

# LA SQUADRIGLIA DEGLI ASSI

Combattimenti aerei durante la Prima Guerra Mondiale



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 24/01/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## I WARGAMES E BALENA LUDENS

Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute da chi scrive nel giocare qualche wargame nuovo (dopo averlo provato per la prima volta) o... d'epoca (ritirato fuori dallo scaffale per una partita). Non seguiremo un ordine ben preciso, ma registreremo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cercheremo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Compatibilmente con la disponibilità ed il tempo necessario a provarli, vorremmo dare la precedenza ai wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano direttamente la storia del nostro Paese.

Non sempre però avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti.

## Introduzione storica

Il 17 Luglio 1914 si alzò in volo il primo aereo adattato all'uso bellico: si trattava del britannico Vickers FB 5. Due anni più tardi, il 1° Luglio 1915, ci fu il primo combattimento aereo della Prima Guerra Mondiale, con il Fokker M5K del tenente Kurt Wintgens: su quel velivolo era stato installato un "sincronizzatore" che permetteva alla mitragliatrice di bordo di sparare attraverso le pale dell'elica motrice, un accorgimento tecnico che dette un grosso vantaggio iniziale all'aviazione tedesca. Il primo aereo abbattuto (proprio dall'asso Wintgens) fu un Morane-Saulnier L francese, colpito dietro le linee alleate.



Foto 1 – Francesco Baracca, Asso dell'aviazione italiana, fotografato accanto al suo aereo.

Degno di nota è che questi aerei erano costruiti in legno e tela per riuscire a sollevarsi senza problemi dal suolo, quindi i piloti non avevano alcuna protezione contro i proiettili sparati dagli avversari: ci voleva davvero un gran coraggio ad affrontare uno scontro nei cieli, ma molti piloti si consideravano gli eredi dei grandi "cavalieri" medievali e consideravano un onore essere inviati in battaglia.

## Presentazione del gioco

*La Squadriglia degli Assi* è un wargame che vuole simulare questi combattimenti nei cieli del Nord Italia durante l'intera Prima Guerra Mondiale: è stato pubblicato come inserto della rivista [Para Bellum numero XIII](#) (edito da *Aleph Game Studio*) ed è la ristampa (rivista e corretta) di un gioco di Andrea Angiolino e Gregory Alegi apparso nell'ormai lontano 1994 sulla "Rivista Aeronautica: Notiziario Giovani" edita dal Ministero della Difesa italiano.

Notate inoltre che 5 anni più tardi Andrea Angiolino, questa volta insieme a Pier Giorgio Paglia, pubblicò un gioco di grande successo ([Wings of War](#)) con lo stesso soggetto e regole abbastanza simili, ma utilizzando delle carte (per le manovre) e delle stupende miniature di velivoli della Prima Guerra Mondiale.

Possono partecipare da 2 a 6 giocatori (ma a volte anche di più, se si hanno due copie del gioco e delle tabelle) di 10 anni o più e la durata media delle partite non supera i 60 minuti (tempo da raddoppiare se si gioca in 6)

## Unboxing

L'inserto contiene una bellissima mappa a esagoni (che riproduce il territorio sopra il quale si svolgeranno i nostri scontri), una plancia di counters (aerei e marcatori di vario tipo), quattro tabelle per l'utilizzo degli aerei e il regolamento (sulle pagine centrali della rivista, da staccare).



Foto 2 – I componenti del gioco.

**La Squadriglia degli Assi** mette di fronte 2 o più aerei, prevalentemente italiani e austriaci: nel regolamento sono già incluse tre missioni “di base” (la prima delle quali chiama in causa il nostro “asso” più famoso, il romagnolo Francesco Baracca, di Lugo) ma è possibile coinvolgere fino a 6 giocatori, dando una scheda personale a ciascuno di essi e scegliendo a piacere gli aerei da mettere in campo, tenendo conto dei diversi tipi di aereo e degli anni in cui furono messi a punto, per permettere scontri “equilibrati”.

I materiali sono buoni, anche se le figure appaiono un po’ piccole ai nostri occhi ormai “attempati”, e così riducono un pochino il piacere di ammirare al meglio i diversi velivoli riprodotti.

Prima di iniziare munitevi di due dadi “D6”, non forniti con la rivista.

