COMPOSITE AIR OPERATION

Manuale dati - edizione Kickstarter

Questo manuale dati è una versione provvisoria che non include né la grafica né l'impaginazione definitiva.
Le illustrazioni di questo libretto sono in inglese, ma saranno tradotte in italiano nella versione finale.
Buona lettura.

CONTENU DE LA BOÎTE

1 Regolamento
1 Manuale Dati
1 Manuale Operazioni
1 Tabellone Zona Operazioni ❶ deserto (fronte) / continentale (retro)
1 Tabellone Gestione ❷ 2 giocatori (fronte) / modalità OPFOR – singolo (retro)

8 velivoli ❾ :
2 A-10C Thunderbolt II
2 Mirage 2000-5F
2 Su-25 SM Frogfoot
2 J-11 B Flanker B+

Il materiale di ciascun velivolo include:
1 miniatura ❿ con la propria basetta, carta, linguetta e slider altitudine.
1 cockpit ⓫
7 celle Arsenale ⓮

1 piano di deposito per pedine configurazione ⓯ con :
1 separatore “Forze Aeree Blu”
8 separatori per le pedine configurazione del giocatore Blu

38 pedine configurazione per il giocatore Blu:
8 AGM-65D Maverick
4 GBU-12 laser
4 GBU-49 GPS
4 AIM-9X Sidewinder
4 Mk-82
2 Pod SNIPER
4 MICA IR
8 MICA EM
1 separatore “Forze Aeree Rosse”
7 separatori per le pedine configurazione del giocatore Rosso

36 pedine configurazione per il giocatore Rosso:
4 Kh-29 laser
4 KAB-250 laser
4 Pod razzi
8 FAB-250
4 R-73 Archer
8 PL-12
4 PL-10

1 separatore per pedine configurazione FUEL
14 pedine configurazione FUEL 20
2 dadi a 12 facce (d12) 28
2 dadi a 6 facce (d6) 29
1 gettone Turno 1b
1 gettone Iniziativa 2b blu (fronte) / rosso (retro)
4 pedine Drone Programmato 12
8 gettoni FUEL 22a
18 gettoni attivazione 30
20 gettoni stress 31
16 gettoni Individuato al Laser (fronte) / Geolocalizzato (retro) 32
10 pedine manutenzione 34
10 celle Fumo 35
1 gettone Direzione Vento 36
6 celle Nubi 37
1 gettone Giorno / Notte 38

16 gettoni Punto Vittoria 40 :
10 di valore “1”
6 di valore “3”

16 gettoni danno 40 rosso (fronte) / grigio (retro):
10 di valore “-1”
6 di valore “-3”

24 celle Sito Deserto (fronte) / Continentale (retro) :
12 celle Infrastruttura 5 (6 per colore)
6 celle Forze di Terra 5 (3 per colore)
6 celle Elementi del Terreno 8 (2 Città, 2 Foreste, 2 Rilievi)

96 carte:
2 mazzi di 5 carte Sortita Aerea 23
2 mazzi di 11 carte Obiettivo 24
2 mazzi di 22 carte Tattica 25
2 mazzi di 14 carte OPFOR 42
3 carte Comportamento 43
1 carta aiuto giocatore OPFOR

SOMMARIO

P.05 Uso dei manuali

P.06 I tabelloni di gioco

P.08 Siti

P.08 Unità

P.09 Infrastrutture e Forze di Terra

P.12 Velivoli

P.18 Veicoli

P.20 L’Arsenale

P.21 Pedine Configurazione

P.25 Abilità Speciali

P.27 Carte

P.29 Dadi

P.30 Celle e Gettoni

P.32 Materiale modalità OPFOR (singolo)

USO DEI MANUALI

Il Libretto delle regole descrive l'organizzazione di una partita a COMAO e le diverse fasi che scandiscono un turno di gioco. I punti delle regole sono contrassegnati da questo simbolo per facilitarne la ricerca. Il Libretto delle regole rimanda regolarmente al Libretto di riferimento per ulteriori precisazioni sugli elementi del gioco contrassegnati dai simboli riportati di seguito.
In associazione ad alcuni punti delle regole, troverete dei codici QR che rimandano a brevi video esplicativi.



Il Manuale Dati fornisce descrizioni precise di tutti i componenti del gioco: miniature, pedine, gettoni, carte, celle... Durante la lettura delle regole, vi raccomandiamo di tenere aperto il Manuale Dati alla pagina del componente corrispondente alla regola che state consultando.

Il Manuale Operazioni presenta tutti gli scenari disponibili -chiamati operazioni-, la loro preparazione e le regole speciali ad essi associate. Inoltre contiene una serie di scenari tutorial pensati per aiutarvi a imparare le regole passo dopo passo in modalità giocatore singolo.



I TABELLONI DI GIOCO

Il tavolo di gioco è composto dal Tabellone Zona Operazioni dove si muovono le unità e dal Tabellone Gestione per il turno di gioco e le basi.

1 Tabellone Zona Operazioni

Il Tabellone Zona Operazioni ha due facce, il fronte desertico e il retro continentale.
La scelta è a totale discrezione dei giocatori e non ha impatto sulle regole.

