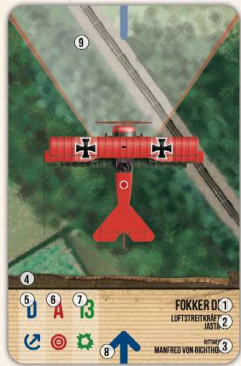
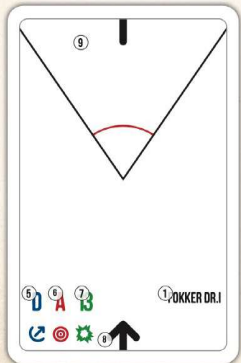


LEGENDA CARTE AEREO



①	MODELLO DI AEREO/VERSIONE
②	UNITÀ
③	PILOTA
④	FAZIONE VERDE=INTESA GRIGIO=IMPERI CENTRALI
⑤	MAZZO MANOVRE
⑥	MAZZO CARTE DANNO
⑦	RESISTENZA AI DANNI
⑧	FRECCIA MOVIMENTO
⑨	ARCO DI TIRO

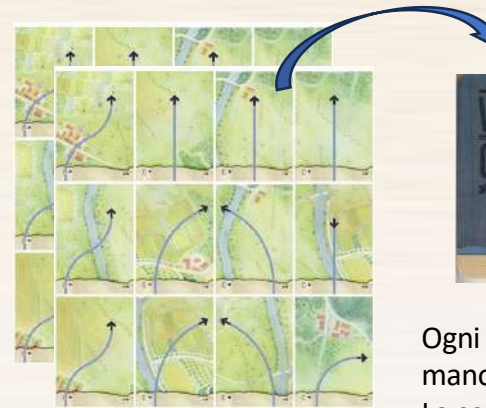


LEGENDA CARTE MANOVRA



①	FRECCIA MANOVRA	
DIREZIONE		
↑	DRITTO	
→	DESTRA	
←	SINISTRA	
②	↓	VIRATA IMMELMANN
↶	SALITA	
↷	DISCESA	
③	SPERICOLATA (SE PRESENTE IL SIMBOLO LA MANOVRA È SPERICOLATA)	
④	LETTERA IDENTIFICATRICE DEL MAZZO	
⑤	NUMERO DELLA CARTA	
⑥	UNA FRECCIA ROSSA INDICA UNA CARTA SALITA O DISCESA (SI USANO CON LE REGOLE AVANZATE)	

Passo 1: Pianificare 3 mosse in sequenza, da tenere nascoste



Ogni aereo ha un suo mazzo manovra tra cui scegliere le mosse. La sequenza scelta va rispettata

Passo 2: I Giocatori eseguono 1 mossa contemporaneamente



Si posiziona la carta manovra davanti all'aereo e si sposta l'aereo sovrapponendo la freccia sull'aereo con quella della carta manovra

Passo 3: I Giocatori fanno fuoco su bersagli a tiro



Nel cono di fuoco
Entro il righello
Dal centro della bassetta di chi spara a toccare la bassetta del bersaglio

Raggio Corto

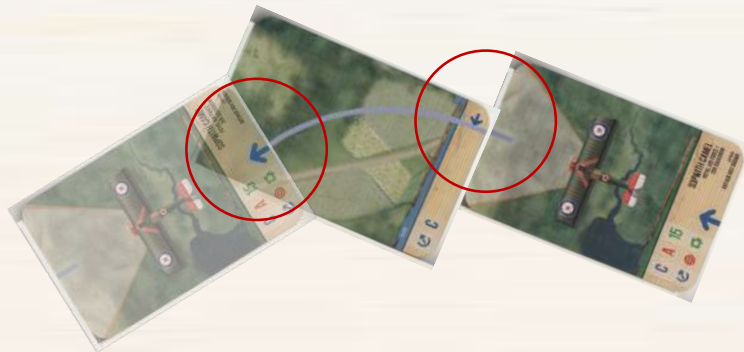
Raggio Lungo

Danno A: Raggio Corto 3 danni, Raggio Lungo 2 danni
Danno B: Raggio Corto 2 danni, Raggio Lungo 1 danno

Ripetere Passo 2 e 3 per ciascuna delle 3 carte pianificate

Punti di attenzione sul movimento

- Rispettare la sequenza scelta delle manovre
- Vietato giocare due manovre spericolate in sequenza (🔒)
- Se si sbaglia si gioca un dritto e si paga penalità (1 danno)
- Si esce dal campo quando il centro della basetta esce dal campo
- Nel regolamento base non c'è la collisione
- Si posiziona la base della freccia della manovre in corrispondenza del centro del lato frontale della basetta/aereo
- Poi si muove l'aereo facendo combaciare le due frecce
- Non si usano le frecce rosse



Punti di attenzione sul Fuoco

- Si può sparare solo contro un aereo nel cono di fuoco e nel raggio
- La linea di tiro deve essere diretta e libera da ostacoli
- Un aereo che si trova lungo la linea di fuoco e che **non** è sovrapposto al bersaglio interrompe la linea di fuoco
- Un aereo che si trova lungo la linea di fuoco e che è sovrapposto al bersaglio **non** interrompe la linea di fuoco
- Aerei sovrapposti non si possono sparare

Immelman

E' una manovra particolare eseguita in 3 mosse
Un dritto, la carta di Immelman, un altro dritto
Ogni volta che si fa un dritto si può poi fare un Immelman, questo permette di fare immelman in serie

