

Wings of War™

DUELS BETWEEN FAMOUS ACES IN THE SKIES OF THE FIRST WORLD WAR

Wings of War ist ein Kartenspiel für 2 oder mehr Spieler, dass in zwei Gruppen gespielt wird. Die Spieler übernehmen dabei die Rolle eines Piloten im 1. Weltkrieg. Um mit mehr als vier Flugzeugen, auch unterschiedlichen Typs, zu spielen, sind weitere Kartensätze zum Kauf erhältlich.

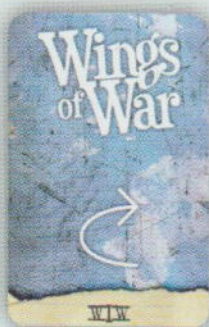
INHALT

Jeder Spielsatz enthält:

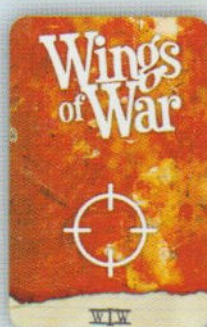
- ein Flugzeug-Kartendeck
- vier Manöver-Kartendecks
- ein Schadens-Kartendeck
- 36 Spielmarken
- fünf Spielbretter, eins für jedes Flugzeug
- ein Lineal mit roter Markierung in der Mitte



Manöverkarte



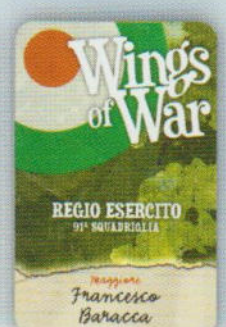
Schadenskarte



Deutsche Flugzeugkarte



Alliierte Flugzeugkarte



SPIELVORBEREITUNG

Als Spielfeld kann eine beliebige glatte Fläche genutzt werden, z.B. ein Tisch, ein Teppich oder den Fußboden, wo die Grenzen gut definiert werden können. Jeder Spieler wählt die gleiche Anzahl an Flugzeugkarten und legt sie, auf den Gegner zeigend, vor sich aus. Für jeden Flieger wird ein Spielbrett an einen geeigneten Platz gelegt, sowie ein Manöver-Deck, das dem blauen Buchstaben auf dem Flugzeug-Deck entspricht. Weiterhin wird ein Schadens-Deck vorbereitet, das den roten Buchstaben auf den Flugzeugkarten entspricht. Sollten die verwendeten Flieger unterschiedliche rote Buchstaben haben, so muss für jeden Flieger ein eigenes Schadens-Deck vorbereitet werden. Beachte, dass sich Buchstaben von ein paar Flugzeugkarten von denen aus dem Schadens-Deck unterscheiden: Dies sind zusätzliche

Spielmarken



Lineale



Spielbretter






Karten, die zur Anwendung kommen, wenn Du verschiedene Boxen benutzt.

Zweisitzige Flieger haben zwei unterschiedliche rote Buchstaben: der erste steht für das vordere Maschinengewehr, der zweite für das hintere. Das Spiel kann mit mehr als nur einem Flieger pro Spieler gespielt werden: Die Manöver-Planung, die Schussphase und Schadensauswirkung werden für jedes Flugzeug separat gemacht. Es werden Gruppen gebildet, wenn mehr als zwei Spieler an einer Partie teilnehmen wollen.

SPIELZÜGE

Jeder Zug hat eine Planungsphase und drei Bewegungsphasen.

DER PLAN

Am Anfang des Zugs wählt jeder Spieler drei Karten aus den Manöver-Decks seines dazugehörigen Flugzeugs. Diese Karten repräsentieren die drei Manöver, die jeder Flieger während dieses Zugs ausführt. Lege diese Karten verdeckt in die dafür vorgesehenen Plätze auf dem Spielbrett. Die oberste Karte wird zuerst ausgeführt, danach die mittlere und zum Schluss die unterste Karte. Karten mit dem  Symbol sind Steilflüge: es muss mindestens eine Nicht-Steilflug Karte gespielt werden, bevor eine weitere Steilflug-Karte benutzt wird. Das heißt es dürfen keine zwei Steilflug-Karten in Reihe ausgespielt werden. Selbst wenn eine Steilflug-Karte zum Schluss eines Zugs gespielt wird, darf in der nächsten Runde eine solche nicht zuerst gespielt werden. Die Karte mit einem  ist eine sogenannte Immelmann Wende. Es muss eine Gleitflug-Karte  vor der Immelmann Wende und eine weitere Gleitflug-Karte nach der Immelmann Wende gespielt werden, um diese zu vollziehen. Wenn die letzte Karte in der Runde eine Gleitflug-Karte war, dann darf die erste Karte der neuen Runde eine Immelmann Wende sein.