1a Zone

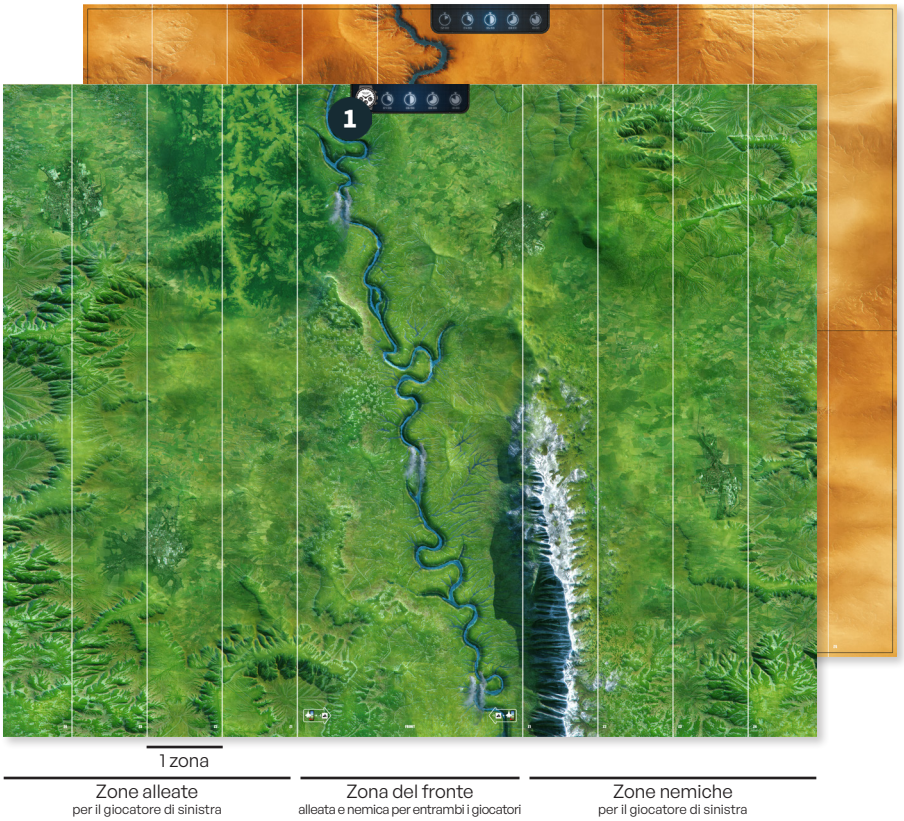
Una zona rappresenta circa 100km in profondità. Anche se la forma della zona è rettangolare, essa non eccede comunque i 100km in larghezza.

I giocatori sono separati da 9 Zone.Guardando il tabellone dal punto di vista di un giocatore, le 4 zone più vicine sono Alleate, le 4 più lontane sono Nemiche. Sono numerate da Z1 a Z4 a partire da quella centrale.

La zona centrale è chiamata Zona del Fronte (è attraversata da un fiume).
La Zona del Fronte è considerata sia alleata che nemica per quanto riguarda l'applicazione delle regole.
Celle e miniature delle unità schierata vengono sempre piazzate in una delle 9 zone del Tabellone Zona Operazioni. Un'unità non può mai occupare più di 1 zona alla volta.
Non c'è limite al numero di unità che possono essere schierate nella stessa zona.

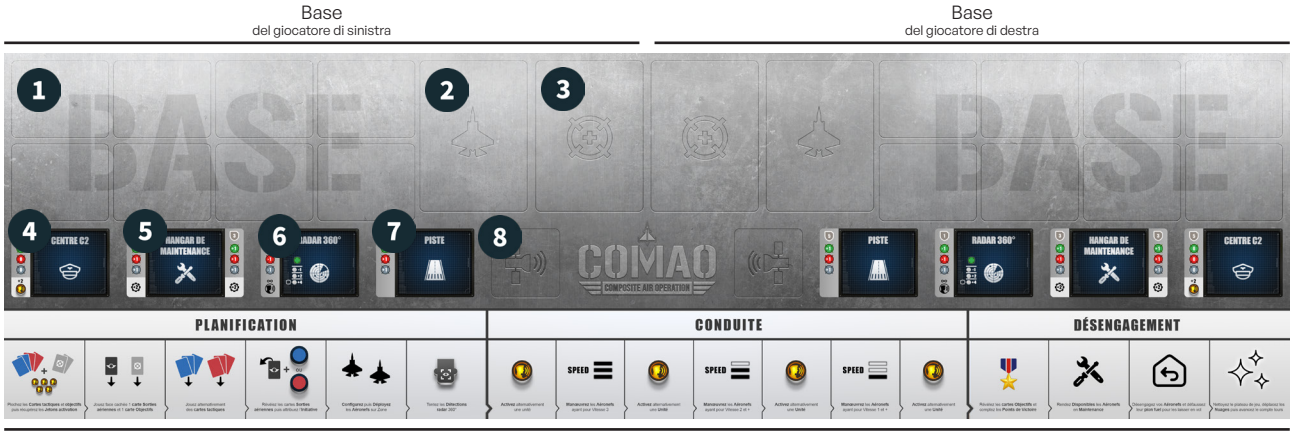
1b Il Contatore Turni

1 Il Contatore Turni e il Gettone Turni servono a tenere traccia del turno in corso.



2 Tabellone di Gestione

Il Tabellone di Gestione ha due facce, una per partite a 2 giocatori e una per la modalità OPFOR a giocatore singolo 42 descritta nel materiale OPFOR 41.
Ogni faccia ha 2 sezioni: un'area che rappresenta la Base della rispettiva fazione e il Tracciatore Turno.



