

Крылья Войны™

Дуэли Великих Асов в небе над фронтами Первой Мировой!

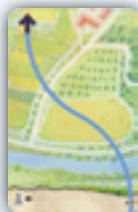
Крылья Войны – карточная игра по сюжетам Первой Мировой Войны для 2 и более участников, формирующих две команды пилотов боевых аэропланов. Для игры в больших составах и с другими моделями самолетов вы можете приобретать дополнительные наборы карт.

Игровые материалы

Каждый игровой набор включает:

- набор карточек аэропланов;
- четыре колоды карточек Маневра;
- колоду карточек Повреждений;
- набор из 36 жетонов;
- пять игровых планшетов, по одному для каждой модели аэроплана;
- две линейки с красной полоской посередине.

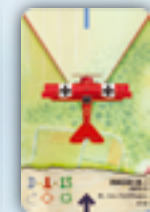
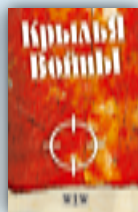
Внимание: В набор «Знаменитые Асы» и в готовящийся к изданию набор «Враг на Хвосте!» игры «Крылья Войны» входит одна и та же книга правил. В этой связи некоторые правила и сценарии, описанные в ней, могут относиться к игровым материалам, включенным в другой набор.



Карточки Маневра



Карточки Повреждений



Карточки аэропланов Центральных Империй



Карточки аэропланов союзников



Подготовка

Найдите просторную плоскость для игры: стол, ковер, участок пола с четко обозначенными границами.

Каждый игрок берет равное число карточек аэропланов и выкладывает их перед собой, направляя на противника. Затем игрок берет игровой планшет для каждого самолета и выкладывает на него в указанном месте карточки Маневра с той синей буквой, какой отмечен данный самолет.

Иксы



Линейки



Игровые планшеты



Перетасуйте колоду карточек Повреждений с буквой, которая на карточке вашего аэроплана написана красным. Если задействованные самолеты помечены разными красными буквами, подготовьте колоду для каждой буквы.

Вы, возможно, заметите, что на некоторых самолетах буквы не подходят ни к одной карточке Повреждения из вашего набора: это дополнительные карточки, которые могут пригодиться, если вы приобретете другие наборы из этой коллекции.

Двухместные самолеты отмечены двумя красными буквами: первая для носового пулемета, вторая – для хвостового.

В этой игре у одного участника может быть несколько самолетов: планирование маневров, ведение огня и подсчет повреждений осуществляются отдельно для каждого аэроплана. Также в игре может принимать участие более двух человек при условии разделения на команды.

Игровой Ход

Каждый ход состоит из фазы планирования и трех фаз движения и стрельбы.

Планирование

В начале хода каждый игрок выбирает три карточки из колоды маневра каждого своего самолета. Эти карточки обозначают три маневра, которые на текущем ходе осуществит данный самолет. Карточки кладутся лицом вниз на три ячейки игрового планшета. Первая карточка (в ячейке 1) станет первым маневром хода, центральная карточка из ячейки 2 пойдет второй, а последним будет маневр с карточки из ячейки 3.

Карточка с  обозначает *крутой маневр*. Перед каждым крутым маневром игрок должен осуществить любой не-крутой маневр. Другими словами, два раза подряд крутые маневры осуществлять нельзя. Даже если крутой маневр был последним маневром предыдущего хода, вы не сможете начать следующий ход с крутого маневра.

Карточка со значком ↓ обозначает *петлю Иммельмана* или просто *иммельмана*. Непосредственно перед его выполнением и сразу после иммельмана вы должны осуществлять движение по прямой (карточка с символом ↑). Если последней карточкой прошлого хода было движение по прямой, вы можете начать свой новый ход с иммельмана. Если игрок запланировал незаконное движение, когда это открывается, замените его движением по прямой.

Движение

Когда все игроки распланировали свои действия, они вскрывают карточки первых маневров хода. Каждый игрок кладет карточку перед карточкой своего самолета так, чтобы начало стрелки совпадало с отрезком синей линии перед самолетом. Затем карточка самолета передвигается по карточке маневра так, чтобы синие стрелки на обеих карточках совпадали. Затем карточка маневра убирается с планшета в зону незадействованных карточек маневра, и ее можно будет использовать в следующем ходу.