## Preparazione (Set-Up)

Per ogni partita si usa sempre la stessa mappa, che ci mostra una vista dall'alto della “terra di nessuno”, ovvero di quella parte di terreno che va dalle trincee italiane a quelle austriache (che si intravedono a loro volta sul disegno).



Foto 3 – Ecco come si presenta il gioco all’inizio del primo scenario: Francesco Baracca, con il suo Nieuport 11, è appena decollato per cercare di abbattere l’Hansa-Brandenburg C1 austriaco (un biplano da ricognizione biposto) che si era infiltrato sulle linee italiane. Ma non fatevi ingannare... l’aereo di Baracca è ancora molto in basso, quindi non può sparare al suo avversario.

Dopo aver scelto (o ideato) lo scenario da giocare bisogna scegliere gli aerei e predisporre i relativi marcatori sulle schede di volo.

A questo proposito vi anticipiamo che ci sono TRE set diversi per ogni esercito, distinti da tre sfumature di colore (grigio per gli austriaci e verde per gli italiani), e da un numero (1-2-3 per gli Italiani) o una lettera (A-B-C per gli austriaci). Vi consigliamo dunque di tenere ogni set in una busta separata, in modo da cercare rapidamente il tipo di velivolo che vi servirà. Se poi avrete voglia e tempo per indicare il numero o la lettera sulla scheda riassuntiva ancora meglio.

Dopo aver recuperato gli aerei dovrete anche prendere i marcatori necessari (stesso colore e numero dell’aereo) con i quali preparerete la scheda di volo.



Foto 4 – La scheda di volo del Neuport 11 di Francesco Baracca.

Individuate il nome dell'aereo sull'apposita tabella con le caratteristiche di tutti i velivoli e predisponete i seguenti marcatori sulla scheda di volo:

- (1) – Cloche (in alto a sinistra): serve a determinare in quale direzione volete muovere l'aereo (dritto, a destra o a sinistra);
- (2) - Armamento (in alto, al centro): determinano il tipo di mitragliatrici montate sull'aereo, e questo influisce sull'arco di tiro coperto dall'arma;
- (3) – Equipaggio (in alto a destra): qui indichiamo se l'aereo ha solo il pilota o anche un Mitragliere;
- (4) Velocità (al centro): ogni aereo ha le sue caratteristiche, fra cui la velocità massima (il segnalino rosso indica questo valore, mentre quello a sinistra verrà usato per marcare la velocità reale);
- (5) Robustezza: indica quanti colpi può incassare l'aereo prima di essere abbattuto.

Il cerchietto bianco con i numeri "20/40" lo abbiamo aggiunto noi per ricordarci che quell'aereo può salire di 20 metri o scendere di 40 a turno.

Usando alcune regole opzionali sarà possibile tener conto del consumo di carburante, delle munizioni rimaste, ecc.

## Il Gioco



Foto 5 – Esempio di manovre programmate dai due aerei avversari.

La parte più interessante di **La Squadriglia degli Assi** sta nella... guida dei velivoli: le mosse infatti vengono programmate ad inizio turno e non possono più essere cambiate fino al termine della loro esecuzione.

La Foto 5 qui sopra vi mostra un esempio: l'aereo austriaco ha velocità massima "3" e potrà quindi eseguire 3 diversi ordini: con il primo indica una manovra "in avanti" con spostamento della cloche a destra, in modo da curvare verso destra nel secondo turno (rimettendo la cloche al centro), poi avanzerà ancora verso destra spostando la cloche a sinistra.

Il giocatore italiano ha velocità "4" e può eseguire 4 operazioni: con la prima sale di quota di 20 metri, con la seconda e la terza fa una scivolata d'ala verso destra e con la quarta va dritto in avanti.

Dopo questo esempio è giunto il momento di spiegarvi la sequenza di gioco:

(1) – i giocatori, in segreto, assegnano gli ordini ai loro velivoli: notare che ci sono 6 impulsi in ogni turno, ma gli aerei possono muovere solo in alcuni di essi in base alla velocità scelta. Nell'esempio qui sopra l'austriaco ha impostato velocità "3" e potrà dunque eseguire tre manovre (negli impulsi 2-4-6), mentre l'italiano (che ha velocità 4) ne farà quattro (muove negli impulsi 2-3-5-6);

(2) – si passa poi al primo impulso di movimento: se ci sono segnalini vengono rivelati e gli aerei eseguono la manovra. Altrimenti è possibile eseguire una fase di tiri con le mitragliatrici (fra aerei in vista e entro il raggio di tiro);

(3) – secondo impulso di movimento: idem e così di seguito fino al sesto.