DIE BEWEGUNG

Sobald alle Spieler ihre Bewegung geplant haben, decken sie die erste Manöver-Karte für diese Runde auf. Jeder Spieler legt seine Manöver-Karte an die Vorderseite seiner Flugzeug-Karte, sodass der Anfang des Pfeils mit der kleinen blauen Linie an der Front des Fliegers übereinstimmt. Dann wird die Flugzeug-Karte über die Manöver-Karte geschoben, sodass der Kopf des blauen Pfeils am hinteren Ende des Fliegers mit dem Kopf des blauen Pfeils auf der Manöver-Karte übereinstimmt.

DER BESCHUSS

Nachdem alle Spieler ihre Manöver durchgeführt haben (siehe oben), wird geprüft, ob ein Flugzeug auf ein gegnerisches schießen kann. Hierzu nimmst Du das Lineal und legst ein Ende an den roten Punkt in der Mitte der Flugzeug-Karte. Wenn sich nun das Lineal innerhalb der vorderen hellen Zone, zwischen den roten Linien auf der eigenen Flugzeugkarte befindet und in dieser Position irgendeinen Punkt einer gegnerischen Flugzeug-Karte berührt, kann der Flieger feuern. Es ist möglich, dass sich zwei Flieger gegenseitig beschießen.

Wenn das Ziel mit der ersten Hälfte des Lineals erreicht wird, dann bekommt es zwei Schadens-Karten. Sollte es sich weiter entfernt befinden und erst mit der zweiten Hälfte des Lineals erreicht werden, bekommt es eine Schadens-Karte. Achte darauf, dass die Karten von einem Deck genommen werden, dessen Buchstaben mit den roten des feuernenden Fliegers übereinstimmen. Flieger können in jeder Phase auf ein einzelnes Ziel feuern. Es ist nicht möglich durch Flugzeuge hindurchzuschießen, egal ob Freund oder Feind. Wenn es nicht möglich ist das Ziel zu treffen, ohne eine andere Flugzeug-Karte dabei zu berühren, so muss ein anderes Ziel gewählt werden; falls vorhanden, oder der Schuss verfällt. Nur Zweisitzer Flieger können auf zwei verschiedene Ziele nach jeder Bewegung feuern. Eins davon kann von der Front aus beschossen werden, das andere mit dem hinteren Maschinengewehr.

BEISPIEL

Im Beispiel siehst Du ein Duell zwischen einer SPAD XIII und einer Fokker Dr.I. In der Bewegungsphase fliegt die SPAD nach links, während sich die Fokker im Steilflug nach rechts wendet. Nach der Bewegung kann die SPAD aus kurzer Distanz auf die Fokker schießen. Der Spieler der Fokker nimmt zwei Schadenskarten vom Schadensdeck A. Die Fokker selbst kann nicht schießen, weil sie keine Sichtlinie zur SPAD hat.



DER SCHADEN

Der Spieler des getroffenen Fliegers nimmt Schadenskarten und schaut sie sich verdeckt an. Diese werden dann am vorgesehenen Platz des getroffenen Fliegers verdeckt abgelegt. Sobald der gesamte Wert aller Schadenskarten den grünen Wert der Flugzeug-Karte erreicht oder übersteigt, wurde der Flieger abgeschossen und somit eliminiert. Nur wenn eine Schadenskarte mit diesem Symbol ☒ gezogen wird, muss der Spieler diese offen hinlegen. Das Maschinengewehr des feuernenden Fliegers hatte eine Fehlfunktion und kann die nächsten drei Manöver nicht mehr schießen. Um dies darzustellen, lege drei Marker auf das betroffene Maschinengewehr des Fliegers. Bei Zweisitzern wird nur das Gewehr ausgeschaltet, welches geschossen hat, also entweder vorne oder hinten. In jeder Manöver Phase, in der ein Marker weggenommen wird, kann der Spieler nicht schießen. Ein Zweisitzer kann sein anderes Maschinengewehr weiterhin in jeweiliger Richtung abfeuern, solange dies nicht auch eine Fehlfunktion erleidet.

Wenn eine Karte mit diesem Symbol ☘ gezogen wird, so ist das beschossene Flugzeug durch einen kritischen Treffer sofort abgeschossen worden.

ABSCHLUSS DES SPIELZUGS

Jede Runde besteht aus drei Spielzügen. Nachdem alle Flieger ihren möglichen Beschuss vollzogen haben, endet der erste Zug. Jeder Spieler deckt nun die nächste Manöver-Karte auf, bewegt sich und darf feuern. Danach die letzte Manöver-Karte, ebenfalls bewegen und feuern. Nun ist die Runde abgeschlossen und geht in die Planung der nächsten über. Bevor die Manöver-Karten wieder auf die Hand genommen werden, wird überprüft ob eine letzte Manöver Karte ein Steilflug war. Dies wird gegebenenfalls mit einem Marker gekennzeichnet, denn in der nächsten Runde darf dieser Spieler nicht mit einem Steilflug beginnen. Auch wenn das letzte Manöver ein Gleitflug oder eine Immelmann Wende war, wird markiert, dass der Spieler entweder mit einem Gleitflug beginnen muss oder aber eine Immelmann Wende fliegen darf.