Стрельба

После того, как все самолеты совершили маневры (см. выше), игроки должны посмотреть, не могут ли их аэропланы открыть огонь по противнику. Возьмите линейку и приложите ее конец к красной точке посередине изображения аэроплана на карточке. Если линейка остается в пределах фронтального сектора карточки аэроплана (бледная зона между двумя красными линиями) и при этом дотягивается до любой точки на карточке вражеского самолета, аэроплан может вести огонь по врагу. Есть вероятность, что два самолета смогут обстрелять друг друга одновременно.

Стрельба не является обязательной: игрок может решить не открывать огонь с самолета, если не хочет.

Если аэроплан-цель попадает в зону первой половины линейки, он берет две карточки повреждений. Если он удален от стрелка, и линейка достает его только второй половиной, ему причитается толь-

ко одна карточка повреждений. Не ошибитесь: карточки повреждений должны браться только из той колоды, которая соответствует красной букве стреляющего аэроплана.

Самолеты-истребители могут стрелять по одной цели в каждой фазе. Стрелять через третий самолет, дружеский или вражеский, запрещено: если невозможно достать карточку-цель линейкой из центра карточки самолета-стрелка без того, чтобы не пересечь третью карточку, то линия прямой видимости нарушена, прицеливание и стрельба невозможны. Стрелок должен выбрать другую цель, если такая есть в наличии.

Только двухместный самолет может вести огонь по двум разным целям после каждого движения. Одна цель должна быть во фронтальном секторе, как у обычного истребителя, а вторая – в хвостовом секторе.

Повреждения

Когда аэроплан попадает под обстрел, владелец аэроплана берет карточки повреждений и скрытно смотрит в них. Он собирает все положенные карточки повреждений в особом месте на игровом планшете, складывая численные показатели карточек. Когда сумма чисел достигнет зеленого числа на карточке аэроплана или превзойдет его, аэроплан погибает.

Только если игрок вытянет карточку с символом ☼, он обязан показать ее другим игрокам. Аэроплан, который вел огонь по его самолету, терпит небольшое бедствие: его пулемет заклинило, и до истечения трех последующих маневров он не сможет вести огонь. Чтобы не выпустить этот факт из вида, положите в соответствующее место игрового планшета (в сектор стрельбы) три жетона поломки. У двухместных самолетов два разных сектора для фронтальных и хвостовых пулеметов. После выполнения каждого следующего маневра самолет с заклиненным пулеметом снимает один жетон поломки вместо того, чтобы вести огонь. Если самолет с двумя секторами обстрела подвергся поломке, заклиненными считаются только те

пулеметы, которые вели огонь в момент поломки, а вторая огневая точка продолжает действовать «с переменным успехом». Если две карточки ✖ вытянуты одновременно, пулемет все равно молчит в течение тех же трех маневров.

Если вы вытянули карточку с символом ✖ вместо числа, она означает, что самолет сбит. Все повреждения подсчитываются одновременно после того, как все аэропланы, которые могли выстрелить, закончили стрелять. Таким образом, даже сбитый самолет может выстрелить в течение той же фазы, в которой его сбивают.

Остаток хода

Каждый ход состоит из трех игровых фаз. После того, как все стрелявшие аэропланы прекратили стрельбу, первая фаза завершена. Все игроки вскрывают карточки второго маневра. Движение и огонь. Затем вскрываются третьи карточки, самолеты летят и стре-

ляют. После этого ход завершается, можно начинать планирование следующих действий. Прежде чем разобрать последние карточки маневров, чтобы их можно было использовать еще раз, игрок, последним действием осуществлявший *крутой маневр* ♦, должен положить в соответствующее место игрового планшета особый жетон, чтобы не забыть, что в начале следующего хода он не сможет выполнить крутой маневр. И даже если последним маневром был *иммельман* ↓ или простое прямое движение ↑, положите нужные жетоны на свои планшеты как лишнее напоминание того, что следующий ход вы обязаны начать с движения по прямой или можете начать с *иммельмана*.