## 6.1.1. Arco tiro tipo a (Fissa anteriore)

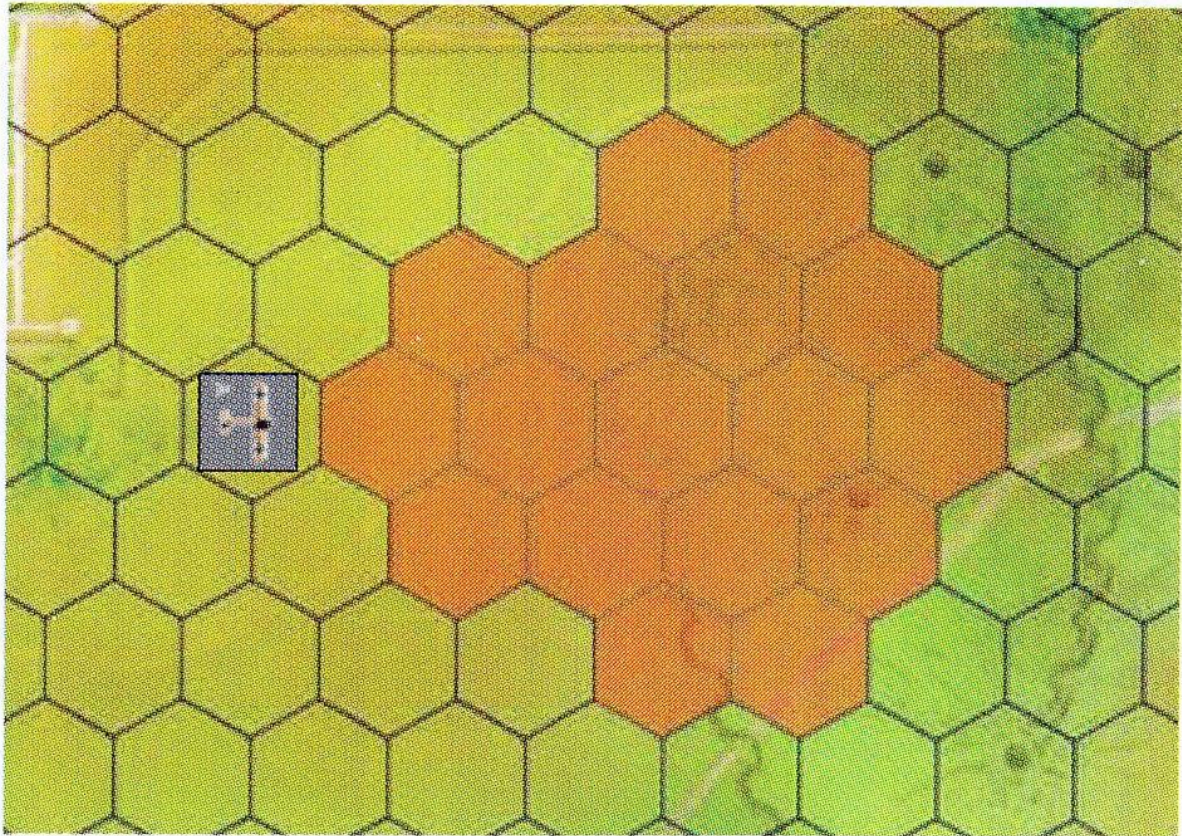


Foto 6: esempio dell'arco di tiro di un aereo con mitragliatrice tipo "a".

Dopo ogni impulso, come anticipato, è possibile sparare a un aereo nemico che si trova entro il proprio arco di tiro e a distanza massima di 5 esagoni.

Se si usano le regole sulla "quota" (estremamente consigliata, se non... praticamente obbligatoria) la distanza deve essere verificata su un'apposita tabella che tiene conto non solo del numero di esagoni fra chi spara e il bersaglio, ma anche della differenza di altezza fra i due aerei.

