.	
Longe de trás (veja H7) - A distância é 2d - estritamente atrás. Os aviões devem estar na mesma altitude. O alvo pode ser inclinado de qualquer maneira. Resultado do tiro - coluna B.	
Frontal (veja H8) - A distância é 2d - estritamente à frente. Os aviões devem estar na mesma altitude e horizontal. Tabela- coluna B.	

	A	B	
2			
3	X	X	
4	X	X	
5	X	X	
6		X	
7		X	
8		X	
9			
10			
11			
12			

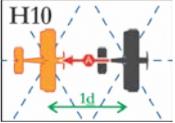
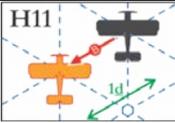
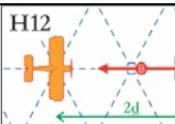
= EMPERRADO
 = FALHA
 = DANO
 = DERRUBADO

Se a tabela mostrar **dano** - o dado multicolorido é rolado para determinar o tipo de dano:

Nariz flexível - mg (\uparrow / \downarrow) - todas as posições anteriores também se aplicam a esses mg (H5-H8). Também pode disparar nas três direções para frente (e para cima), se estiver voando paralelo e na mesma direção que o alvo (neste caso, **coluna B**).

As **metralhadoras dorsais** (\uparrow / \downarrow) podem disparar em três direções para trás e para cima. As posições de tiro:

	asas (marcador azul) = velocidade: -1
	cauda (marcador laranja) = agilidade: -1
	metralhadoras (marcador vermelho) = não pode disparar
	motor (marcador verde) = velocidade: -2

Direto para trás para cima (consulte H10) - Ambos os planos devem voar horizontalmente e na mesma direção. O alvo deve estar 1 nível acima. Tabela - coluna A.	
Inclinado para trás (consulte H11) - Os aviões devem voar horizontalmente em paralelo. O alvo pode estar no mesmo nível ou no nível superior adjacente. Resultado do tiro. Tabela- coluna B.	
Para trás (H12) - os aviões devem voar horizontalmente na mesma altitude. O alvo deve ser estritamente para trás. Tabela - coluna B.	

As **metralhadoras ventrais** (\uparrow *) disparam em três direções para trás, mas apenas para baixo. Estes mg podem disparar apenas na defensiva.

O RESULTADO DO DISPARO

A tabela mostra o resultado do disparo de um único mg. Se várias metralhadoras acopladas estiverem disparando - a soma dos números rolados é aumentada (2 mg = +1 / 3 mg = +2).

Quando o controle deslizante verde no painel de controle está no retângulo mais à direita (*) E o dado verde é rolado mais uma vez, resultando em 0 * ou + 1 *, o **motor** fica danificado.

Quaisquer dois danos (de qualquer tipo) significam que o avião foi derrubado.

Se o resultado do disparo for o **emperramento da metralhadora** - o marcador deslizante vermelho é colocado em uma posição transversal. Para desbloqueá-lo, a aeronave deve se mover sem alterar a altitude e fazer apenas uma ou nenhuma virada (a menos que a metralhadora emperrada seja operada por um segundo membro da tripulação).

Em caso de falha ou dano, o atirador pode rolar os dados vermelhos mais uma vez. Uma **rajada longa** só pode ser disparada se os aviões estiverem voando em paralelo, na mesma direção. A chance de emperrar é maior nesse caso, portanto, além da coluna A ou B, também veja a coluna "long burst" na tabela. Um turn-break é jogado entre a primeira e a segunda parte de uma longa rajada.

TIRO DEFENSIVO

Se o resultado do tiro ofensivo não for uma queda - o outro jogador tem o direito de interromper o turno do oponente

por um momento para jogar um **turno de interrupção**. Em todos os casos de tiro defensivo, consulte a **coluna B**.

Em qualquer situação em que uma aeronave chegue à posição de tiro, ou como se fosse (poderia) disparar, a aeronave atacada pode atirar na defensiva (se tiver mg adequado).

Os bombardeiros só podem usar suas metralhadoras defensivamente (símbolos de mg cinza).