Пример игры

В примере вы являетесь свидетелем дуэли между SPAD XIII и Fokker Dr.I. В фазе движения SPAD разворачивается влево, а Fokker соскальзывает направо крутым маневром. После движения SPAD может выстрелить в противника с близкого расстояния; игрок, управляющий самолетом Fokker, должен взять две карточки из колоды повреждений A. Fokker не может стрелять, так как SPAD вне его конуса огня.



Наложение

Если одна карточка аэроплана легла на другую, ни один из двух аэропланов не может стрелять по другому до следующей фазы движения, когда они разлетятся, и наложение будет устранено. По другим самолетам аэропланы в ситуации наложения стрелять могут. И по ним огонь ведется по обычным правилам.

Вылет за пределы игровой зоны

Аэроплан, вылетевший за границы игровой зоны центральной точки, выходит из игры.

Победа

Победителем становится последний игрок, имеющий хотя бы один самолет (или больше) в игровой зоне, когда все остальные либо были сбиты, либо вылетели за пределы поля.

Если вы играете серию из нескольких боев, начисляйте по 1 очку за каждый вражеский самолет, покинувший зону боя, по 2 очка за каждый сбитый аэроплан противника и вычитайте 1 очко за свои сбитые аэропланы. Это счет для победителя или победившей команды, по которому потом можно будет определить победителя всей серии.

Последний выполненный маневр



полет по прямой



пестая Имчальмана



крутой маневр

Особые Повреждения



Пустоты закалило



задымлен



возгорание



Успешная бочажка



Успешная фотосъемка



Успешный налет



Успешное спасение
пилота или шипона



Успешное наблюдение
или корректировка



Успешное выполнение
другой миссии

Миссии



Сбитый Американский
аэроплан



Сбитый Бельгийский
аэроплан



Сбитый Французский
аэроплан



Сбитый Британский
аэроплан



Сбитый Итальянский
аэроплан



Сбитый Русский
аэроплан



Сбитый аэроплан
Центральных Империй

Карточки полученных повреждений

Карточки повреждений, полученных с +1
(дополнительное правило)

Жетоны особых повреждений
(дополнительное правило)

Жетоны заклинанных пулеметов



При использовании нескольких аэропланов одной модсап, сюда кладется вторая копия карточки самолета, чтобы было ясно, к какому именно самолету этот планшет относится.

Последний выполненный маневр

Крылья Войны

Сценарии



В этом разделе мы представляем список сценариев, которые вы можете разыграть одним из двух базовых наборов игры. После того, как вы привыкнете с игрой, можете начать создавать собственные сценарии: если у вас есть оба набора и/или несколько экземпляров одного и того же набора, вы можете создать более увлекательный игровой сюжет. Можете смешивать национальную принадлежность ваших самолетов так, как сочтете нужным: для разнообразия в набор включена пара захваченных самолетов, которые немецкие асы применяли на фронтах.

Есть также и карточки самолетов с вариантами вооружения (например, триплан Sopwith с одиночным пулеметом или Hanriot и D.H. 4 со спаренными пулеметами); с ними игра станет богаче, если у вас найдутся разные колоды Стрельбы. Параметры игровой зоны даны в описании сценариев. Ширина должна быть не менее 70 см, но при разведывательных/бомбардировочных миссиях или в игре более 4 аэропланов она должна быть больше.

1 набор Знаменитые Асы

Дуэль над Траншеей

Два одиноких истребителя встретились в воздухе над линией фронта и вступили в поединок

Игроков: 2

Игровая диспозиция: Немцы против Союзников, не менее 70 см друг от друга.

Немцы: Fokker Dr.I на расстоянии в пол-линейки от своей стороны игрового поля.

Союзники: Sopwith Camel на расстоянии в пол-линейки от своей стороны игрового поля.

Условия победы: игрок, чей самолет вылетает за пределы игровой зоны или сбит, проигрывает.

Вариант: Немцы получают Albatros D.Va, Союзники – SPAD XIII; Немцы берут Camel Киссенберта, Союзники – Sopwith Triplane Коллишо.

Рассветный Патруль

В небе над линией фронта два патруля схватились в яростной битве.

Игроков: 2 - 4

Игровая диспозиция: Немцы против Союзников, не менее 90 см друг от друга.