ÜBERLAPPEN




















Wenn sich zwei Flugzeugkarten berühren, dürfen diese nicht aufeinander schießen. Natürlich dürfen sie nach wie vor auf andere Gegner schießen, die sie nicht berühren. Andere Flieger dürfen auf sich überlappende Flieger den Regeln folgend schießen.

ÜBERFLIEGEN DER SPIELFLÄCHE

Wenn ein Flieger mit seinem Mittelpunkt über den Spielfeldrand fliegt, wird er vom Spiel entfernt.

SIEG

Gewinner des Spiels ist derjenige, der ein oder mehrere Flieger auf der Spielfläche hat, nachdem alle anderen entweder abgeschossen wurden oder das Spielfeld durch überfliegen verlassen haben. Wenn du mehrere Partien spielst, zählt jeder gegnerische Flieger, der das Spielfeld überflogen hat, 1 Punkt, jeder Abschuss 2 Punkte und Du bekommst -1 Punkt für jeden abgeschossenen Flieger, der Dir gehörte. Die Summe der Punkte gibt am Ende der Partie den Gewinner an.

| LAST MANEUVER PERFORMED | SPECIAL DAMAGES | SCENARIO GOALS | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |
| Gleitflug | Fehlfunktion der Maschinengewehre | Erfolgreiche Bomber- Mission | Erfolgreiche Pilot/Spion Rettungsmission | Amerikanisches Flugzeug Abschuß | Britisches Flugzeug Abschuss | Deutsches Flugzeug Abschuß |
|  |  |  |  |  |  | |
| Immelmann Wende | Rauch | Erfolgreiche Fotografie Mission | Erfolgreiche Beobachtungs- oder Artillerie Mission | Belgisches Flugzeug Abschuß | Italienisches Flugzeug Abschuß | |
|  |  |  |  |  |  | |
| Steilflug | Feuer | Deutsches Flugzeug Abschuß | Erfolgreiche Standard Mission | Französisches Flugzeug Abschuß | Russisches Flugzeug Abschuß | |

Erhaltene Schadenskarten

Erhaltene Schadenskarten mit +1
(optionale Regel)

Spielmarke - Spezieller Schaden
(optionale Regel)

Spielmarke - Fehlfunktion



Wenn Du mehr als ein Flugzeug des selben Typs benutzt, lege hier eine Kopie ab, um festzuhalten welches Flugzeug auf dem Spielbrett gemeint ist.

Letztes ausgeführtes Manöver

Erstes geplantes Manöver

Zweites geplantes Manöver

Drittes geplantes Manöver

Unbenutzte Manöverkarten

Szenarien

Wings of War

In diesem Abschnitt präsentieren wir eine Liste von Szenarien, die Du mit einem der beiden Grundsets spielen kannst. Wenn Du Dich mit dem Spiel vertraut gemacht hast, kannst du gerne eigene Szenarien gestalten. Falls Du beide Grundsets hast oder sogar mehrere der beiden Grundsets, lassen sich sehr vielfältige Szenarien entwickeln, die reichhaltige Spielsituationen ermöglichen. Auch die Nationen können durchaus gemischt werden. Ein paar eroberte Flieger, die von deutschen Piloten an der Front eingesetzt wurden sind ebenfalls in den Sets enthalten, um die Szenarien auszubauen. Einige Flugzeug-Karten (z.B. der Sopwith Dreidecker mit einfachen Maschinengewehren, sowie Hanriots und D.H.4 mit Zwillings-MGs) sind mit verschiedenen Waffen ausgestattet, um mehr Vielfalt zu bieten, wenn Du Dir Sets mit unterschiedlichen Beschuss-Decks besorgst.

Die Länge des Spielfelds wird in den Szenarien mit angegeben. Die Breite sollte mindestens 70cm betragen oder auch größer, insbesondere bei Aufklärungsflügen / Bombardierung oder wenn mehr als 4 Spieler beteiligt sind.

SATZ#1 **FAMOUS ACES**

DUELL ÜBER DEN SCHÜTZENGÄBEN

Zwei Flieger patrouillieren die hart umkämpfte Front und begegnen sich in einem tollkühnen Duell.

Spieler: 2

Spielfläche: Die deutsche Seite gegenüber der Alliierten bei mindestens 70 cm Abstand.

Deutscher Flieger: Eine Fokker Dr.I auf halber Linealdistanz (i.F. Ld) zum eigenen Spielfeldrand.

Alliierter Flieger: Eine Sopwith Camel auf halber Linealdistanz (i.F. Ld) zum eigenen Spielfeldrand.

Siegebedingung: Den Gegner abschießen oder zur Flucht bringen.

Variante: Die deutsche Seite fliegt eine Albatros D.Va und der Alliierte fliegt eine SPAD XIII oder Kissenberth's Camel für den Deutschen und eine Collishaw's Sopwith Triplane für den Alliierten.



