

Wings of War™

DUELS IN DE LUCHT TUSSEN BEROEMDE PILOTEN TIJDENS DE EERSTE WERELDOORLOG

Wings of War is een spel voor 2 of meer spelers, verdeeld in twee teams, die de rol op zich nemen van vliegtuigpiloten tijdens de Eerste Wereldoorlog. Extra kaarten kunnen gekocht worden om met meer dan 4 spelers en met verschillende vliegtuigen te kunnen spelen.

SPELMATERIAAL

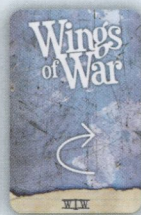
Iedere spelset bevat:

- Een stapel vliegtuigkaarten
- Vier stapels manoeuvreerkaarten
- Een stapel schadekaarten
 - 36 fiches
- Vijf spelborden, één voor ieder model vliegtuig
- Twee meelatten met een rode streep in het midden

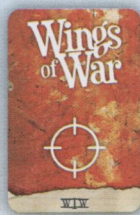
Belangrijk: De "Famous Aces" set en de "Watch Your Back!" set van Wings of War hebben dezelfde spelregels. Om deze reden refereren sommige regels en scenario's naar onderdelen in de andere set.



Manoeuvreerkaart



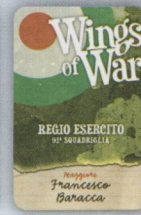
Schadekaart



Centrale Rijk vliegtuigkaart



Geallieerde vliegtuigkaart



VOORBEREIDING

Kies een vlakke ondergrond om op te spelen: Een tafel, een kleed, of een deel van de vloer waarvan de grenzen goed zijn bepaald. Iedere speler kiest een gelijk aantal vliegtuigkaarten en legt deze voor zich neer in de richting van zijn tegenstander.

Daarna neemt hij voor ieder vliegtuig een spelbord en legt op het juiste vak een set manoeuvreerkaarten, gelijk aan de blauwe letter op de vliegtuigkaart. Neem en schud de schadekaarten met de overeenkomstige rode letter van de vliegtuigkaarten. Als de gebruikte vliegtuigen verschillende rode letters hebben, maak dan een stapel voor iedere letter. Merk op dat sommige vliegtuigkaarten andere letters hebben dan in de schadestapel aanwezig zijn: dit zijn extra kaarten die met de uitbreiding gespeeld kunnen worden.

Fiches



Meetlatten



Spelborden



Tweezitter vliegtuigen hebben twee verschillende rode letters: de eerste is voor het voorste machinegeweer, de tweede is voor het achterste machinegeweer. Dit spel kan gespeeld worden met meer dan één vliegtuig per speler: manoeuvres plannen, schieten en schadepunten worden voor ieder vliegtuig apart bijgehouden. Je kunt ook met meer dan twee spelers spelen, die dan in teams worden onderverdeeld.

SPELRONDE

Iedere ronde heeft een planningsfase en drie manoeuvreer- en schiet fases.

PLANNING

Aan het begin van iedere ronde kiest iedere speler drie kaarten uit de manoeuvreerstapel van elk van zijn vliegtuigen. Deze kaarten zijn de drie manoeuvres die ieder vliegtuig deze ronde zal uitvoeren. Deze kaarten worden dicht op de drie vakken op het spelbord gelegd. De eerste kaart, in het eerste vak, zal als eerste uitgevoerd worden, de middelste kaart in vak 2 zal de tweede manoeuvre zijn en die in vak 3 de laatste. De kaarten met een **◆** zijn steile vluchten: er moet minstens één niet-steile kaart worden gespeeld voordat er een volgende steile vlucht uitgevoerd kan worden. Met andere woorden, je kunt geen twee achtereenvolgende steile vluchten maken. Zelfs als de laatste kaart in de vorige ronde een steile vlucht was, mag je eerste kaart in de volgende ronde er ook geen zijn. De kaart met een **↓** is een Immelmandraai. Voor de Immelmandraai moet je eerst een rechte beweging maken (de kaart met een **↑** symbool) en één direct erna. Als de laatste kaart van de vorige ronde een rechte beweging was, kun je een Immelmann direct als eerste kaart in de nieuwe ronde gebruiken. Als een speler een illegale beweging heeft ingezet, wordt deze zodra de kaart is omgedraaid vervangen door een rechte beweging.

MANOEUVREREN

Wanneer alle spelers de planning van hun bewegingen hebben gemaakt, draaien ze de eerste manoeuvreerkaart voor deze ronde open. Iedere speler legt zijn manoeuvreerkaart zo voor zijn vliegtuig dat het begin van de pijl aansluit bij de kleine blauwe lijn voor het vliegtuig. Dan neemt hij zijn vliegtuigkaart en legt deze zo op de manoeuvreerkaart dat de pijl aan de achterkant van het vliegtuig past op de pijl van de manoeuvreerkaart. Hierna verwijdert hij de manoeuvreerkaart en legt deze bij de ongebruikte manoeuvreerkaarten, zodat deze in een volgende ronde weer gebruikt kan worden.