Немцы: Fokker Dr.I и Albatros D.Va на расстоянии в пол-линейки от своей стороны игрового поля

Союзники: Sopwith Camel и SPAD XIII на расстоянии в пол-линейки от своей стороны игрового поля

Условия победы: каждой команде причитается по 1 очку за вражеский самолет, вылетевший за пределы игровой зоны, по 2 за сбитый; собственный сбитый самолет лишает команду 1 очка.

Вариант: у Немцев Camel Киссенберта и Albatros D.Va, у Союзников - Sopwith Triplane Коллишо и SPAD XIII.

Набор 2

Враг на хвосте!

Путь в асы

Хрупкий, но юркий Nieuport встретился с более крепким Halberstadt D.III.

Игроков: 2

Игровая диспозиция: Немцы/Австрийцы против Союзников, не менее 70 см друг от друга.

Немцы или Австрийцы: Halberstadt D.III на расстоянии в пол-ли-

нейки от своей стороны игрового поля

Союзники: Nieuport 11 на расстоянии в пол-линейки от своей стороны игрового поля.

Спецправила: В Первую Мировую фабриканты зачастую производили патроны, напирая на количество, а не на качество изделий. Из-за этого пулеметы часто заклинивало, но некоторые пилоты перебирали перед заданием боекомплект, выбраковывая добрую половину патронов. В этом сценарии именно такой пилот управляет Nieuport'ом: когда игрок-Союзник ведет огонь, он игнорирует карточки поломки с зеленым крестом, так как пулемет на Nieuport'е заклинивает только на карточке с красным крестом.

Условия победы: игрок, чей самолет вылетает за пределы игровой зоны или сбит, проигрывает.

Вариант: Немцы берут Siemens-Schuckert D.I, который игнорирует карточки поломки с зеленым крестом. Союзники берут бельгийский Hanriot Hd.I.

Рейд над Истрией

Австрийский Ufag должен получить снимки Итальянских целей, защищенных патрулем из двух истребителей.

Игроков: 2-4

Игровая диспозиция: Австрийцы против Итальянцев, между ними минимум 140 см. Положите карточку цели (одну из карточек с изображением здания или траншей) перед центром Итальянской стороны игрового поля, в 25 см. от края.

Австрийцы: Ufag C.I и Halbertsadt D.III на расстоянии в пол-линейки от своей стороны игрового поля..

Итальянцы: Nieuport 11 и Hanriot Hd.I Больюло на расстоянии в пол-линейки от своей стороны игрового поля..

Спецправила: для фотографирования цели Ufag должен выполнить маневр сброса скорости (короткая стрелка и ♦ символ), начиная его в момент, когда центр самолета не далее половины линейки

от любой точки карточки-цели. Фотографии нельзя делать, если наблюдатель недееспособен.

Условия победы: каждой команде причитается по 1 очку за вражеский самолет, вылетевший за пределы игровой зоны, по 2 за сбитый; собственный сбитый самолет лишает команду 1 очка. Но если Ufag фотографирует цель, Австрийские аэропланы не дают Итальянцам очков, если покидают игровую зону через свою сторону; если так вылетит Ufag, Австрийцы получают 2 очка.

Вариант: Немцы берут Siemens-Schuckert D.I и Halberstadt D.III. Союзники берут бельгийский Hanriot Hd.I и D.H.4 Кэдбери (который должен сделать снимки). Немцы игнорируют карточки полмки с зеленым крестом.

Набор 1 + Набор 2 Знаменитые Асы + Враг на хвосте!

На Западном фронте без перемен...

Жестокий бой между немецкими истребителями и самолетами разных стран-союзниц.

Игроков: 2-6

Игровая диспозиция: Немцы против Союзников, не менее 90 см друг от друга.

Немцы: Fokker Dr.I, Halberstadt D.III и Albatros D.Va на расстоянии в пол-линейки от своей стороны игрового поля

Союзники: Sopwith Camel, Nieuport 11 и SPAD XIII на расстоянии в пол-линейки от своей стороны игрового поля

Условия победы: каждой команде причитается по 1 очку за вражеский самолет, вылетевший за пределы игровой зоны, по 2 за сбитый; собственный сбитый самолет лишает команду 1 очка.

Крылья над Фландрией

Британский D.H.4 летит бомбить врага; бельгийский Hanriot присоединяется к нему как раз тогда, когда от солнца начинают заходить немецкие истребители.