PATROUILLE IM MORGENROT

Der Himmel über der Front leuchtet in hellem rot, als sich zwei Patrouillen einen heftigen Kampf liefern.

Spieler: 2-4

Spielfläche: Die deutsche Seite gegenüber der Alliierten bei mindestens 90 cm Abstand.

Deutsches Team: Eine Fokker Dr.I und eine Albatros D.Va auf halber Ld. zum eigenen Spielfeldrand.

Alliiertes Team: Eine Sopwith Camel und eine SPAD XIII auf halber Ld. zum eigenen Spielfeldrand.

Siegebedingung: Jedes Team bekommt 1 Punkt pro gegnerischen Flieger, der das Spielfeld verlässt, 2 Punkte für jeden Abschuss, sowie -1 Punkt für jedes eigene abgeschossene (nicht fliehende) Flugzeug.

Variante: Die Deutschen fliegen eine Kissenberth's Camel und eine Albatros D.Va, die Alliierten fliegen eine Collishaw's Sopwith Triplane und eine SPAD XIII.

SATZ#2 WATCH YOUR BACK!

AUF DEM WEG ZUM FLIEGER-ASS

Eine empfindliche aber geschickte Nieuport 11 trifft auf eine stämmige Halberstadt D.III.

Spieler: 2

Spielfläche: Deutschland/Österreich gegenüber der Alliierten Seite bei mindestens 70cm Abstand.

Deutschland/Österreich: Eine Halberstadt D.III auf halber Ld. zum eigenen Spielfeldrand.

Alliierte: Eine Nieuport 11 auf halber Ld. zum eigenen Spielfeldrand.

Sonderregel: Während des 1. Weltkriegs wurde die Munition für die MGs der Flieger in großen Mengen von angelernten Arbeitern produziert, um die Massenproduktion überhaupt zu bewältigen. Darunter litt die Qualität der Geschosse und Fehlfunktionen waren an der Tagesordnung, aber einige Piloten überprüften vor einem Einsatz jede ihrer Kugeln (und entfernten manchmal die Hälfte der Munition). Der Nieuport Pilot dieser Mission ist einer von ihnen. Wenn der Alliierte Spieler schießt, ignoriert er die Fehlfunktionskarten mit einem grünen Kreuz. Nur bei einem roten Kreuz erleidet die Nieuport eine Fehlfunktion.

Siegebedingung: Der Spieler, dessen Flieger das Spielfeld verlässt oder abgeschossen wird, verliert.

LUFTANGRIFF AUF ISTRANIA

Eine österreichische Ufag muss Luftaufnahmen eines italienischen Ziels machen, das von zwei patrouillierenden Fliegern sorgfältig bewacht wird.

Spieler: 2-4

Spielfläche: Österreich gegenüber der italienischen Seite bei mindestens 140cm Abstand. Platziere eine Karte (mit Gebäude - oder Schützengraben Motiv) als Ziel für die Luftaufnahmen in der Mitte der italienischen Seite mit 25cm Abstand zum Spielfeldrand.

Österreich: Eine Ufag C.I und eine Halberstadt D.III auf halber Ld. zum eigenen Spielfeldrand.

Italien: Eine Nieuport 11 und eine Bogliolo's Hanriot Hd.1 auf halber Ld. zum eigenen Spielfeldrand.

Sonderregel: Um das Ziel zu fotografieren, muss die Ufag ein Sturzflugmanöver durchführen (eins mit einem kurzen Pfeil und dem ♦ Symbol darauf. Die Ufag kann dies tun, sobald sich die Mitte der Flugzeugkarte auf halber Linealdistanz zum Ziel befindet. Sollte der hintere Platz der Ufag außer Gefecht gesetzt werden, so kann die Mission nicht mehr erfolgreich durchgeführt werden und gilt als gescheitert.

Siegebedingung: Jedes Team bekommt einen Siegpunkt für jedes feindliche Flugzeug, welches das Spielfeld verlassen hat, 2 Punkte für jeden Abschuss und -1 Punkt für jedes eigene abgeschossene (nicht fliehende) Flugzeug. Wenn die Ufag das Ziel fotografiert, bekommen die Italiener keinen Punkt für die Flieger Österreichs, wenn diese das Spielfeld verlassen haben. Die Österreicher bekommen 2 Punkte für die Ufag, die ihre Mission erfüllt und das Spielfeld verlassen konnte.

SATZ#1 + SATZ#2 FAMOUS ACES + WATCH YOUR BACK!

STURM AUF DIE WESTFRONT

Zwischen einer handvoll deutschen Fliegern und einem alliierten Geschwader, verschiedener Nationen, kommt es zu einem heftigen Kampf.

Spieler: 2-6

Spielfläche: Die Deutschen gegenüber den Alliierten bei mindestens 90cm Abstand.

Deutsches Team: Eine Fokker Dr.I, eine Albatros D.Va und eine Halberstadt D.III auf halber Ld. zum eigenen Spielfeldrand.