SCHIETEN

Nadat alle vliegtuigen hun manoeuvres door middel van de manoeuvreerkaarten hebben gedaan (zie boven), controleren de spelers of een vliegtuig op een vijandig toestel kan schieten. Neem de meetlat en plaats een uiteinde op de rode stip in het midden van het vliegtuig. Als de meetlat binnen de driehoek aan de voorzijde van het vliegtuig blijft (het lichtere vlak tussen de twee rode lijnen) en het raakt de kaart van de tegenstander, dan kan het vliegtuig het vuur openen. Het is mogelijk dat twee vliegtuigen naar elkaar kunnen schieten. Schieten is niet verplicht: een speler mag besluiten om niet te vuren. Als het beoogde vliegtuig binnen de eerste helft van de meetlat valt, ontvangt deze twee schadekaarten. Als de afstand groter is, maar wel binnen bereik van de tweede helft van de meetlat, ontvangt hij slechts één schadekaart. Let op dat je schadekaarten pakt van de stapel met de letter die overeenkomt met de rode letter op de vliegtuigkaart van het vliegtuig dat schiet. Gevechtsvliegtuigen kunnen slechts op één doel schieten tijdens iedere fase. Als er meerdere doelen zijn moet er één uitgekozen worden. Het is verboden om door een ander vliegtuig heen te schieten, vijandig of vriendschappelijk: als het niet mogelijk is om een punt op de beoogde vliegtuigkaart te bereiken vanaf het midden van het vurende vliegtuig zonder een andere kaart te kruisen, is het doel geblokkeerd en het vurende vliegtuig zal een ander doel moeten kiezen als dat beschikbaar is. Alleen tweekitzers kunnen schieten na iedere beweging op twee verschillende doelen. Één doel moet in het voorste schootsveld liggen, zoals bij gevechtsvliegtuigen; een ander doel moet in het achterste schootsveld liggen.

SPELVOORBEELD

In het voorbeeld kun je een duel zien tussen een SPAD XIII en een Fokker Dr.I. In de manoeuvreerfase draait de SPAD naar links, terwijl de Fokker een zijwaartse beweging naar rechts uitvoert met een steile manoeuvre. Na de beweging kan de SPAD op korte afstand op zijn vijand vuren: de speler met de Fokker moet twee schade kaarten nemen van de A-schadestapel. De Fokker kan niet schieten omdat de SPAD buiten zijn schootsveld is.

SCHADE

Wanneer er op een vliegtuig is geschoten, neemt de eigenaar van dat vliegtuig de schadekaarten en bekijkt deze in het geheim en legt ze daarna op de juiste plaats op het spelbord. De cijfers op de kaarten worden bij elkaar opgeteld en zodra het totaal meer is dan of gelijk is aan het groene cijfer op de vliegtuigkaart, is het vliegtuig uit de lucht geschoten en uitgeschakeld. Alleen als de speler een kaart trekt met het  symbool, moet hij deze laten zien. Het vliegtuig dat op hem heeft geschoten heeft geblokkeerde machinegeweren en kan na de volgende drie manoeuvres niet vuren. Om dit niet te vergeten neem je drie blokkeerfiches en legt deze op de juiste plek op je spelbord; dat is het schootsveldvlak (de tweekitzers hebben twee aparte schootsveldvlakken, die voor het voorste machinegeweer en voor het achterste machinegeweer): verwijder een blokkeerfiche na het uitvoeren van iedere manoeuvre en schiet niet tijdens de fase waarin je dit fiche hebt verwijderd. Als bij een vliegtuig met 2 schootsvelden één van de machinegeweren blokkeert, kan hij vanuit dit schootsveld niet meer schieten, maar kan hij nog wel schieten met het andere machinegeweer. Als er twee kaarten met dit  symbool tegelijkertijd worden getrokken, duurt de blokkering evengoed drie manoeuvres. Als een kaart met dit symbool  in plaats van een cijfer wordt getrokken, betekent dit dat het vliegtuig uit de lucht is geschoten en direct is uitgeschakeld. Alle schade wordt, nadat alle vliegtuigen die willen vuren hebben geschoten, tegelijkertijd opgelopen. Daardoor kan een vliegtuig dat is neergeschoten in dezelfde fase schieten als waarin het is neergeschoten.



HET VERVOLG VAN EEN RONDE

Iedere ronde is opgebouwd uit drie spelfases. Nadat alle vliegtuigen die willen schieten de gevolgen hiervan hebben uitgevoerd, is de eerste fase beëindigd. Iedereen legt de tweede manoeuvreerkaart open. Beweeg en voer de eventuele vuurgevechten uit. Leg dan de derde manoeuvreerkaart open, beweeg nogmaals en voer ook nu de eventuele vuurgevechten uit. Dan is de ronde beëindigd en de planning voor de nieuwe ronde kan beginnen. Voordat de gebruikte kaarten weer terug in de hand genomen worden, wordt de laatste gespeelde kaart bekeken. Als dat een steile manoeuvre (◆) was, neemt deze speler het corresponderende fiche en legt deze op de juiste plaats op het spelbord, om hem er aan te herinneren dat hij aan het begin van de volgende ronde niet opnieuw een steile manoeuvre kan uitvoeren. Ook als de laatste manoeuvre een Immelmanndraai ↓ of een rechte beweging ↑ was neemt de speler het corresponderende fiche om te herinneren dat hij respectievelijk met een rechte beweging moet beginnen of dat hij mag beginnen met een Immelmanndraai.