Tracciatore Turno

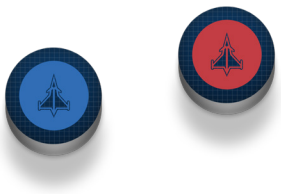
2a Basi Aeree

Ogni base aerea si compone di:
1. 8 Slot Velivoli, per riporre le miniature dei velivoli non schierati.
2. 1 slot per carte Sortita Aerea già giocate.
3. 1 slot per carte Tattica già giocate.
4. 1 infrastruttura Centro C2.
5. 2 infrastrutture Hangar Manutenzione
   (Nota: queste ultime condividono un unico spazio per semplificare il layout del tabellone)..
6. 1 infrastruttura Radar a 360°.
7. 1 infrastruttura Pista.
8. 1 slot Satellite, su cui piazzare celle Satellite.

Nota: se un giocatore ha più di 8 velivoli o più di 1 cella Satellite, la base si considera dotata di abbastanza slot per riceverli tutti.

2b Tracciatore Turni

Mostra le varie sequenze che compongono le 3 fasi di un turno di gioco.
Il Gettone Iniziativa si mette sempre sulla sequenza corretta e permette seguire la progressione del turno.



Gettone Iniziativa Blu/Rosso

3 SITI

Il termine Sito si riferisce a una posizione su cui si possono schierare unità. Nel gioco, i siti sono rappresentati dal simbolo .

Un sito può ospitare sia velivoli che unità di terra. I siti sono rappresentati sul Tabellone Zona Operazioni dalle celle Infrastruttura, Forze di Terra e Elementi del Terreno.

Quando un velivolo non è posizionato su un sito rappresentato sul tabellone, lo si considera in volo su un sito qualunque (il cielo è abbastanza grande da poter volare “sul nulla”). In altre parole, un’unità si considera sempre su di un sito.

Le celle Sito si posizionano all’inizio della partita.
In base all’operazione scelta, la loro posizione può essere a piacere o definita.
Durante una partita, i Siti non si muovono e rimangono sempre nella posizione assegnata all’inizio.

4 UNITÀ

Il termine Unità si riferisce a tutti gli elementi di gioco rappresentati sul Tabellone Zona Operazioni e appartenenti a un giocatore. Ci sono 2 tipi di unità: i Velivoli e le Unità di Terra.

Velivoli

La categoria Velivoli 9 comprende tutti i velivoli operanti in aria: caccia, bombardieri, elicotteri...
Sono rappresentati da una Miniatura e un Cockpit.
All’inizio della partita, i velivoli sono disponibili presso la Base Aerea 2a, o schierati sul Tabellone Zona Operazioni 1 a seconda dell’operazione scelta.

Unità di Terra

La categoria unità di Terra comprende tutte le unità operanti al suolo:
- Le Infrastrutture e le Forze di Terra 5 sono rappresentate da celle Sito.
- I veicoli 13 sono rappresentati da una pedina Veicolo e una carta Veicolo.

All’inizio della partita, le unità di terra sono schierate sul Tabellone Zona Operazioni in base all’operazione scelta.

5 INFRASTRUTTURE E FORZE DI TERRA

Quando vengono schierate sul Tabellone Zona Operazioni, le Infrastrutture e le Forze di Terra vengono anche considerate come Siti 3.



Celle Sito di un'infrastruttura Nodo Trasmissioni e di un Radar a 360°



Cella Sito di un'unità di Forze di Terra

Ecco le informazioni presenti su una cella Sito:
1 Nome dell'unità.
2 Punti Resistenza: indicano quanto danno l'unità può sopportare prima di venire distrutta.
Il colore (grigio per le infrastrutture, rosso per le forze di terra), corrisponde al tipo di danno che l'unità può subire. Quando un'infrastruttura o una forza di terra viene distrutta, piazzateci sopra una cella Fumo: l'unità perde qualunque effetto e non può più venire attivata.
3 Segnatura Radar, Infrarossa e Visiva: i modificatori di segnatura di un'unità (bonus o malus) che si applicano ai tiri di d12 quando essa viene sottoposta a un'Individuazione o un Lancio.
- La Segnatura Radar (sfondo verde) rappresenta la difficoltà che un radar ha a localizzare il proprio bersaglio. Più alto è il bonus, più grande è l'eco radar. Più alto è il malus, meno facilmente rilevabile è il bersaglio.
- La segnatura Infrarossa (sfondo rosso) rappresenta il calore emesso dal bersaglio. Più alto è il valore, più caldo e facile da individuare con sensori termici è il bersaglio.
- La segnatura Visiva (sfondo grigio)corrisponde all'aspetto e la dimensione del bersaglio. Più alto è il valore, più è facile individuarlo a occhio nudo.
4 Individuato: Poiché non sono molto manovrabili, le infrastrutture e le forze di terra sono considerate sempre individuate.
5 Geolocalizzato: le infrastrutture sono sempre geolocalizzate. permettendo a pedine munizione con requisiti di puntamento geolocalizzato di prenderle di mira 18.
6 Effetti: La maggior parte delle infrastrutture ha un effetto, che può essere passivo o attivato. Gli effetti sono spiegati nella sezione 6.