Alliiertes Team: Eine Sopwith Camel, eine Nieuport 11 und eine SPAD XIII auf halber Ld. zum eigenen Spielfeldrand.

Siegbedingung: Jedes Team erhält 1 Punkt für jeden gegnerischen Flieger, der das Spielfeld verlässt, 2 Punkte für jeden abgeschossenen, gegnerischen Flieger, sowie -1 Punkt für jeden eigenen, abgeschossenen Flieger.

LUFTWAFFE ÜBER FLANDERN

Eine britische D.H.4 befindet sich auf einer Bombermission; eine belgische Hanriot ist als Begleitschutz unterwegs, als die deutsche Luftwaffe am Horizont erscheint.

Spieler: 2-6

Spielfläche: Die Deutschen gegenüber den Alliierten bei mindestens 160cm Abstand. Eine Karte wird als Zielpunkt der Bombermission in die Mitte der deutschen Aufbauzone bei 35 cm Abstand zum Spielfeldrand gelegt.

Deutsches Team: Eine Fokker Dr.I, eine Albatros D.Va und eine Halberstadt D.III auf halber Ld. zum eigenen Spielfeldrand.

Alliiertes Team: Eine Sopwith Camel, eine Clayburn Atkey's De Havilland D.H.4 auf halber Ld. zum eigenen Spielfeldrand in der eigenen, linken Ecke, sowie eine Belgian Hanriot Hd.1 (Coppens oder Olieslagers) auf halber Ld. zum eigenen Spielfeldrand in der eigenen, rechten Ecke.

Sonderregel: Um das Ziel zu bombardieren muss die Flugzeug-Karte der D.H.4 oder eine dazugehörige Manöver-Karte die Zielkarte berühren. Sobald dies passiert, ist die Bombermission ein Erfolg. Sollte der hintere Platz der D.H.4 außer Gefecht gesetzt werden, so kann die Mission nicht mehr erfolgreich durchgeführt werden und gilt als gescheitert.

Siegbedingung: Jedes Team erhält 1 Punkt für jeden gegnerischen Flieger, der das Spielfeld verlässt, 2 Punkte für jeden abgeschossenen, gegnerischen Flieger, sowie -1 Punkt für jeden eigenen, abgeschossenen Flieger. Sobald das Team der Alliierten die Bombermission erfüllt, bekommt die Seite 2 Punkte. Ab diesem Moment kann das Team der Deutschen keine Punkte mehr für alliierte Flieger bekommen, die das Spielfeld verlassen.

Variante: Deutschland bekommt eine Kissenberth's Camel, eine Fokker Dr.I, eine Albatros D.Va und eine Halberstadt D.III. Die Alliierten bekommen eine SPAD XIII und eine AIRCO D.H.4 in der eigenen, linken Ecke, sowie eine belgische Hanriot Hd. 1 und eine Nieuport 11 in der eigenen, rechten Ecke.

NEUE SZENARIEN ENTWICKELN

LUFTKÄMPFE

Szenarien sind Luftkämpfe mit einem oder mehreren Fliegern auf jeder Seite. Um ausbalancierte Teams zu bilden, ist es sinnvoll die gleiche Anzahl von Flugzeugen, mit gleichen Schadenskapazitäten auf beiden Seiten zu haben. Z.B. zwei Flieger mit einem roten A und ein Flieger mit einem roten B für jedes Team. Um, neben der Schadenskapazität, einen Überblick über das Gleichgewicht der Flieger zu haben, schaue sowohl auf die Anzahl an Schadenspunkten die ein Flugzeug hinnehmen kann, als auch auf die Manövrierfähigkeit. Eine hohe Zahl an Manöverkarten ist meist besser, wobei ein erfahrener Pilot auch ein kleines Manöverdeck gut ausnutzen kann. Eine niedrige Manövrierfähigkeit kann durch eine höhere Anzahl an Schadenspunkten ausgeglichen werden. Luftkämpfe unterliegen den Siegbedingungen der Grundregeln.