Ma torniamo al nostro esempio: l'aereo austriaco è a quota "0" (corrispondente a circa 350 metri da terra) mentre quello italiano (che lo tallona di coda) è a quota -200 (cioè vola a circa 150 metri da terra). La distanza "apparente" fra i due aerei è di un solo esagono, ma se consultiamo la tabella delle quote troviamo che la distanza "reale" è di 4 esagoni, considerando la differenza di altezza, quindi è possibile sparare al bersaglio (siamo infatti entro i 5 esagoni di distanza).

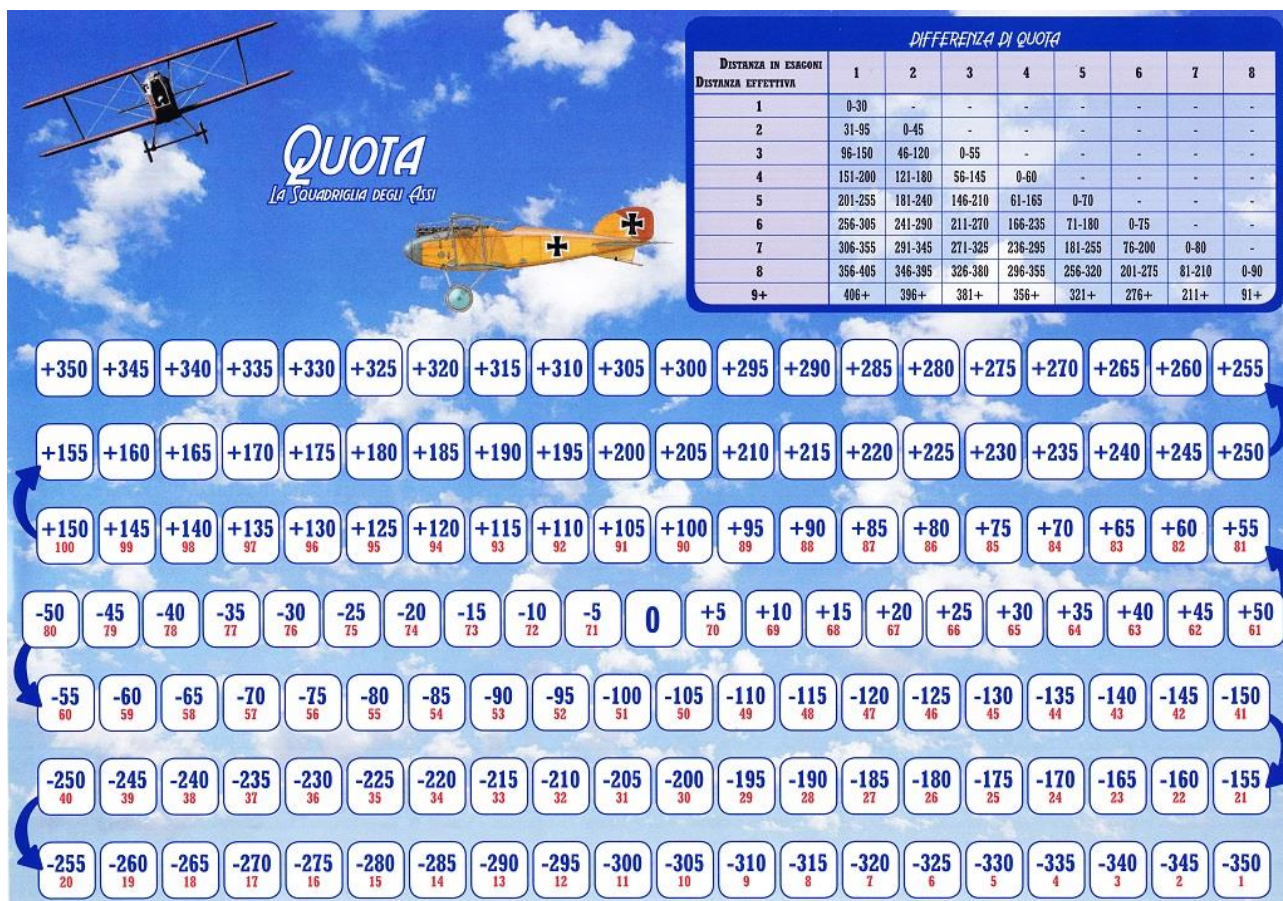


Foto 7 – La plancia con le indicazioni della quota e, in alto a destra, la tabella per il calcolo della distanza “reale” fra due aerei a quote diverse.