OVERLAPPEN

Als twee vliegtuigkaarten elkaar overlappen, kunnen geen van beiden op elkaar schieten, totdat ze na een beweging niet meer overlappen. Zij kunnen echter wel op andere vliegtuigen schieten. Andere vliegtuigen kunnen volgens de normale regels wel op de overlappende vliegtuigen schieten.

VAN HET SPELBORD VLIEGEN

Een vliegtuig dat aan het eind van een manoeuvre met zijn rode middenstrip over de rand van het speelveld is gevlogen is uit het spel.

OVERWINNING

De laatste speler met één of meer vliegtuigen op het speelveld, nadat alle vijandelijke vliegtuigen zijn uitgeschakeld of verwijderd uit het spel, wint de strijd. Als je meerdere duels speelt, dan score je voor ieder vijandig vliegtuig dat over de rand van het speelveld is gegaan 1 punt, 2 punten voor ieder neergeschoten vijandelijk vliegtuig en -1 voor elk eigen vliegtuig dat is neergeschoten. Dit is de score voor de winnende speler of het winnende team, te gebruiken om verschillende duels te vergelijken.

LAATST UITGEVOERDE MANOEUVRE	BIJZONDERE SCHADEFICHES	SCENARIODOELEN				
						
Rechte beweging	Geblokkeerde machinegeweren	Succesvolle bombardementmissie	Succesvolle ophaalmissie	Vliegtuig van Verenigde Staten neergeschoten	Vliegtuig van Groot-Brittanië neergeschoten	Vliegtuig van Centrale Rijk neergeschoten
						
Immelmandraai	Rook	Succesvolle fotomissie	Succesvolle verkenningmissie	Vliegtuig van België neergeschoten	Vliegtuig van Italië neergeschoten	
						
Steile vlucht	Brand	Succesvolle beschietingmissie	Succesvolle algemene missie	Vliegtuig van Frankrijk neergeschoten	Vliegtuig van Rusland neergeschoten	

Ontvangen schadekaarten

Ontvangen schadekaarten met +1
(optionele regel)

Speciale schade fiches
(optionele regel)

Blokkeerfiches



Als je meerdere vliegtuigen van hetzelfde type gebruikt, leg hier dan een tweede exemplaar van de vliegtuigkaart om aan te geven bij welk vliegtuig het spelbord hoort.

Laatst uitgevoerde manoeuvre

Eerste geplande manoeuvrekaart

Tweede geplande manoeuvrekaart

Derde geplande manoeuvrekaart

Ongebruikte manoeuvrekaarten

Scenario's

Wings of War



Hier vind je scenario's die je kunt spelen met één van de twee basisspellen. Als je bekend bent geraakt met het spel, kun je natuurlijk ook je eigen scenario's ontwerpen. Als je beide basisspellen of meerdere exemplaren van een basisspel hebt, kun je heel uitgebreide scenario's ontwerpen. Je kunt de nationaliteiten van de vliegtuigen gewoon combineren: er zijn enkele door Duitse piloten aan het front in beslag genomen vliegtuigen toegevoegd om meer gevarieerde scenario's mogelijk te maken.

Sommige vliegtuigkaarten hebben wapenvarianten (zoals met B schietende Sopwith Driedekkers met enkele machinegeweren en met A schietende Hanriots en D.H.4's met dubbele machinegeweren) om het spel te verrijken, zodra je spellen krijgt met verschillende schadestapels.

De lengte van het speelveld wordt aangegeven in de scenariobeschrijvingen. De breedte moet ten minste 70 cm zijn, of zelfs breder bij verkennings- en bombardementsmissies of als er meer dan 4 vliegtuigen worden gebruikt.

BASISSPEL 1 FAMOUS ACES

DUEL BOVEN DE LOOPGRAVEN

Twee geïsoleerde gevechtsvliegtuigen die patrouilleren boven het front ontmoeten elkaar en gaan een duel aan.

Spelers: 2

Speelveld: De Duitse kant tegenover de Geallieerden op ten minste 70 cm van elkaar.

Duitse Speler: Een Fokker Dr.I op een halve meetlat afstand van zijn eigen kant van het speelveld.

Geallieerde Speler: Een Sopwith Camel op een halve meetlat afstand van zijn eigen kant van het speelveld.

Overwinningsvoorwaarden: De speler die het speelveld verlaat of wordt neergeschoten verliest het spel.

Varianten: De Duitse speler neemt een Albatros D.Va en de Geallieerde speler neemt een SPAD XIII; de Duitse speler neemt de Camel van Kissenberth en de Geallieerde speler neemt de Sopwith Driedekker van Collishaw.

DAGERAADPATROUILLE

In de lucht boven het front vallen twee patrouilles elkaar aan in een heftig gevecht.