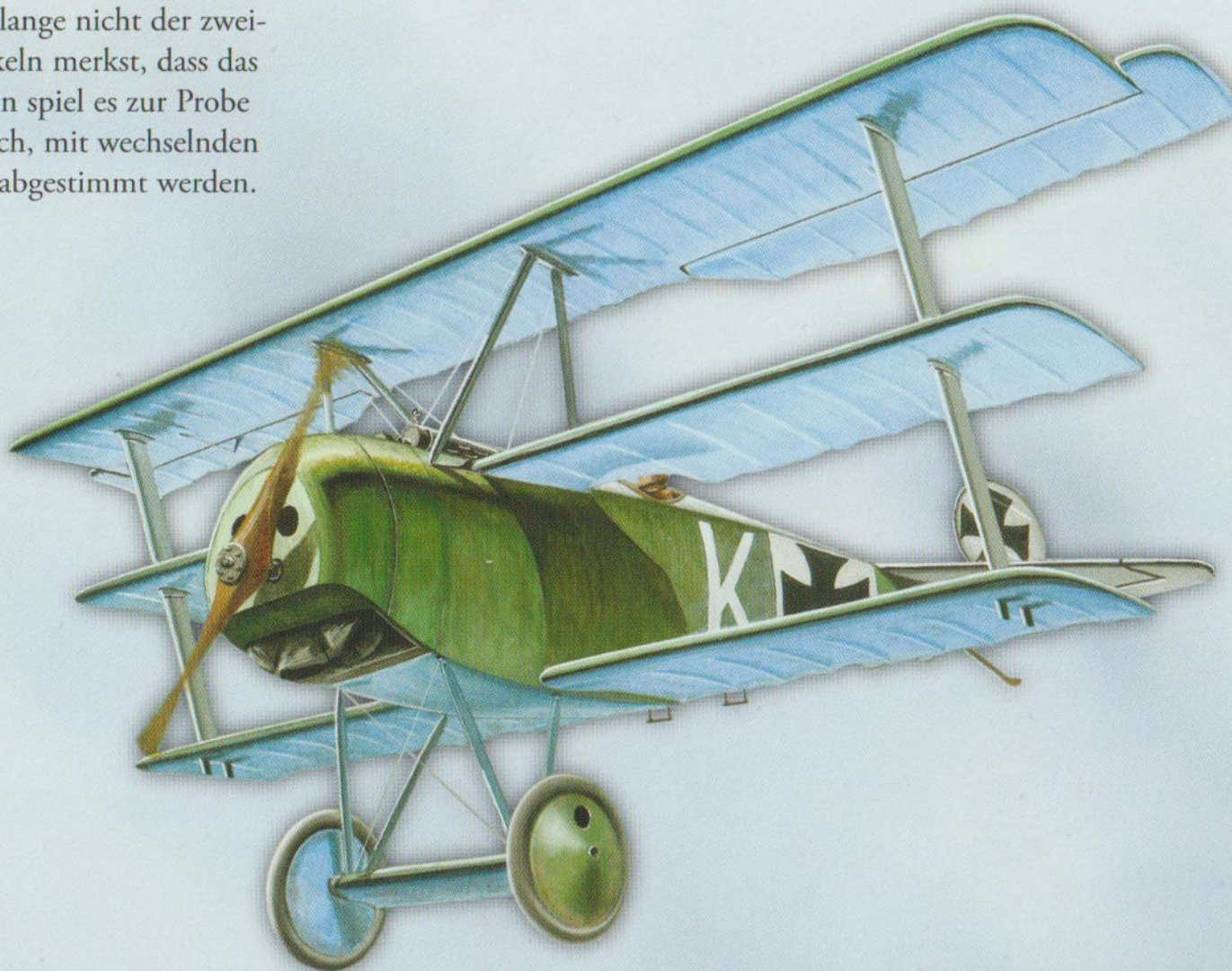
ANDERE SZENARIEN

Zweisitzer wie die Ufag oder die D.H.4 sind ideal um andere Szenarien zu entwerfen, wo ein oder mehrere Flugzeuge spezielle Missionen erfüllen müssen. (Siehe Luftangriff auf Istrania oder Luftwaffe über Flandern.) Du kannst hierzu auch eigene Sonderregeln entwickeln. Als Beispiel könntest Du entscheiden, dass Flieger das Feuer der Artillerie auf sich lenken sollen, indem sie sich im Spiel eine bestimmte Anzahl von Runden im Umkreis einer Linealdistanz um eine Artilleriestellung (durch eine Karte symbolisiert) bewegen müssen, oder du kannst den Beschuss von Schützengräben simulieren. Du musst entscheiden, ob die Punkte für diese Mission sofort zu erhalten sind oder erst, wenn der Flieger das Spielfeld verlassen hat, wie im Luftangriff auf Istrania. Schließlich müssen die Fotos ja auch im Stützpunkt ankommen, um ausgewertet zu werden. Erfahrene Piloten können sehr komplizierte Missionen entwickeln, wie z.B. ein Landemanöver hinter der Front, um einen Spion oder einen Piloten aus einer brenzligen Situation zu befreien. Dabei könnte der Zweisitzer natürlich kein hinteres Maschinengewehr benutzen, denn der Platz ist ja unbesetzt, solange nicht der zweite Pilot an Bord ist. Wenn du beim Entwickeln merkst, dass das Gleichgewicht des Spiels leiden könnte, dann spiel es zur Probe mindestens zwei mal mit einem Freund durch, mit wechselnden Seiten. Somit können die Feinheiten besser abgestimmt werden.

ANMERKUNG ZU DEN SPIELKOMPONENTEN

Wenn du mehrere gleiche Flieger benutzt, brauchst du auch für jeden ein dazugehöriges Spielbrett.