5a Forze di Terra

Le unità Forze di Terra non hanno effetti e non possono essere attivate. Sono tutte identiche fra loro, salvo per il numero di Punti Resistenza.
Le Forze di Terra sono bersagli per alcune carte Tattica e vengono usate per determinare il rapporto di forza sul terreno fra le due parti in campo.

Rapporto di Forza
Il Rapporto di Forza avvantaggia chi ha più celle Forze di Terra non distrutte. Lo si usa nella risoluzione di alcune carte Obiettivo o Tattica.
Nota: il numero di Punti Resistenza e il danno subito dalle Forze di Terra non si contano nello stabilire il Rapporto di Forza.

6 Effetti delle Infrastrutture

FOB (Base Operazioni Avanzata)



Se schierata sulla Zona del Fronte o sulla Zona Alleata 1, la FOB fornisce +1 gettone Attivazione durante la sequenza 1.1 3.
Non ha alcun effetto se schierata in altre zone.

Centro C2



Il Centro C2 (comando e controllo) fornisce +2 gettoni Attivazione durante la sequenza 1.1 3.
1 Centro C2 si trova sul sito della Base Aerea 7.

Hangar Manutenzione



Ogni Hangar Manutenzione fornisce 2 Punti Manutenzione per rendere di nuovo disponibili in velivoli in manutenzione durante la sequenza 3.2 18.
2 Hangar Manutenzione sono posizionati sul sito della Base 7.

Pista



Un giocatore la cui Pista sia stata distrutta non può schierare più di 1 velivolo durante una sortita 9.
1 Pista si trova sul sito della Base Aerea 7.

Ponte



Il Ponte permette di rimuovere 1 danno (o) da un'infrastruttura o forza di terra situata nella sua zona o in una adiacente durante la sequenza 3.2 18.

Radar a 360°



Il Radar a 360° permette di effettuare un'Individuazione a 360° durante la sequenza 1.6 12.
Durante le sequenze di attivazione 14, potete attivare il Radar a 360° per tentare una nuova Individuazione a 360°. I Radar a 360° hanno un numero di attivazioni illimitato.
1 Radar a 360° si trova sul sito della Base 7.

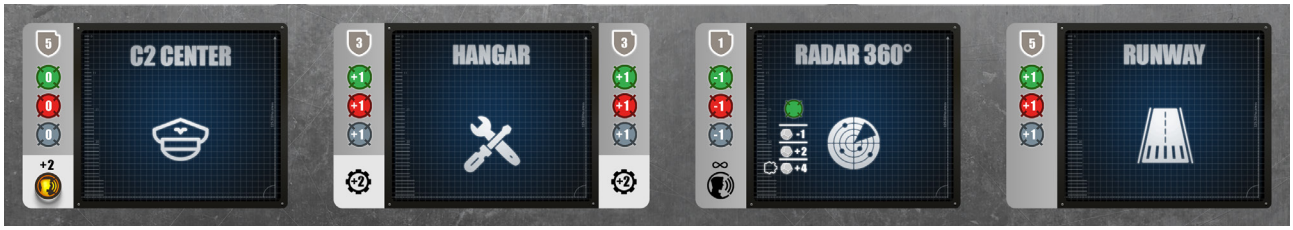
Nodo Trasmissioni (Relay)



Se schierato sulla Zona del Fronte o sulla Zona Alleata 1, il Relay di tenere in mano 1 carta Tattica in più durante la sequenza 1.1 4.
Se schierato su altre zone non ha alcun effetto.

7 Base Aerea

La cella Base Aerea (Base) è un sito che raggruppa tutte le infrastrutture mostrate sul Tabellone Gestione: 1 Centro C2 + 2 Hangar Manutenzione + Radar a 360° + 1 Pista.



Queste infrastrutture si considerano schierate sul sito della cella Base.
La Base Aerea non ha punti Resistenza o segnature. Se potete puntarla, potete allo stesso modo puntare qualunque sua infrastruttura.

Nota: in caso di Individuazione al Laser 26, il gettone Individuato al Laser deve essere assegnato a 1 singola Infrastruttura della Base sul Tabellone Gestione.

8 Elementi del Terreno

Gli Elementi del Terreno sono siti che non possono essere bersagliati (non sono né unità né obiettivi militari). Gli elementi del terreno forniscono modificatori che possono avvantaggiare le unità.

Città



La Città fornisce un modificatore di -2 a tutte le segnature (radar, visiva e infrarossa) dei veicoli al suo interno.

Foresta



La Foresta fornisce un modificatore di -2 alla segnatura Visiva dei veicoli posti al suo interno.

Rilievo



Il Rilievo fornisce i seguenti modificatori ai velivoli a Bassissima Quota e ai veicoli che si trovano su di esso: - -1 alla segnatura Radar
- La portata di individuazione si riduce di 1 zona.
- -1 durante un tiro di dado per volo BBQ.