Spelers: 2-4

Speelveld: De Duitse kant tegenover de Geallieerden op ten minste 90 cm van elkaar.

Duitse Team: Een Fokker Dr.I en een Albatros D.Va op een halve meetlat afstand van hun eigen kant van het speelveld.

Geallieerde Team: Een Sopwith Camel en een SPAD XIII op een halve meetlat afstand van hun eigen kant van het speelveld.

Overwinningsvoorwaarden: Elk team scoort 1 punt voor elk vijandelijk vliegtuig dat uit het speelveld vliegt, 2 punten voor elk vijandelijk vliegtuig dat wordt neergeschoten en -1 voor elk van hun eigen vliegtuigen dat wordt neergeschoten.

Variant: Het Duitse team neemt de Camel van Kissenberth en een Albatros D.Va. Het Geallieerde team neemt de Sopwith Driedekker van Collishaw en een SPAD XIII.

BASISSPEL 2 WATCH YOUR BACK!

OP WEG NAAR BEROEMDHEID

Een kwetsbare maar heel behendige Nieuport ontmoet een robuuste Halberstadt D.III.

Spelers: 2

Speelveld: De Duits/Oostenrijkse kant tegenover de Geallieerden op ten minste 70 cm van elkaar.

Duits/Oostenrijkse Speler: Een Halberstadt D.III op een halve meetlat van zijn eigen kant van het speelveld.

Geallieerde Speler: Een Nieuport 11 op een halve meetlat van zijn eigen kant van het speelveld.

Speciale regels: Tijdens de Eerste Wereldoorlog werden kogels vaak geproduceerd door tijdelijke arbeiders die meer gericht waren op kwantiteit dan kwaliteit. Dit was er de oorzaak van dat de machinegeweren vaak blokkeerden. Sommige piloten controleerden echter elke kogel voordat ze het luchtruim kozen, waarbij ze soms wel de helft afkeurden. De piloot van de Nieuport in dit scenario is zo'n piloot: als de Geallieerde speler schiet worden de blokkeerkaarten met een groen kruis genegeerd. De Nieuport blokkeert alleen als een kaart met een rood kruis wordt getrokken.

Overwinningsvoorwaarden: De speler die het speelveld verlaat of wordt neergeschoten verliest het spel.

Variant: De Duitse speler neemt een Siemens-Schuckert D.I, waarbij de blokkeerkaarten met een groen kruis worden genegeerd. De Geallieerde speler neemt een Belgische Hanriot Hd.1.

LUCHTAANVAL OP ISTRIANA


Een Oostenrijkse Ufag moet foto's maken van een Italiaans doel dat goed verdedigd wordt door een patrouille van twee gevechtsvliegtuigen.

Spelers: 2-4

Speelveld: De Oostenrijkse kant tegenover de Italiaanse kant op ten minste 140 cm van elkaar. Leg een doelkaart (een kaart met gebouwen of loopgraven erop) voor het midden van de Italiaanse kant op 25 cm afstand.

Oostenrijkse Team: Een Ufag C.I en een Halbertsadt D.III op een halve meetlat afstand van hun eigen kant van het speelveld.

Italiaanse Team: Een Nieuport 11 en de Hanriot Hd.1 van Bogliolo op een halve meetlat afstand van hun eigen kant van het speelveld.

Speciale regels: Om het doel te fotograferen moet de Ufag een steile manoeuvre (een beweging met een korte pijl en een  symbool) maken op het moment dat zijn middelpunt op een halve meetlat afstand van een willekeurig punt van het doel is. De foto kan niet meer worden genomen als de waarnemer uitgeschakeld is.

Overwinningsvoorwaarden: Elk team scoort 2 punten voor elk vijandelijk vliegtuig dat het speelveld verlaat, 2 punten voor elk vijandelijk vliegtuig dat wordt neergeschoten en -1 punt voor elk van hun eigen vliegtuigen dat wordt neergeschoten. Maar als de Ufag het doel fotografeert, scoort de Italiaanse speler geen punten voor Oostenrijkse vliegtuigen die aan hun eigen kant het speelveld verlaten. Als de Ufag daarna het speelveld verlaat aan de Oostenrijkse kant, dan scoort het Oostenrijkse team 2 punten.

Varianten: Het Duitse team neemt een Siemens-Schuckert D.I en een Halbertsadt D.III. Het Geallieerde team neemt een Belgische Hanriot Hd.1 en de D.H.4 van Cadbury (die de foto's moet maken). Het Duitse team negeert de blokkeerkaarten met een groen kruis.

BASISSPEL 1 + BASISSPEL 2 FAMOUS ACES + WATCH YOUR BACK!

ONRUST IN HET WESTEN

Een onstuimig gevecht tussen enkele Duitse gevechtsvliegtuigen en Geallieerde toestellen van verschillende nationaliteiten.

Spelers: 2-6

Speelveld: De Duitse kant tegenover de Geallieerde kant op ten minste 90 cm afstand.

Duitse Team: Een Fokker Dr.I, een Albatros D.Va en een Halbertsadt D.III op een halve meetlat afstand van hun eigen kant van het speelveld.