Um diese Flieger im Spiel voneinander zu unterscheiden, lege eine Kopie der Flugzeug-Karte in die rechte, obere Ecke des Spielbretts. Benutze die Spielmarken um Abschüsse festzuhalten und verteile die entsprechenden Marken an den Spieler oder das Team, welches den Abschuss hatte, damit es am Ende des Spiels keine Unklarheiten gibt. Spielmarken mit Bomben, Kameras oder verschiedenen Zielen werden verteilt, wenn die entsprechende Mission erfolgreich ausgeführt wurde. Marken ohne Motiv dienen als Ersatz, oder sie können für eigene Missionen frei gestaltet werden.




Optionale Regeln


Wings of War


Nach ein paar Spielen, um die Grundregeln zu beherrschen, können die folgenden Zusatzregeln im Spiel integriert werden. Dadurch kommt mehr Realität ins Geschehen. Es können alle oder nur ganz bestimmte Zusatzregeln übernommen werden. Wichtig ist, dass alle Spieler damit einverstanden sind.



SPEZIELLER SCHADEN

Einige Karten haben neben der Anzahl an Schadenspunkten auch verschiedene Symbole: Dies sind besondere Schadensarten, die ein Flugzeug erleiden kann (Ausnahme: Fehlfunktion, die den feuernden Flieger betrifft). Einige dieser Schäden müssen dem anderen Spieler mitgeteilt werden, nicht aber die Anzahl an Schadenspunkten, die verursacht wurden.


- Das Symbol  bedeutet, dass das Höhenruder des Fliegers kurzweilig klemmt. Der Flieger kann keine Linksflug Manöver durchführen, also keine Manöver, die einen Pfeil nach links auf der Manöver-Karte haben.

- Das Symbol  bedeutet, dass das Höhenruder des Fliegers kurzweilig klemmt. Der Flieger kann keine Rechtsflug Manöver durchführen, also keine Manöver, die einen Pfeil nach rechts auf der Manöver-Karte haben.


- Das Symbol  bedeutet, dass der hintere Platz im Zweisitzer außer Gefecht gesetzt wurde. Das hintere Maschinengewehr kann nicht mehr abgefeuert werden und gegebenenfalls können bestimmte Missionen, die den Einsatz des Beobachtungsposten erfordern, nicht mehr ausgeführt werden. Einsitzer ignorieren diesen Schaden.

- Das Symbol  bedeutet, dass der Motor beschädigt wurde. Das Flugzeug muss ab sofort, bis zum Ende des Spiels, jede Runde mindestens ein Sturzflug Manöver durchführen (mit einem kurzen Pfeil und dem  Symbol). Sollte der Flieger einen weiteren Motorschaden erleiden, so gilt er als abgeschossen und wird, unabhängig von Schadenspunkten, aus dem Spiel entfernt.



- Das Symbol  bedeutet, dass der Flieger eine Rauchfahne hinter sich herzieht. Andere Flieger können dieses Flugzeug nicht mehr „verfolgen“ (siehe unten). Der betroffenen Flieger kann ebenfalls keine Verfolgung mehr aufnehmen. Der betroffene Pilot

muss dem gegnerischen Team mitteilen, dass sein Flieger „qualmt“ und legt drei Spielmarken auf das Schadensfeld auf seinem Spielbrett. Am Ende jedes Zugs entfernt er eine Marke. Wenn am Anfang eines Zugs keine Marken mehr vorhanden sind, fliegt die Maschine wieder unter normalen Bedingungen.

- Das Symbol  bedeutet, dass der Flieger Feuer fängt. Nimm drei Spielmarken und lege sie auf das Schadensfeld auf dem Spielbrett. In jedem Zug, bevor die Manöver aufgedeckt werden, wird eine Marke entfernt und eine Schadenskarte aus dem A-Deck gezogen. Nur Schaden und Explosionen werden gewertet. Andere Spezialschäden verfallen. Außerdem raucht die Maschine (siehe oben) und unterliegt den o.a. Regeln hierfür. Wenn das Feuer nach drei Zügen gelöscht ist, verschwindet auch der Rauch. Falls keine Karten aus dem A-Deck gezogen werden können, werden stattdessen zwei Karten aus dem B-Deck genommen.

Wenn ein Flieger unterschiedliche, spezielle Schäden bekommt, so wird auch jeder Schaden gewertet. Gleiche, spezielle Schäden können nur einmal auftreten. Gewertet wird immer der neueste und der vorherige verfällt dann. Falls gleichzeitig gezogen, wird immer nur einer von beiden gewertet.