Игроков: 2-6

Игровая диспозиция: Немцы против Союзников, не менее 160 см друг от друга. Карточка-цель располагается по центру немецкой стороны в 35 см. от края.

Немцы: Fokker Dr.I, Halberstadt D.III и Albatros D.Va на расстоянии в пол-линейки от своей стороны игрового поля

Союзники: Sopwith Camel и De Havilland D.H. 4 Клейберна Этки на расстоянии в пол-линейки от левого угла своей стороны игрового поля. Бельгийский Hanriot Hd.1 (пилоты Коппенс или Олиес-лагерс) на расстоянии в пол-линейки от правого угла своей стороны игрового поля.

Специправила: чтобы разбомбить цель, D.H. 4 должен пролететь над ней: в любой момент карточка аэроплана или карточка маневра должна перекрыть центр карточки-цели. Бомбардировка не может быть произведена, если наблюдатель недееспособен.

Условия победы: каждой команде причитается по 1 очку за вражеский самолет, вылетевший за пределы игровой зоны, по 2 за сбитый; собственный сбитый самолет лишает команду 1 очка. Если Союзники разбомбят цель, они получают 2 очка, и после этого аэропланы Союзников не дают очков Немцам, если покидают игровую зону через свою сторону.

Вариант: Немцы получают Camel Киссенберга, Fokker Dr.I, Albatros D.Va и Halbertsadt D.III. Союзники получают SPAD XIII и AIRCO D.H. 4 Американского Экспедиционного корпуса в левом углу, бельгийский Hanriot Hd.1 и Nieuport 11 в правом.

Создание новых сценариев

Сценарии воздушных боев

Основные сценарии посвящаются воздушным боям, в которых с каждой стороны участвует один или несколько истребителей. Чтобы получить сбалансированные команды, используйте одинаковое количество самолетов с одинаковыми возможностями нанесения повреждений, например, по два самолета с красной А и по одному самолету с красной В на каждой стороне. Чтобы иметь примерное понятие о том, насколько хорош тот или иной самолет, помимо его огневой мощи проверьте, сколько повреждений он может вынести и насколько он маневренный: судить о маневренности можно по количеству (при имеющемся опыте игры – и по качеству) карточек в колоде Маневра. Пониженная маневренность может компенсироваться большим запасом прочности. Сценарии воздушных боев пользуются стандартными правилами определения победителя.

Вы можете создать сценарий, в котором применяется несколько самолетов одной модели, например, столкнув в воздухе патруль из трех Fokker Dr.I и звено из трех Sopwith Camel. Для этой цели в игре у каждой модели самолета есть несколько карточек-воплощений с разными вариантами покраски. Но для такой игры вам понадобятся несколько комплектов игры, чтобы хватило карточек маневра.

Опытные игроки могут поступить благородно в отношении начинающих пилотов, поднявшись в небо на устаревших моделях самолетов.

Не забудьте подготовить колоды повреждений для всех красных букв участников боя. Каждой колоды хватает для четырех ведущих огонь самолетов. Если машин в воздухе больше, используйте карточки повреждений из расчета 1 колода на четырех участников боя. Например, если в предстоящей битве будет пять самолетов с А и три с В, смешайте две колоды А и отложите в сторону, потом возьмите одну колоду В и положите рядом. Чем колод больше, тем лучше.

Никогда не замешивайте сброшенные карточки повреждений в

новую колоду. Когда колода кончилась, постарайтесь найти другую колоду из другого комплекта игры. Если это невозможно, смешайте все карточки этого типа с уничтоженных самолетов и используйте их снова. Если этого недостаточно, втайне запишите полученные самолетами повреждения на листе бумаги, потом перемешайте карточки и сделайте новую колоду; но так должно происходить крайне редко.

Другие сценарии

Двухместные самолеты вроде Ufag и D.H.4 очень хорошо подходят для сценариев другого рода, где один или несколько самолетов выполняют особую миссию, как в «Рейде над Истрией» и в «Крыльях над Фландрией».