Geallieerde Team: Een Sopwith Camel, een Nieuport 11 en een SPAD XIII op een halve meetlat afstand van hun eigen kant van het speelveld.

Overwinningsvoorwaarden: Elk team scoort 1 punt voor elk vijandelijk vliegtuig dat het speelveld verlaat, 2 punten voor elk vijandelijk vliegtuig dat wordt neergeschoten en -1 punt voor elk van hun eigen vliegtuigen dat wordt neergeschoten.

VLEUGELS BOVEN VLAANDEREN

Een Britse D.H.4 gaat op een bombardementsmissie: een Belgische Hanriot voegt zich bij de escorte juist op het moment dan Duitse gevechtsvliegtuigen vanuit het zonlicht opduiken.

Spelers: 2-6

Speelveld: De Duitse kant tegenover de Geallieerde kant op ten minste 160 cm afstand. Leg een doelkaart voor het midden van de Duitse kant op 35 cm afstand.

Duitse Team: Een Fokker Dr.I, een Albatros D.Va en een Halbertsadt D.III op een halve meetlat afstand van hun eigen kant van het speelveld.

Geallieerde Team: Een Sopwith Camel en de De Havilland D.H. 4 van Clayburn Atkey op een halve meetlat afstand van de linkerhoek van hun eigen kant van het speelveld. Een Belgische Hanriot Hd.1 (Coppens of Olieslagers) op een halve meetlat afstand van de rechterhoek van hun eigen kant van het speelveld.

Speciale regels: Om het doel te bombarderen moet de D.H.4 er overheen vliegen: de vliegtuigkaart of de manoeuvreerkaart moet daartoe het midden van de doelkaart bedekken. Er kan niet worden gebombardeerd als de waarnemer is uitgeschakeld.

Overwinningsvoorwaarden: Elk team scoort 2 punten voor elk vijandelijk vliegtuig dat het speelveld verlaat, 2 punten voor elk

vijandelijk vliegtuig dat wordt neergeschoten en -1 punt voor elk van hun eigen vliegtuigen dat wordt neergeschoten. Zodra de Geallieerde speler het doel bombardeert, scoort hij 2 punten. Vanaf dat moment leveren de Geallieerde vliegtuigen geen punten op voor het Duitse team als ze het speelveld verlaten aan hun eigen kant.

Variant: Het Duitse team neemt de Camel van Kissenberth, een Fokker Dr.I, een Albatros D.Va en een Halbertsadt D.III. Het Geallieerde team neemt een SPAD XIII en de AIRCO D.H.4 van de American Expeditionary Force in de linkerhoek, een Belgische Hanriot Hd.1 en een Nieuport 11 in de rechterhoek.

NIEUWE SCENARIO'S ONTWERPEN

LUCHTGEVECHTSCENARIO'S

Basisscenario's zijn luchtgevechten: gebruik één of meer gevechtsvliegtuigen aan beide kanten. Het is beter om hetzelfde aantal vliegtuigen in elk team te gebruiken met dezelfde schadetoebrengeende mogelijkheden om gebalancerde teams te krijgen. Bijvoorbeeld twee vliegtuigen met een rode A en een vliegtuig met een rode B voor elk kant. Om eenvoudig in te schatten hoe goed een vliegtuig is kijk je naast de schietmogelijkheden naar het getal dat aangeeft hoeveel schadepunten een vliegtuig kan absorberen en de wendbaarheid. Dat laatste kun je beoordelen aan het aantal kaarten (en, als je een ervaren piloot bent ook aan de kwaliteit van de kaarten) waaruit de stapel manoeuvreerkaarten bestaat. Een lagere wendbaarheid kan worden opgevangen door een hogere schadewaarde. Luchtgevechtscenario's maken gebruik van de overwinningsvoorwaarden uit de basisregels.

Je kunt ook scenario's ontwerpen waarbij je gebruik maakt van meerdere vliegtuigen van hetzelfde type: bijvoorbeeld een patrouille van drie Fokker Dr.I vliegtuigen tegen drie Sopwith Camel vliegtuigen. Verschillende vliegtuigen van hetzelfde type met verschillende kleurstellingen worden voor dit doel meegeleverd. In dat geval heb je meerdere basisspellen nodig om voldoende manoeuvreerstapels te hebben.

Ervaren spelers kunnen beginners een kans geven door tegen hen gebruik te maken van slechtere vliegtuigen.

Zorg dat je schadestapels maakt voor elke rode letter op een vliegtuigkaart. Elke stapel is genoeg voor 4 gevechtsvliegtuigen: als er meer zijn, gebruik dan ten minste één stapel voor elke vier vliegtuigen. Als je bijvoorbeeld een heftig gevecht voorbereidt waaraan vijf vliegtuigen deelnemen met een A en drie met een B, voeg dan twee A-stapels samen en leg deze aan de kant en neem

een B-stapel en leg deze ernaast. Als je meer hebt, is dat zelfs beter. Schud nooit de afgelegde kaarten om een nieuwe stapel te creëren. Als een stapel is opgebruikt, neem dan indien mogelijk een nieuwe schadestapel met de juiste letter uit een ander spel. Als dat niet mogelijk is, voeg dan alle kaarten van uitgeschakelde vliegtuigen met die letter samen en gebruik deze opnieuw. Als dat niet voldoende is, schrijf dan in het geheim de schade die elk vliegtuig heeft opgelopen op een stukje papier en schud alle kaarten om een nieuwe stapel te vormen. Dit komt maar zeer zelden voor.