Non resta che lanciare 2D6, aggiungendo eventuali modificatori: +1 se abbiamo sparato al nemico nell’impulso precedente senza colpirlo, +3 se gli abbiamo causato uno o più danni), ecc.

Verifichiamo subito dopo il risultato sulla tabella, nella riga corrispondente alla distanza reale: con un 10 a distanza “4”, per esempio, otteniamo un colpo a segno sull’aereo avversario, il quale dovrà spostare il marcatore dei danni sul relativo tracciato.

Sulla stessa tabella alcuni numeri sono accompagnati da un “asterisco”, ad indicare che si è ottenuto un colpo “critico”: bisogna allora lanciare di nuovo 2D6 sulla tabella accanto (Danni Speciali) e vedere cosa succede al nostro velivolo.

## CARATTERISTICHE DEGLI APPARECCHI

| MODELLO (LIVELLO)     | Eq.   | V. MAX | ACC. | ARM.  | ROB. | MAN. | SAL. / DIS. | MODELLO (INFERIORE CENTRALE) | Eq.     | V. MAX | ACC. | ARM.  | ROB. | MAN. | SAL. / DIS. |
|-----------------------|-------|--------|------|-------|------|------|-------------|------------------------------|---------|--------|------|-------|------|------|-------------|
| AVIATION A.I. BELLICA | 1p    | 6      | 2    | 2a    | 12   | L    | 25/40       | AEG C.IV                     | 1p+2m   | 5      | 1    | 2c+1b | 24   | P    | 10/20       |
| AVIATION S.V.R. 5     | 1p    | 6      | 2    | 2a    | 13   | L    | 20/30       | ALBATROS D.Va                | 1p      | 5      | 2    | 2a    | 15   | L    | 20/40       |
| AVIATION S.V.R. 10    | 1p+1m | 6      | 1    | 2a+1b | 13   | M    | 10/20       | AVIATION C.I SERIE 37        | 1p+1m   | 5      | 1    | 1a+1b | 12   | L    | 20/35       |
| BREITEL F.2 FIGHTER   | 1p+1m | 6      | 2    | 2a+1b | 16   | M    | 15/30       | AVIATION D.I                 | 1p      | 5      | 2    | 1a    | 12   | L    | 30/60       |
| CAPRONI Ca. 300       | 2p+1m | 3      | 1    | 1c    | 20   | P    | 5/10        | ALBATROS D.II                | 1p      | 5      | 2    | 1a/2a | 12   | L    | 35/70       |
| CAPRONI Ca. 450       | 2p+2m | 4      | 1    | 1c+1b | 22   | P    | 5/10        | ALBATROS D.III SERIE 253     | 1p      | 6      | 2    | 2a    | 14   | L    | 20/40       |
| CAPRONI Ca. 600       | 2p+2m | 5      | 1    | 1c+1b | 20   | P    | 10/15       | BRANDENBURG C.1 PRIME SERIE  | 1p+1m   | 3      | 1    | 1a+1b | 12   | M    | 10/20       |
| CAPRONI Ca. 4         | 2p+2m | 3      | 1    | 2c+2b | 22   | P    | 5/10        | BRANDENBURG C.1 NEUMANN      | 1p+1m   | 4      | 1    | 1a+1b | 12   | M    | 10/20       |
| CARDON C.3            | 1p+1a | 3      | 1    | -     | 8    | M    | 5/5         | BRANDENBURG C.1 TARDI        | 1p+1m   | 4      | 1    | 1a+1b | 14   | M    | 10/20       |
| CARDON C.4            | 1p+1m | 4      | 1    | 1c/2c | 10   | P    | 5/10        | BRANDENBURG D.I              | 1p      | 5      | 2    | 1a    | 12   | L    | 20/40       |
| HANNOVER HD.1         | 1p    | 5      | 2    | 1a/2a | 12   | L    | 20/40       | BRANDENBURG K                | 1p+1m   | 4      | 1    | 1c    | 15   | P    | 10/20       |
| MACCHI L.3            | 1p+1m | 4      | 1    | 1c    | 12   | M    | 5/10        | D.F.W.                       | 1p+1m   | 5      | 1    | 1a+1b | 14   | M    | 15/30       |
| MACCHI M.5            | 1p    | 5      | 2    | 2a    | 12   | L    | 15/30       | FOKKER A.III                 | 1p      | 4      | 1    | 1a    | 10   | L    | 5/15        |
| MACCHI M.5 MOD./M.7   | 1p    | 6      | 3    | 2a    | 14   | L    | 20/40       | HANSA BRANDENBURG CC/W.18    | 1p      | 5      | 2    | 1a/2a | 12   | L    | 15/30       |
| NIEPORT 11            | 1p    | 4      | 1    | 1a    | 10   | L    | 20/35       | LOTUS C.II                   | 1p+1m   | 3      | 1    | 1b    | 9    | M    | 10/20       |
| NIEPORT 17            | 1p    | 5      | 2    | 1a/2a | 11   | L    | 20/40       | LOUWER B.VII (SERIE 17)      | 1p+1a/m | 3      | 1    | -/1b  | 8    | M    | 10/20       |
| PONILLON PD/PE        | 1p+1m | 5      | 1    | 1a+1b | 14   | M    | 10/20       | LOUWER L./T                  | 1p+1m   | 3      | 1    | 1c    | 10   | M    | 5/10        |
| SARMI S.1             | 1p+1m | 4      | 1    | 1b    | 14   | M    | 10/20       | LOUWER TL                    | 1p+1m   | 4      | 1    | 1c    | 12   | M    | 5/10        |
| SARMI S.2             | 1p+1m | 5      | 1    | 1a+1b | 14   | M    | 10/20       | MICHEL G.4                   | 2p+2m   | 3      | 1    | 1c+1b | 20   | P    | 5/10        |
| SAVOIR ME.14          | 1p+1m | 3      | 1    | 1a    | 9    | M    | 5/10        | PRONEX C.I                   | 1p+1m   | 5      | 2    | 1c+1b | 16   | M    | 10/30       |
| SAVOIR-PONILLON SP.2  | 1p+1m | 4      | 1    | 1a    | 10   | M    | 10/20       | PRONEX D.I                   | 1p      | 5      | 1    | 2a    | 13   | L    | 15/30       |
| SIAI FBA H            | 1p+1m | 4      | 1    | 1a    | 12   | M    | 5/10        | PRONEX D.IIIa                | 1p      | 5      | 2    | 2a    | 13   | L    | 20/40       |
| SEWITT CAMEL          | 1p    | 5      | 2    | 2a    | 13   | L    | 35/70       | PRONEX D.III                 | 1p      | 5      | 2    | 2a    | 13   | L    | 15/30       |
| SPAD S.VII            | 1p    | 5      | 2    | 1a    | 12   | L    | 20/40       | URUG W.13                    | 1p+1m   | 4      | 1    | 1c    | 16   | P    | 10/20       |
| SPAD S.XIII           | 1p    | 6      | 2    | 2a    | 12   | L    | 20/40       |                              |         |        |      |       |      |      |             |