Не стесняйтесь изобретать новые сценарии со своими спецправилами. Вы можете решить для себя, как именно самолеты в миссии могут управлять огнем артиллерии (оставаясь определенное количество ходов на одной дистанции от цели или от вражеской стороны игровой зоны), атаковать траншеи с бреющего полета и т.д. Также вам надо решить, будут ли очки за выполнение миссии начисляться немедленно, как в случае с бомбардировкой, обстрелом или корректировкой огня артиллерии, или самолету для выполнения задания нужно покинуть игровую зону, как при миссии аэрофото съемки, когда снимки должны быть доставлены на базу. Опытные игроки могут придумывать задания головокружительной сложности: например, сесть за линией фронта, подобрать шпиона или сбитого летчика, при этом задний пулемет в двухместном самолете не работает, пока новый пассажир не займет свое место.

Если вам кажется, что ваш сценарий не сбалансирован, сыграйте его дважды, меняя игроков сторонами. Если каждый игрок выиграет одну и проиграет другую дуэль, побеждает тот, кто наберет больше очков. Если они набирают равное число очков, победителем называется тот, чьи выжившие самолеты (оставшиеся на поле или вышедшие за его пределы) получили меньше повреждений.

Примечания по поводу компонентов игры

Если вы применяете несколько копий одного самолета, у вас будут одинаковые игровые планшеты. Чтобы отличить, к какому самолету относится планшет, положите в его верхний правый угол экземпляр карточки самолета: если, к примеру, вы ввели в игру два Fokker Dr.1 Фосса и Рана, возьмите карточки самолетов Фосса и Рана для передвижений по полю, а вторые копии этих карточек будут служить отличительными знаками игровых планшетоов.

На некоторых жетонах есть кокарды и кресты, которые вы можете использовать для ведения счета сбитых аэропланов, выдавая кокарду игроку или команде, сбившей самолет Союзников, а крест – тому, кто сбил самолет Центральных Империй. Жетоны с бомбами, камерами и мишенями выдаются игроку, когда он выполнил цель сценария (аэрофотографическая, бомбардировочная или любая другая миссия). Жетоны без рисунка послужат для миссий, которые вы разрабатываете, или для замены утраченных жетонов.



Крылья Войны

Дополнительные Правила

После пары боев для добавления интереса и реализма попробуйте применить эти правила. Можете пользоваться ими как захотите, только получите согласие всех участников игры на применение этих правил. Мы советуем вам применить все эти правила, как только вы почувствуете, что играть с ними интереснее.

Особые повреждения

Часть карточек отмечена символами помимо цифрового выражения повреждений: это особые повреждения самолета-цели (исключение – пулеметы заклинивает у самолета-стрелка; см «Стрельба»). Некоторые повреждения оглашаются открыто: просто назовите особое повреждение и положите нужный жетон в отдел Повреждений на игровой карте. Рассказывать, сколько повреждений вы получили, необязательно.

- Символ  означает, что руль направления застрял. Это повреждение держится в секрете. В течение следующего хода самолет не может поворачивать налево (применять карточки Маневра со стрелками влево).

- Символ  означает, что руль направления застрял. Это повреждение держится в секрете. В течение следующего хода самолет не может поворачивать направо (применять карточки Маневра со стрелками вправо).

- Символ  означает, что наблюдатель двухместного самолета недееспособен. Это повреждение держится в секрете. Самолет больше не ведет огонь из хвостового сектора. Если у двухместного самолета была миссия, вы на этапе проработки сценария должны постановить, может ли самолет с недееспособным наблюдателем выполнить эту миссию или нет (допустим, некоторыми камерами для съемки могли пользоваться и пилоты). Одноместные самолеты это повреждение игнорируют.

- Символ  означает, что поврежден двигатель. Это повреждение держится в секрете. Самолет каждый ход должен осуществлять, по меньшей мере, один маневр сброса скорости (см. ниже – карточка с короткой стрелкой и символом ) вплоть до конца игры. Если двигатель второй раз получает такое же повреждение, самолет взрывается и погибает.



- Символ  означает, что аэроплан оставляет за собой дымный шлейф. До конца хода и в течение следующих двух ходов самолет не может «сесть на хвост» (см. ниже), зато у него на хвосте враг может висеть свободно. Игрок должен сказать другим игрокам, что его самолет дымит, и положить три «дымных» жетона в отделение «повреждений» на игровом планшете, чтобы не забыть о своем состоянии: в конце каждого хода он будет сбрасывать по одному жетону. Этот самолет не сможет «сесть на хвост», пока не избавится от жетонов.