ANDERE SCENARIO'S

Tweezitters zoals de Ufag en de D.H.4 zijn erg geschikt om andere soorten scenario's te ontwerpen, waar één of meer van de vliegtuigen een speciale missie hebben, zoals in "Luchtaanval op Istriana" en "Vleugels boven Vlaanderen".

Aarzel niet om je eigen scenario's te ontwerpen en je eigen speciale regels. Jij kunt beslissen hoe vliegtuigen met een missie vijandelijk artillerievuur kunnen trekken (bijvoorbeeld door een bepaald aantal beurten op één meetlat afstand van een doel of van de vijandelijke kant van het speelveld te blijven), loopgraven kunnen beschieten en zo meer. Je moet ook beslissen hoeveel punten met deze missies kunnen worden gescoord, zoals bij bombardementen, beschietingen of het trekken van vijandelijk artillerievuur. En verder moet je beslissen of het vliegtuig dat de missie doet het speelveld moet verlaten, zoals bij verkenningsvluchten, waarbij de foto's naar huis moeten worden gebracht. Ervaren spelers kunnen zeer gedetailleerde missies ontwerpen: je kunt bijvoorbeeld regels verzinnen voor het landen van het vliegtuig om een spion of een neergeschoten piloot op te pikken achter de vijandelijke linies en een tweezitter die het achterste machinegeweer pas kan gebruiken, als een passagier is opgehaald.

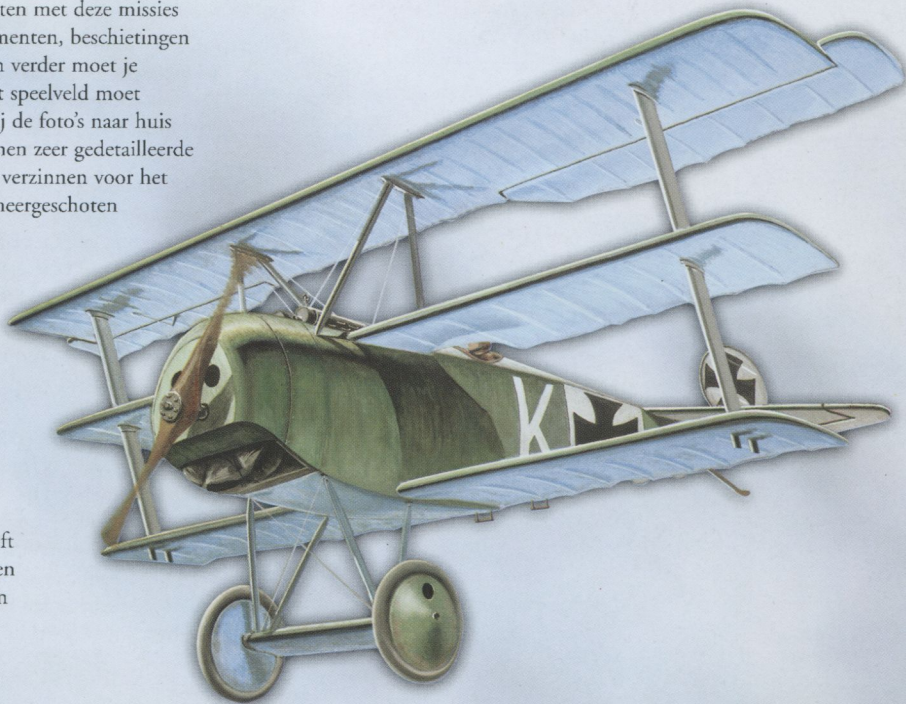
Als je het gevoel hebt dat een scenario dat je hebt ontworpen niet gebalanceerd is, speel het dan tweemaal, waarbij de tweede keer van kant wordt gewisseld. Als elke speler één keer wint, dan wint de speler die de meeste punten heeft gescoord. Als ze beiden precies evenveel punten scoren, dan wint de speler die de minste schadepunten heeft opgelopen op de vliegtuigen die het spel hebben overleefd (op het speelveld of als ze dat verlaten hebben).

OPMERKINGEN OVER HET SPELMATERIAAL

Als je meerdere exemplaren van hetzelfde vliegtuig gebruikt, zul je meerdere dezelfde spelborden hebben. Om bij te houden welk vliegtuig bij welk spelbord hoort, leg je een kopie van de vliegtuigkaart rechtsboven op het spelbord. Als je bijvoorbeeld zowel de Voss Fokker Dr.I als de Rahn Fokker Dr.I gebruikt, neem je de Voss en de Rahn vliegtuigkaart om op het speelveld te verplaatsen en een ander exemplaar van elk van hen om op het spelbord te leggen om ze te kunnen onderscheiden.