## TABELLE

La SQUADRA DEGLI ALII

### EFFETTO DEL FUOCO DELLE INTRAGUAGLIATRICI

\* = Danni speciali

| DANNI<br>DISTANZA | FINO A 6 | 7 | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14+ |
|-------------------|----------|---|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1                 | -        | - | 1* | 1  | 2* | 2  | 2  | 3  | 4   |
| 2                 | -        | - | -  | 1* | 1  | 1  | 2* | 3  | 4   |
| 3                 | -        | - | -  | -  | 1* | 1  | 2* | 3  | 3   |
| 4                 | -        | - | -  | -  | -  | 1* | 1  | 2  | 3   |
| 5                 | -        | - | -  | -  | -  | -  | 1* | 1  | 2   |

### DANNI SPECIALI

|    |                                                                                                                    |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2  | Esplode un serbatoio - Aereo abbattuto                                                                             |
| 3  | Motore fermo - L'aereo prosegue come un aliante                                                                    |
| 4  | Comandi danneggiati - L'aereo muove come un aereo "pesante" anche se è "leggero" o "medio"                         |
| 5  | Perdita carburante - Se la regola 8.6 è in uso l'aereo perde 25 punti di carburante, altrimenti 140 punti di danno |
| 6  | Timone inceppato a Destra                                                                                          |
| 7  | Timone inceppato a Sinistra                                                                                        |
| 8  | Timone inceppato a Sinistra                                                                                        |
| 9  | Cedimento strutturale - Lanciare un dado e segnare altrettanti punti di danno                                      |
| 10 | Cedimento strutturale - Lanciare due dadi e segnare altrettanti punti di danno                                     |
| 11 | Membro dell'equipaggio ferito                                                                                      |
| 12 | Membro dell'equipaggio ucciso                                                                                      |

Foto 8 – Le tabelle con le caratteristiche degli aerei ed i risultati dei tiri.