- Символ  означает, что аэроплан загорелся. Положите три «пламенных» жетона в отделение «повреждений» на игровом планшете. Каждый ход до вскрытия первых Маневров хода игрок сбрасывает жетон «пламени» и получает карточку повреждения из колоды А. В счет идут только единицы повреждения и взрывы, остальные особые повреждения игнорируются. Кроме того, самолет дымит, а это значит, что до конца хода и в течение следующих двух ходов самолет не сможет «сесть на хвост», пока не избавится от всех жетонов «пламени». Игрок должен сказать другим игрокам, что его самолет горит. Если карт А нет, берите по две карты В за каждый сброшенный жетон.

Когда самолет получает более одного особого повреждения разных видов, все они сохраняют силу. Если самолет получает более одного особого повреждения одного вида, старое игнорируется, а

в силу вступает новое повреждение. Если одинаковые особые повреждения нанесены одновременно, они считаются за одно такое повреждение.

Прицеливание

Когда самолет стреляет по одному противнику из одного сектора огня в течение нескольких фаз стрельбы подряд, он стреляет все точнее с каждым разом. Начиная со второй фазы последовательной атаки, даже при переходе с прошлого хода на текущий, все карточки повреждений наносят одну добавочную единицу повреждения. Нули остаются нулями.

Например, DH.4 стреляет по Fokker Dr.I из хвостового сектора в конце хода, а в первой фазе следующего хода продолжает вести огонь по цели с короткой дистанции; Fokker Dr.I получает две карточки повреждения: если одна 0, а вторая 3, всего получено 4 повреждения (0 и 3+1).

Чтобы не запутаться, откладывайте карточки повреждения с +1 в отдельную стопку на игровой карте самолета.

Потеря управления

Когда игрок планирует движение в нарушение правил (например, два крутых маневра подряд), в момент выполнения маневра самолет теряет управление и погибает. Самолет считается сбитым при подсчете очков победы.

«Сидеть на хвосте»

В воздушном бою пилот может оказаться в выгодной ситуации, когда для него очевидны намерения противника. Это сильно облегчает преследование и атаку. Называется такая ситуация «сидением на хвосте».

В начале каждого хода проверяйте, не можете ли вы сесть кому-нибудь на хвост. Для этого попробуйте соединить центры двух самолетов – своего и цели – линейкой. Если линейки хватает, чтобы

пройти через фронтальную зону карточки вашего самолета и через хвостовую зону карточки вражеского аэроплана, при этом она не пересекает карточки других самолетов, то сесть на хвост возможно. Переднему самолету связки садится на хвост задний самолет, все очевидно. Оба самолета планируют свои действия на ход как обычно. Но перед вскрытием первого маневра пилот преследуемого самолета должен показать первую карточку преследователю. Последний может переложить карточки, заготовленные им для сидящего на хвосте самолета, по своему усмотрению. Затем маневры вскрываются, самолеты движутся. После фазы стрельбы и до вскрытия второго маневра проверьте расположение двух самолетов: если преследование возможно, игрок с вражеским самолетом на хвосте показывает карту второго маневра назойливому противнику, и последний может изменить порядок своих карт по желанию.

Преследование возможно только между двумя самолетами, которые были в таком положении на начало хода. Если самолет может сесть на хвост двум (и более) врагам, он должен выбрать только одного на текущий ход.

«Мертвая зона» хвостового пулемета

Хвостовой пулемет двухместного самолета имеет мертвую зону – собственно, хвост самолета. Соедините линейкой красные точки двухместного самолета и цели в хвостовом секторе. Если линейка проходит через хвостовую сторону карточки двухместного самолета и если линейка касается своей первой половиной любой точки карточки-цели, стрельба невозможна.

Турнирные правила

Если вы хотите, чтобы удачи в игре было меньше, уберите из колод поврежденных все «взрывающиеся»  карты.

Приложение

Возьмем на себя смелость пояснить, что значат иностранные слова, во множестве встречающиеся на карточках самолетов.

U.S. Air Service – Авиация Армии Соединенных Штатов.