9 VELIVOLI

Le forze aeree moderne includono una grande varietà di velivoli molto diversi tra loro. Alcuni sono ottimizzati per un solo tipo di missione, altri sono multiruolo o omniruolo. Una piccola parte di essi è in grado di operare imbarcata su navi.

In COMAO, il termine velivoli copre caccia, bombardieri strategici, aerocisterne, velivoli da allerta precoce, droni e velivoli senza pilota, aerei specializzati, convertiplani ed elicotteri.

Ogni velivolo in gioco è rappresentato da una miniatura 10 associata a un cockpit 11.
La miniatura indica la posizione in gioco del velivolo.
Il cockpit raggruppa tutte le informazioni su di esso e le Pedine Configurazione 15 con le quali è equipaggiato.

10 Miniature

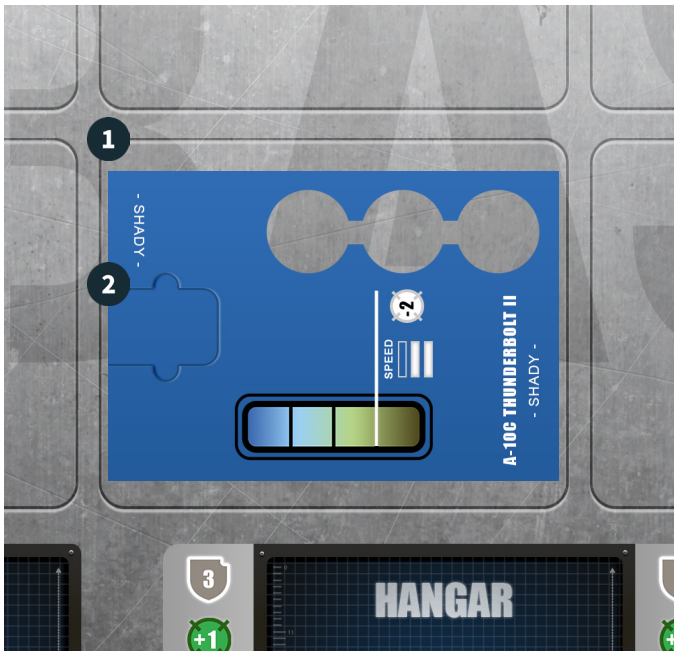
La miniatura di un velivolo è montata su una basetta che ha anche una carta.

Quando un velivolo è disponibile (come di solito succede all'inizio della partita), la miniatura è piazzata nell'apposito slot della Base Aerea sul Tabellone di Gestione 1.

La sua linguetta è posizionata con il lato vuoto (Non Individuato) rivolto verso l'alto 2.

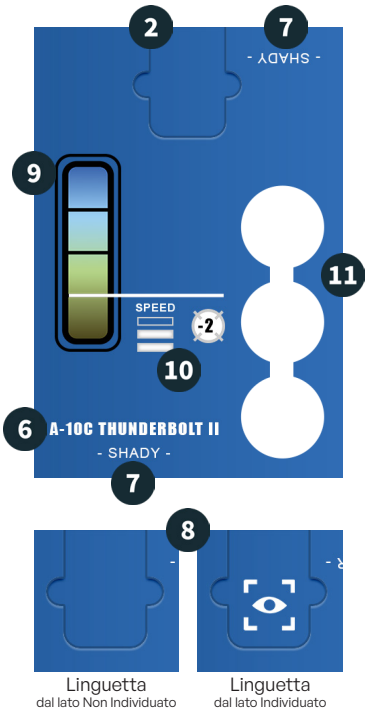
Quando un velivolo viene spostato su di un sito, la sua miniatura si posiziona in modo da toccare la cella Sito 3 o la miniatura di un altro velivolo su quel sito 4.

Se la miniatura non tocca alcuna cella 5, il velivolo si considera come su un sito qualunque 3 (il cielo è abbastanza grande da poter volare "sul nulla").





Ecco le informazioni presenti sulla basetta di un velivolo:



6 Nome del velivolo: tutti i velivoli con lo stesso nome hanno miniature e caratteristiche identiche.

7 Callsign del pilota: quando sono in gioco più velivoli identici, il callsign del pilota identifica la miniatura a cui si riferisce il singolo cockpit.

8 Linguetta: quando un velivolo viene individuato, la sua linguetta viene girata in modo che il simbolo sia visibile.
Quando un velivolo va in manutenzione 19, la sua linguetta si piazza in corrispondenza dello spazio di un Hangar Manutenzione sul Tabellone di Gestione 2a.

9 Scala dell'Altitudine: equipaggiata con uno slider, indica l'altitudine di volo del velivolo e riporta i modificatori 10 per il volo a bassissima quota (BBQ) 38.

11 Slot Attivazione: quando si attiva un velivolo, mettete un Gettone Attivazione in uno degli slot attivazione vuoti. Si piazzano qui anche i Gettoni Stress dapprima riempiendo gli slot vuoti e poi coprendo i Gettoni Attivazione.

Se tutti gli slot Attivazione di un velivolo sono occupati, esso non può più essere attivato.

11 Cockpit

Ogni velivolo ha il suo cockpit, composto da una Barra Caratteristiche 11a, una tabella 11b e una zona configurazione 11c.