E qui salta all’occhio l’unico reale difetto (a nostro avviso, naturalmente) di **La Squadriglia degli Assi**: questi colpi critici infatti nell’80% dei casi decidono le sorti dello scontro perché è davvero difficile riuscire a riparare, per esempio, un timone danneggiato (oppure un motore che si è spento): bisognerebbe infatti fare un “6” con il dado all’inizio di ogni impulso (o del turno).

Se il famigerato “6” esce allora l’aereo esegue la manovra programmata, altrimenti si sposterà automaticamente di un esagono nella direzione indicata per quel danno e senza poter fare altro, quindi l’avversario saprà esattamente dove si troverà il nemico e potrà posizionarsi in modo da sparargli ad ogni impulso, con i bonus extra da “+3”.

In molte delle nostre partite il pilota danneggiato è stato abbattuto prima che riuscisse a riparare il danno: si tratta di una situazione storicamente giusta (gli aerei di allora erano estremamente fragili) ma dal punto di vista dei giocatori (ricordiamoci che si tratta di un war**GAME**, non una simulazione esatta) è un po’ frustrante, per cui abbiamo sperimentato alcune modifiche (che troverete a fine articolo) cercando di ridurre il problema senza stravolgere il gioco.

Uno scontro può terminare in vari modi: abbattendo il nemico, raggiungendo un certo obiettivo, ecc.: ci sono solo 3 missioni sul regolamento, ma ci auguriamo che presto ne vengano aggiunte altre già “bilanciate” dopo specifici test. Altrimenti, come abbiamo anticipato, i giocatori possono creare da soli diverse situazioni, cercando di utilizzare aerei con caratteristiche molto simili per non sbilanciare le partite: è giusto notare che si può anche giocare in squadre, con un aereo per giocatore, in modo da ricreare delle vere e proprie battaglie nel cielo fra squadriglie di... cavalieri senza macchia e senza paura.

## Qualche considerazione e suggerimento



Foto 9 – Tutti gli aeroplani del gioco: al centro i marcatori per indicare la posizione della cloche durante il volo.

Per prima cosa cercate di ricordare che è possibile cambiare quota una sola volta per turno, quindi programmate bene il momento giusto per farlo: se volete salire non ci sono problemi perché in quell'impulso l'aereo resterà fermo nell'esagono in cui si trova. Se invece volete scendere non dimenticate che il pilota eseguirà la manovra programmata nell'impulso precedente ma avanzerà di due esagoni: sfruttate questa possibilità per sorprendere l'avversario oppure per eseguire una manovra per lui inaspettata.

Ma soprattutto rammentate che ad ogni impulso è possibile sparare al nemico anche se il nostro aereo non ha mosso e purché, naturalmente, lui sia entro il nostro raggio di tiro: è capitato più volte che ci siamo talmente concentrati sulle manovre da effettuare che non abbiamo pensato a sfruttare gli impulsi "morti" (cioè quando nessuno degli aerei poteva eseguire un movimento) per sparare al nemico.

Un'altra cosa importante è imparare in fretta l'arco di tiro della nostra mitragliatrice, dato che è diverso per i tre tipi ("a", "b" e "c"): noi, per facilitare il compito, abbiamo scannerizzato le figure del regolamento e le abbiamo ingrandite per tenerle sempre a portata di mano.