Regio Esercito – Королевские Вооруженные Силы (Италия).

Aviation Militaire – Военная Авиация (Франция, Бельгия).

Luftstreitkräfte – Военно-Воздушные Силы (Германия).

Royal Naval Air Service – Авиация Королевского Флота (Великобритания).

Royal Air Force – Королевские Военно-Воздушные Силы (Великобритания).

Experimental Centre of Martlesham Heath – Экспериментальный Центр в Мартлшэм Хит.

Royal Flying Corps – Королевский Авиационный Корпус (Великобритания).

Squadron, aerosquadron, squadriglia – эскадрилья, понятное дело.

SPA – французские эскадрильи, укомплектованные самолетами SPAD XIII.

Jasta – сокращение от jagdstaffel – истребительная эскадрилья в Германии.

Escadrille de chasse – бельгийские истребительные эскадрильи.

Ожидаемые дополнительные наборы

Знаменитые асы истребительной авиации приняли тебя в свои ряды? Это не значит, что «Крылья Войны» больше не смогут тебя ничем удивить. У этой замечательной игры есть продолжения, которые вскоре увидят свет уже на русском языке. В рамках набора «Враг на хвосте!» у тебя будет возможность в полной мере освоить двухместные **UFAG C.I.** (Австро-Венгрия) и британо-американский **D.H.4**. Только с этим набором ты в полной мере сможешь насладиться качественными бомбардировками и другими миссиями для двухместных самолетов. Не забыты и новые истребители: к твоим услугам такие машины как **Nieuport 11**, **Hanriot HD.1** и **Halberstadt D.III**.

Третий набор в коллекции «Крыльев Войны» – «Горящие Драконы» – подключает к твоей Первой Мировой самые известные самолеты той поры: **Nieuport 17-23**, **Albatros D.III**, **Pfalz D.III/D.IIIa**. Здесь тебя ждут новые правила разницы высот; огромные наблюдательные аэростаты становятся целями твоих атак; твой боекомплект пополняется зажигательными пулями и знаменитыми ракетами Ле-Приера (пионер системы «воздух-воздух»). Также сценарии нового набора предложат тебе испытать себя в налетах на вражеские траншеи, ошетинившиеся зенитными орудиями и пулеметами, которым ничего не стоит оборвать карьеру летчика, каким бы славным асом он ни был.

В наборе «Знаменитые Асы» вы найдете две «затравочные» карточки из следующих выпусков игры – **UFAG C.I.** и **Nieuport 17**.

Как и «Знаменитые Асы», «Враг на хвосте!» и «Горящие Драконы» являются полностью независимыми играми. Каждый из них можно приобретать по отдельности, не имея на руках предыдущего набора, и все три комплекта можно смело объединять в одну масштабную игру.

Крылья Войны



Wings of War™

**Игра Андреа Анджиолино
и Пьера Джорджо Палья**

Идея и разработка игры: Андреа Анджиолино и
Пьер Джорджо Палья

Рисунки аэропланов и оформление обложки: Винченцо Аулетта.

Дополнительная графика: Дарио Кали.

Верстка и дизайн: Фабио Майорана.

Редактура и контроль: Роберто Ди Мельйо, Симоне Перуцци и
Фабрицио Ролла.

Исторические консультанты: Грегори Аледжи и Паоло Варриале.



Nexus Editrice srl

Via dei Metalmeccanici 16, 55040 Capezzano Pianore (LU), Italia

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

E-mail: wow@nexusgames.com

веб-сайты: www.nexusgames.com - www.wingsofwar.it

© 2005 Nexus Editrice srl. Wings of War™ торговая марка
Nexus Editrice srl. Все права защищены.

*Разработчики благодарят: Дэна-Сэна Эббота, Дэниела Клэмота,
Антонио Иоцци, Роберта Дж. Олсена, Мирослава Покорного, Этье-
на Реюни и всех наших наших друзей на сайтах www.theaerodrome.com
и www.boardgamegeek.com.*

Крылья Войны™

Русская редакция

ООО «Смарт»

Общее руководство: Карпинский И.С.

Дизайн, верстка: Кочуров В.В.

Перевод, редактура: Перерва А.В.

© 2005 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран
СНГ. Все права защищены.