Barra Caratteristiche e Tabella del Mirage 2000-5F (Core Box)

11a *Barra Caratteristiche*

Ecco le informazioni presenti sulla Barra Caratteristiche:

1 Nome del velivolo: tutti i velivoli con lo stesso nome hanno cockpit e caratteristiche identici.

2 Punti Resistenza: indicano quanto danno il velivolo può sopportare prima di venire distrutto.
Il colore rosso corrisponde al tipo di danno che un velivolo può ricevere.
Quando un velivolo viene distrutto, la sua miniatura viene rimossa dal gioco e le sue pedine configurazione vanno perse.
Nota: la maggior parte dei velivoli ha 1 solo Punto Resistenza, ma alcuni possono averne di più grazie alle proprie corazzature.

3 Segnatura Radar, Infrarossa e Visiva: i modificatori di segnatura di un'unità (bonus o malus) che si applicano ai tiri di d12 quando essa viene sottoposta a un'Individuazione o un Lancio.

- La Segnatura Radar (sfondo verde) rappresenta la difficoltà che un radar ha a localizzare il proprio bersaglio. Più alto è il bonus, più grande è l'eco radar. Più alto è il malus, meno facilmente rilevabile è il bersaglio.
- La segnatura Infrarossa (sfondo rosso) rappresenta il calore emesso dal bersaglio. Più alto è il valore, più caldo e facile da individuare con sensori termici è il bersaglio.
- La segnatura Visiva (sfondo grigio)corrisponde all'aspetto e la dimensione del bersaglio. Più alto è il valore, più è facile individuarlo a occhio nudo.

4 Costo di Manutenzione: indica quanti Punti Manutenzione servono per rendere disponibile il velivolo durante la sequenza 3.2 18.

5 d6 di Manovra: indica il colore del dado a 6 facce (d6 29) che si usa per i tiri di volo BBQ e per quelli di Evasione.

11b *Tabella*

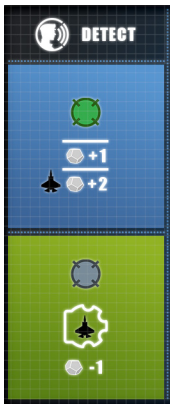
Ecco le informazioni presenti sulla Tabella di un velivolo:

6 Callsign del pilota: quando sono in gioco più velivoli identici, il callsign del pilota identifica la miniatura a cui si riferisce il singolo cockpit.

7 8 Capacità di Individuazione (DETECT) e di Tiro (SHOOT):
Le capacità di Individuazione e Lancio che prendono di mira i velivoli sono mostrate su sfondo blu (aria-aria e terra-aria). Le capacità di Individuazione e Lancio che prendono di mira unità di terra sono mostrate su sfondo verde (aria-aria e terra-aria).
Un velivolo può avere molteplici capacità di individuazione e molteplici capacità di tiro.

7 Ogni capacità di Individuazione (DETECT) mostra:

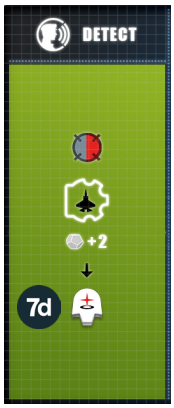
- 7a Tipo di Individuazione: un'individuazione può essere Radar, Infrarossa o Visiva. Questo colore indica quale delle segnature del bersaglio si applica al tiro di d12 quando questo velivolo tenta un'Individuazione 23.
- 7b Portata di Individuazione: rappresentata dal simbolo in caso di portata limitata allo stesso sito del velivolo o dalla raffigurazione delle zone interessate dalla portata.
- 7c Valore di Individuazione: questo è il bonus/malus mostrato sull'icona della portata e da applicare al tiro di d12 quando questo velivolo tenta un'Individuazione.
- 7d Effetto di Individuazione: se presente, vi permette di aggiungere un gettone Geolocalizzato e/o Individuato al Laser ai bersagli individuati, secondo le regole di individuazione geolocalizzata e laser 26.



Qui, il velivolo ha 2 capacità di individuazione:

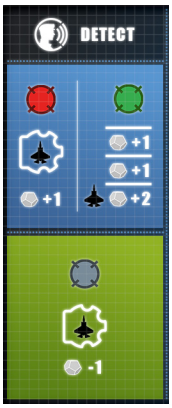
Una capacità radar aria-aria che gli permette di puntare velivoli nella sua zona con un bonus di +2 al d12, o a 1 zona di distanza con un bonus di +1.

Una capacità visiva aria-terra contro le unità di terra, che gli richiede di essere posizionato sullo stesso sito del bersaglio e che applica un malus di -1 al d12.



Qui, il velivolo ha solo una capacità di individuazione al suolo di tipo visivo o infrarosso (a scelta del giocatore).

In più, questa capacità gli permette di individuare al laser 1 unità nemica.



Qui, il velivolo ha 2 capacità di individuazione velivoli (in base al fatto che sia o meno sullo stesso sito del suo bersaglio) e una capacità di individuazione al suolo.