Sommige fiches hebben emblemen: gebruik ze om bij te houden hoeveel vijandelijke vliegtuigen er zijn neergeschoten. Geef een roosembleem aan elke speler die een Geallieerd vliegtuig neerschiet en een kruisembleem aan elke speler die een vliegtuig van het Centrale Rijk neerschiet.

Fiches met bommen, camera's en doelen worden gegeven aan een speler als hij een scenario missiedoel volbrengt (een verkenningsvlucht, een bombardement of andere missie). De fiches zonder afbeelding kunnen worden gebruikt voor missies die je zelf ontwerpt of als vervanging voor kwijtgeraakte fiches.








Optionele Regels

Wings of War


Na het spel een aantal keer gespeeld te hebben wordt de spelers geadviseerd om de volgende regels te gebruiken om meer plezier en realiteit toe te voegen. Je kunt naar eigen inzicht enkele of alle regels gebruiken, maar alle spelers moeten het ermee eens zijn voordat het spel begint. We adviseren om pas alle regels te gebruiken als je denkt dat je ze aan kunt.


BIJZONDERE SCHADE

Sommige kaarten hebben naast een schadecijfer ook een symbool: dit zijn bijzondere schades voor het beschoten vliegtuig (uitzondering: geblokkeerde machinegeweren hebben betrekking op het aanvallende vliegtuig, zie bladzijde #3 – schieten). Sommige van deze schades moeten bekend worden gemaakt aan de andere spelers: onthul alleen de bijzondere schade en leg het schadefiche op je spelbord in het schadevak; onthul niet het aantal schadepunten.

- Het symbool  betekent dat het stuurroer van het vliegtuig is geblokkeerd. Deze bijzondere schade wordt geheim gehouden. Het vliegtuig kan geen manoeuvres naar links kiezen (met een kleine pijl wijzend naar links in de linker benedenhoek van de kaart) voor de volgende ronde.
- Het symbool  betekent dat het stuurroer van het vliegtuig is geblokkeerd. Deze bijzondere schade wordt geheim gehouden. Het vliegtuig kan geen manoeuvres naar rechts kiezen (met een kleine pijl wijzend naar rechts op de kaart) voor de volgende ronde.
- Het symbool  betekent dat de waarnemer in de tweezitter is uitgeschakeld. Deze bijzondere schade wordt geheim gehouden. Het vliegtuig kan niet langer schieten vanuit het schootsveld aan de achterkant van het vliegtuig. Als je een scenario voorbereidt moet je besluiten of een tweezitter een missie nog kan uitvoeren als de waarnemer is uitgeschakeld (sommige camera's kunnen bijvoorbeeld ook door de piloot worden bediend). Éénzitters negeren deze bijzondere schade.
- Het symbool  betekent dat de motor is beschadigd. Deze bijzondere schade wordt geheim gehouden. Het vliegtuig moet iedere ronde minimaal één steile overtrokken manoeuvre uitvoeren (zie afbeelding – één met een korte pijl en het  symbool) tot aan het eind van het spel. Als een vliegtuig een tweede schade aan de motor krijgt, explodeert deze en is het vliegtuig uitgeschakeld.



• Het symbool  betekent dat het vliegtuig een rookspoor achterlaat. De speler moet aan de andere spelers bekend maken dat dit vliegtuig rookt en hij moet drie rookfiches in het schadevak leggen om dit te onthouden: hij mag aan het eind van iedere ronde één fiche wegleggen. Het vliegtuig kan geen achtervolging uitvoeren (zie onder) voor de rest van de ronde en gedurende de volgende twee rondes. Hij kan wel achtervolgd worden.

• Het symbool  betekent dat het vliegtuig vlam heeft gevat. Neem drie brandfiches en leg deze in het schadevak op je spelbord. Iedere ronde, vóór het opendraaien van de eerste manoeuvrekaart van de ronde, legt de speler een brandfiche weg en neemt hij een schadekaart van de A-schadestapel: alleen schadepunten en explosies worden meegeteld; alle andere bijzondere schades worden genegeerd. Tevens rookt het vliegtuig: het kan geen achtervolging uitvoeren (zie onder) voor de rest van deze en de twee volgende rondes, zolang hij brandfiches heeft. De speler moet aan de andere spelers bekendmaken dat zijn vliegtuig in brand staat. Als je geen A-kaarten hebt, neemt dan twee B-kaarten voor ieder weggelegd brandfiche.

Als een vliegtuig meerdere verschillende bijzondere schadefiches heeft, dan hebben ze allemaal effect. Als een vliegtuig meer dan één van dezelfde bijzondere schade heeft, dan wordt de oudste vanaf dat moment genegeerd en telt alleen de meest recente (als ze op hetzelfde moment zijn gepakt, telt slechts één van hen).

RICHTEN

Als een vliegtuig op hetzelfde vijandelijke vliegtuig schiet in hetzelfde schootsveld in meerdere opeenvolgende fases, kan het met meer nauwkeurigheid schieten. Vanaf de tweede fase van opeenvolgend schieten, zelfs van de ene ronde naar de volgende, scoren alle schadekaarten die schade opleveren één extra schadepunt. De nullen tellen echter nog steeds als nul.