## Commento finale

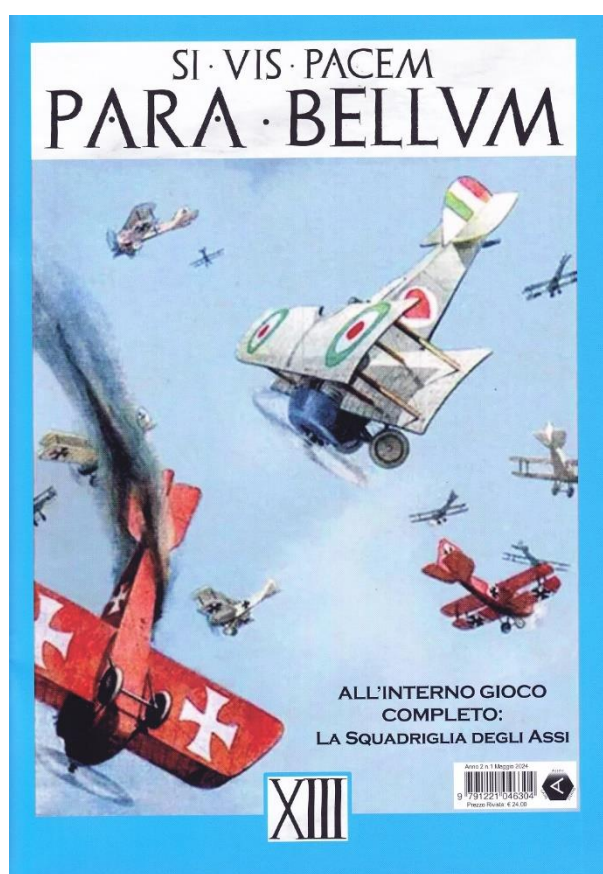


Foto 10 – La copertina di Para Bellum XIII con il gioco in inserto.

Le partite che abbiamo fatto a **La Squadriglia degli Assi** sono sempre state molto combattute e ci hanno impegnato soprattutto in manovre e contromanovre per cercare di “prendere la coda” dell'avversario (o per evitarlo) e poi riuscire ad inquadrarlo nel mirino della nostra mitragliatrice.

Come abbiamo già detto solo la gestione dei colpi critici ha guastato un po' il piacere del gioco, ma con le modifiche che abbiamo sperimentato anche questo problema si è ridotto di molto e in certi

casi l'aereo che sembrava sconfitto ha approfittato della "troppa confidenza" dell'avversario per sfuggirgli e rendergli "pan per focaccia".

Il gioco è consigliato a chi ha 12 anni o più: noi però lo abbiamo insegnato anche a dei bambini di 10 anni che hanno imparato perfettamente come gestire i loro aerei già dopo la seconda partita e che ora possono... sfidare noi veterani alla pari. Essendo un gioco divertente e pieno di sorprese noi lo consigliamo anche a chi non sa nulla di wargames.

Qui di seguito troverete un paio di modifiche alle regole per ridurre (ma non annullare) l'effetto dei colpi critici: provatela anche voi e fateci sapere cosa ne pensate.

---

## LA SQUADRIGLIA DEGLI ASSI: VARIANTE

(Regole... fatte in casa, ma sperimentate, per ridurre l'effetto fortuna)

**La Squadriglia degli Assi** è un gioco divertente, veloce e piuttosto facile da imparare, con una grafica eccellente e un sistema di ordini e di movimenti molto interessante ma ... la tabella per la risoluzione dei tiri prevede alcuni casi in cui un colpo a segno possa diventare critico inceppando il timone e lasciando il povero pilota in balia dell'avversario se non ha abbastanza fortuna da ripristinarlo in fretta. Nella realtà gli aerei dell'epoca (di legno e tela) erano soggetti a tanti danni e/o inceppamenti e spesso i piloti non avevano altra scelta che scendere a terra il più in fretta possibile per salvarsi e tentare di recuperare il loro aereo.



Foto 11 – La mappa del territorio al di sopra del quale eseguiamo i nostri scontri.[/caption]

Nel gioco questo non può succedere e l'inceppamento si sblocca solo lanciando un "6" all'inizio di un impulso, cosa piuttosto difficile da ottenere, così abbiamo provato a fare qualche modifica a queste regole, con lo scopo di riuscire a prolungare il piacere del gioco, a scapito della storicità.

Ve le proponiamo qui di seguito:

(1) – Modificare la Tabella di risoluzione dei Tiri: l'asterisco dei colpi critici o abbiamo utilizzato solo sulla colonna del "12-13-14" (per i tiri da distanza 3-4-5) aggiungendo anche la colonna "11" per i tiri a distanza 1-2;

(2) – I giocatori lanciano il dado per cercare di sbloccare il loro velivolo prima di ogni loro mossa programmata: con il primo tentativo devono ottenere un "6", col secondo un "5" o un "6" e dal terzo in poi bastano "4-5-6";

Le prove che abbiamo fatto sembrano dimostrare che queste modifiche funzionano e questo è il motivo per cui ve le proponiamo: provatele e fateci sapere.