8 Ogni Capacità di Tiro (SHOOT) mostra:

- 8a Massimo numero di bersagli: quando il velivolo si attiva per Lanciare 30, il numero di bersagli che può ingaggiare è limitato. Questo limite è rappresentato dal numero di simboli .
- 8b Massima portata di tiro: questa è la portata massima di tiro che il velivolo può raggiungere se configurato al meglio. Questa portata è definita dalla pedina di configurazione con la portata più alta 18 che il velivolo possa montare.

Nota: Sparare durante un dogfight 36 non necessita di una capacità di tiro aria-aria (sfondo blu). Questo perché alcuni velivoli senza capacità di tiro aria-aria possono comunque essere configurati con pedine Munizione provviste dell'abilità speciale Dogfight 22b.

9 Velocità (SPEED): la velocità si usa per determinare in quali sequenze di manovra 15 il velivolo può manovrare. Sulla tabella vengono mostrate 2 velocità:

- Il valore di sinistra mostra la normale velocità del velivolo.
- Il valore di destra mostra quella in caso di Performance Degradata 11.

10 Abilità Speciali: queste sono descritte nella sezione 22a.

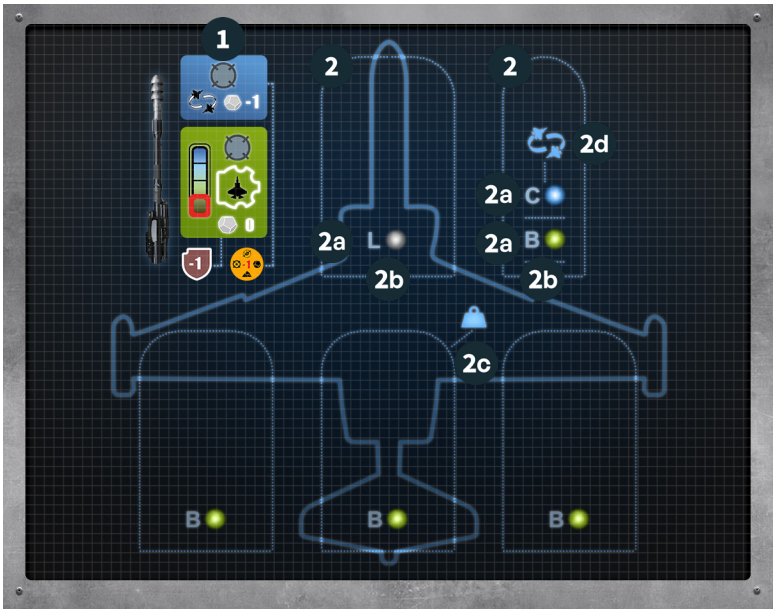
11c *Zona Configurazione*

Ecco le informazioni presenti sulla zona Configurazione di un cockpit:

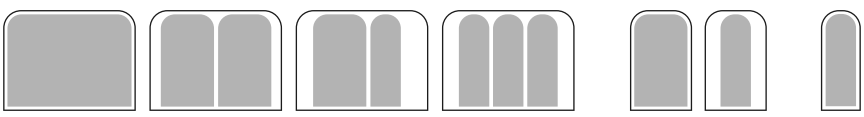
1 Cannone Interno: il cannone interno conta come una pedina di configurazione 15 sempre disponibile e che non può essere scartata, È spiegato nella sezione 21.

2 Slot Configurazione: questi permettono di piazzare una o più Pedine Configurazione durante lo schieramento 9 del velivolo, secondo le regole di configurazione 10.
Ogni slot configurazione è composto da:

- 2a Una o più lettere e i loro diodi: le lettere determinano quali pedine configurazione possono essere montate su questo slot. Il colore del diodo associato alla lettera indica il ruolo della pedina: aria-aria, aria-terra o altro.
- 2b Larghezza: gli slot possono essere di 3 diverse larghezze: grande, medio e piccolo. In un singolo slot si possono piazzare più pedine configurazione, a patto che non se ne oltrepassi la larghezza. Inoltre, 2 pedine configurazione piccole 16 identiche possono essere impilate sullo stesso slot.
- 2c Performance Degradata: alcuni slot hanno il simbolo . Quando uno di questi slot è pieno – ovvero quando non c'entrano più altre pedine per larghezza – il velivolo è appesantito dai suoi carichi e soffre un degrado delle prestazioni. Si applica quindi la regola Performance Degradata 11.
- 2d Dogfight: alcuni slot hanno il simbolo come promemoria: qui si possono montare le pedine Munizione con l'abilità speciale Dogfight 22b.
  Nota: i velivoli dotati di tali slot non hanno alcuna capacità do tiro aria-aria, ma queste pedine Munizione li rendono in grado di difendersi in un dogfight 36.



Zona Configurazione di un Su-25SM Frogfoot (Core Box)



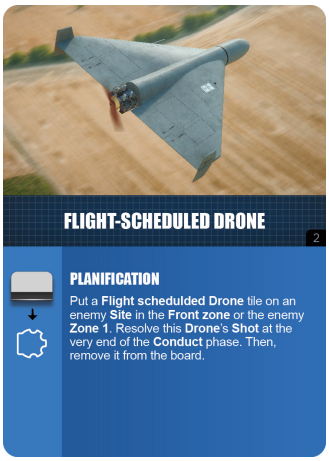
12 Droni

I droni vengono trattati come velivoli, ma con le seguenti variazioni:
- Non hanno slot attivazione e non possono essere attivati o manovrati.
- Non hanno d6 di manovra e non possono tentare Evasioni.
Nota: se un drone dovrebbe ricevere un gettone Stress (per esempio durante un dogfight dopo aver subito un tiro di cannone), il drone viene immediatamente distrutto.
- Quando vengono distrutti, i droni non danno Punti Vittoria tramite le carte Obiettivo.