Als bijvoorbeeld een DH.4 op een Fokker Dr.I vuurt vanuit zijn schootsveld aan de achterkant van het vliegtuig aan het eind van een ronde en hij vuurt tijdens de eerste fase van de volgende ronde van korte afstand, dan neemt de Fokker Dr.I twee schadekaarten: als één daarvan een 0 is en de ander een 3 dan is de totale schade 4 (0 en 3+1).

Om verwarring te voorkomen, leg je de +1 schadekaarten apart door ze op het daarvoor bestemde vak van het spelbord te leggen.

CONTROLE VERLIEZEN

Als een speler een illegale beweging inzet (bijvoorbeeld twee achtereenvolgende steile manoeuvres), dan verliest het vliegtuig de

controle op het moment dat de manoeuvre uitgevoerd moet worden en is het uitgeschakeld. Het vliegtuig telt als neergeschoten bij het bepalen van overwinningspunten.


ACHTERVOLGING

Soms kan een piloot in een voordeelpositie verkeren waarin hij gemakkelijker de manoeuvres kan raden die zijn tegenstander wil uitvoeren. Dit wordt achtervolging genoemd: controleer dit aan het begin van iedere ronde. Om te zien of achtervolging mogelijk is, gebruik je de meetlat om de middenstip van het vliegtuig te verbinden met de middenstip van het achtervolgde vliegtuig. Als de meetlat lang genoeg is om door de voorkant van de ene vliegtuigkaart en door de achterkant van de andere te gaan, en als de meetlat geen andere vliegtuigen doorkruist, is achtervolging mogelijk. Het vliegtuig dat voorop ligt wordt achtervolgd, het vliegtuig achter hem is duidelijk de achtervolger. De twee vliegtuigen plannen hun ronde als gebruikelijk. Maar voordat de eerste manoeuvrekaart wordt opgedraaid, moet de achtervolgde speler zijn eerste kaart laten zien aan de achtervolgende speler: de laatstgenoemde kan de volgorde van zijn drie kaarten die hij voor deze ronde heeft gekozen wijzigen. Dan worden de kaarten opgedraaid en de vliegtuigen worden verplaatst. Nadat er geschoten is en voordat de tweede manoeuvrekaart wordt opgedraaid, worden de posities van de twee vliegtuigen bekeken: als achtervolging nog steeds mogelijk is, moet de achtervolgde speler zijn tweede kaart aan de achtervolger tonen en de laatstgenoemde mag de volgorde van zijn laatste twee manoeuvrekaarten wijzigen, als hij dit wil. Achtervolgen is alleen mogelijk tussen twee vliegtuigen die zich in een achtervolgende positie bevonden aan het begin van de ronde. Als een vliegtuig twee of meer vliegtuigen kan achtervolgen moet hij er voor de lopende ronde één van kiezen.

DODE HOEKEN VOOR DE ACHTERSTE MACHINEGEWEREN

Het achterste machinegeweer van tweezitters heeft een dode hoek precies aan de achterkant van de staart. Gebruik de meetlat om het midden van de tweezitter te verbinden met het midden van het beoogde vliegtuig door het achterste schootsveld. Als de meetlat door het achterste deel van de tweezitterkaart gaat en enig punt raakt van de kaart van het beoogde doel met het eerst deel van de meetlat, is schieten niet mogelijk.

TOERNOOREGEL

Als je minder geluk in het spel wilt, verwijder dan alle explosiekaarten  uit de schadestapels.

A game by Andrea Angiolino and Pier Giorgio Paglia

Wings of War

Game design and development: Andrea Angiolino and Pier Giorgio Paglia.

Plane drawings and cover: Vincenzo Auletta.

Additional graphics: Dario Cali.

Layout and graphics: Fabio Maiorana.

Editing and supervision: Roberto Di Meglio, Simone Peruzzi and Fabrizio Rolla.

Historical consulence: Gregory Alegi and Paolo Varriale.

Produced and distributed by Nexus Editrice srl



www.nexusgames.com

Via Calagrande 9, 55040 Capezzano Pianore (LU), Italia

Tel. (+39) 0584.438501, Fax (+39) 0584.969483.

E-mail: wow@nexusgames.com - Web: www.nexusgames.com - www.wingsofwar.it

Dutch language edition distributed by PS-Games



Wethouder den Oudenstraat 8, 5706 ST Helmond

Web: www.ps-games.nl

Nederlandse vertaling: Lody en Caroline Kokshoorn, Ronald Hoekstra (www.spelmagazijn.nl).

© 2004 Nexus Editrice srl. Wings of War™ is a trademark of Nexus Editrice srl.

All rights reserved. Made in Italy.

Printed by Nexus Editrice srl.

Thanks to Dan-San Abbott, Daniel Clamot, Antonio Iozzi, Robert G. Ohlsen, Miroslav Pokorny, Etienne Reunis and to all our friends at www.theaerodrome.com and www.boardgamegeek.com.