ZIELEN

Wenn ein Flieger mindestens zwei Züge nacheinander auf ein und dasselbe Ziel aus der selben Schussrichtung (vorne oder hinten) schießen kann, so wird bereits beim zweiten Schuss zusätzlich zu den Schadenspunkten auf der Karte ein weiterer Schadenspunkt beim Flieger vermerkt. Null-Punkt-Karten bleiben allerdings Null-Punkt-Schäden. Beispiel: eine D.H.4 feuert am Ende eines Zuges mit dem Heck-MG auf eine Fokker Dr.I und im nächsten Zug auf kurzer Distanz nochmals mit dem Heck MG wieder auf die Fokker Dr.I. Die Fokker nimmt zwei Schadenskarten; eine zählt 0 und die andere 3 Punkte. Der gesamte Schaden (aus der zweiten Schussphase) beläuft sich auf 4 Punkte (0 und 3+1).

AUSSER KONTROLLE

Ein Spieler, der ein unerlaubtes Manöver fliegt, also z.B. zwei Steigflug-Manöver hintereinander, zerstört sein Flugzeug dabei selbst. Der Flieger wird entfernt, sobald durch das Aufdecken der zweiten Manöver-Karte dieses Missgeschick klar wird. Der Flieger

gerät bei diesem Manöver außer Kontrolle und stürzt zu Boden. Die Siegpunkte in Höhe eines Abschuss (2) erhält der Gegner.


VERFOLGUNG

Manchmal kann ein Pilot in eine vorteilhafte Position gelangen, von wo aus er in der Lage ist sehr viel besser vorherzusehen was sein Kontrahent als nächstes tun wird. Dadurch kann er eine Verfolgung aufnehmen und sich an seinen Gegner ranhängen. Ob dies möglich ist, wird zu Beginn jedes Zugs überprüft. Benutze das Lineal und verbinde das Zentrum deiner Flugzeug-Karte mit dem Zentrum der Flugzeug-Karte deines Gegners. Wenn das Lineal lang genug ist, durch die vordere Seite Deiner Flugzeug-Karte und durch die hintere Seite der anderen Flugzeug-Karte hindurchführt und keine anderen Flugzeug-Karten den Weg des Lineals kreuzen, so ist eine Verfolgung möglich. Verfolger ist, dessen Flugzeug die vordere Seite der Messung bildete und Verfolgter, dessen Rückteil vom Lineal durchkreuzt wurde. Beide Piloten planen ihren nächsten Zug ganz normal. Bevor jedoch die Karten aufgedeckt werden, muss der verfolgte Pilot seine dem Verfolger zeigen. Dieser kann nun alle seine drei Manöver-Karten, wenn er möchte, in einer beliebigen, neuen Reihenfolge ordnen. Sollte zu Beginn des zweiten Zugs immer noch eine Verfolgung derselben beteiligten Flugzeuge möglich sein, So muss zu Beginn der zweiten Runde der verfolgte Pilot wieder seine Manöver-Karte aufdecken und der Verfolger kann seine zwei verbleibenden Karten neu ordnen. Eine Verfolgung ist nur möglich wenn diese zu Beginn der kompletten Runde möglich war.

TOTE WINKEL FÜR HECK-MGs

Das Maschinengewehr am Heck, bei Zweisitzern hat einen toten Winkel, direkt am hintersten Ende des Fliegers. Benutze das Lineal um das Zentrum des Zweisitzers mit dem Zentrum des möglichen Ziels zu verbinden. Dabei muss das Lineal durch den hinteren Teil, zwischen den roten Linien hindurchführen. Wenn das Lineal nun durch direkt durch das Hinterteil des Fliegers führt und den Gegner mit der ersten Linealhälfte berührt, ist das Feuern nicht möglich.

TURNIER-REGELN

Um den Glücksfaktor zu reduzieren, entferne vor dem Spiel alle Explosionskarten  aus den Schaden-Decks.

Ein Spiel von Andrea Angiolino und Pier Giorgio Paglia

Wings of War

Spielidee und Entwicklung: Andrea Angiolino and Pier Giorgio Paglia.

Flugzeug Zeichnungen und Spielbox: Vincenzo Auletta.

Zusätzliche Grafiken: Dario Calì.

Gestaltung und Grafiken: Fabio Maiorana.

Leitung und Bearbeitung: Roberto Di Meglio, Simone Peruzzi and Fabrizio Rolla.

Historische Beratung: Gregory Alegi and Paolo Varriale.

Wir bedanken uns bei: Daniel Clamot, Antonio Iozzi, Miroslav Pokorny, Etienne Reunis und allen Leuten von at www.theaerodrome.com.

Produktion und Vertrieb von NG International Srl



www.nexusgames.com

Via Pradazzo 6/b, 40012 Calderara di Reno (BO), Italy

www.nexusgames.com

Vertrieb der deutschsprachigen Version von Mad Mans Magic



Tel. (+49) 4191/50600 - Fax (+49) 4191/506010

info@madmansmagic.de - www.madmansmagic.de

Bewahren Sie diese Adresse für Rückfragen auf.

© 2004, 2008 NG International Srl. Wings of War™, Wings of War - Famous Aces™ and Wings of War - Watch Your Back!™ are trademarks of NG International Srl. All rights reserved. Made in China.

wow@nexusgames.com — www.wingsofwar.it