Ogni drone in gioco è rappresentato da una pedina Drone e ha le proprie regole (ingaggi tramite pedine di configurazione specifiche, etc.) e condizioni di schieramento specifiche (tramite carte Tattica, etc.).

Precisazioni: La Core Box contiene solo Droni Programmati.
Le Faction Box di COMAO e altre espansioni possono includere altri droni, illustrandone le regole e condizioni d'uso specifiche.

Droni Programmati



I droni programmati vengo schierati giocano le carte Tattica Droni Programmati.

Ogni drone programmato vi permette di risolvere 1 tiro alla fine della fase di condotta, come se fosse esso stesso una pedina Munizione. Il tiro si risolve contro 1 bersaglio utilizzando le informazioni sulla munizione del drone.

A prescindere dal fatto che il tiro sia stato o meno risolto, la pedina drone si scarta alla fine del proprio turno.
Se entrambi i giocatori hanno dei Droni Programmati, risolvetene i tiri a partire dal giocatore che ha l'Iniziativa.

Ecco le informazioni presenti su una pedina Drone Programmato. Qualunque informazione non spiegata qui sotto funziona come su un cockpit di velivolo 11 :

1. Nome del drone
2. Punti Resistenza
3. Segnatura Radar, Infrarossa e Visiva
4. Individuato: I droni sono considerati sempre individuati.
5. Munizione del drone: i Droni Programmati hanno una munizione rappresentata da una pedina Munizione 18.
Un Drone Programmato, quando spara, ha sempre una pedina a disposizione.
6. Altitudine Fissa: i Droni Programmati volano SEMPRE in BBQ.

Nota: il modificatore -2 al volo BBQ non è incluso nei loro valori di segnatura, ma deve essere applicato normalmente quando un drone programmato viene bersagliato da fuoco nemico.



13 VEICOLI

Nella guerra moderna, alcuni sistemi di difesa aerea sono composti da molteplici veicoli riuniti in una batteria: alcuni hanno radar, altri portano munizioni e uno agisce da posto di comando tattico. In COMAO, una singola pedina Veicolo rappresenta l'intero sistema d'arma e tutti i veicoli che lo compongono.

Ogni veicolo in gioco è rappresentato da una pedina Veicolo associata a una carta Veicolo (eccetto i veicoli civetta).
In caso di più veicoli identici, essi usano tutti la stessa carta ma pedine diverse.
All'inizio della partita, i veicoli vengono schierati sulle celle Sito del Tabellone Zona Operazioni in base all'operazione scelta.

Nota: La Core Box non contiene veicoli.
Le Faction Box di COMAO e altre espansioni possono includere veicoli, in particolare sistemi di guerra elettronica o vettori di missili terra-aria. Idem dicasi per i veicoli civetta.

Carte Veicolo

Ecco le informazioni presenti su una carta Veicolo. Qualunque informazione non spiegata qui sotto funziona come su un cockpit di velivolo 11:

1. Nome del veicolo
2. Punti Resistenza
3. Segnatura Radar, Infrarossa e Visiva
4. Capacità di Individuazione (DETECT) e Lancio (SHOOT)
5. Lettera di identificazione: questa lettera specifica a quale pedina Veicolo appartenga la carta. In caso di più veicoli identici, essi usano tutti la stessa carta ma ognuno ha la propria lettera di identificazione e i propri slot Attivazione specifici.
6. Slot Attivazione
7. Abilità Speciali: queste sono descritte nella sezione 22a.
8. Munizioni del veicolo: alcuni veicoli hanno munizioni rappresentate da una pedina Munizione 18. Quando un veicolo spara, consideratelo sempre equipaggiato con 2 pedine Munizione PER BERSAGLIO.



Carta Veicolo di un SAMP-T MAMBA (Faction Box Francia)



Carta Veicolo di un 9K33 OSA (Faction Box Russia).
Questo veicolo esiste in 2 esemplari, le cui pedine sono identificabili con le lettere A e B.

Pedine Veicolo

Il fronte delle pedine Veicolo è uguale per tutte e nasconde la loro identità quando non individuate. Quando un veicolo viene individuato, la pedina viene girata e il veicolo viene identificato dall'apposita lettera.

Quando un veicolo viene schierato su un sito (infrastruttura, forze di terra o elemento del terreno), la sua pedina si posiziona in una delle scanalature della cella sito mostrando il lato Non Individuato.



Fronte comune di tutte le pedine Veicolo (Non Individuato)



Retro di varie pedine veicolo (Individuato)



Pedina di un veicolo non individuato schierata su una cella Città.

Veicoli Civetta

Alcune operazioni necessitano dell'utilizzo di Veicoli Civetta.
Questi non hanno bisogno di avere una carta Veicolo. Sono tutti identici fra loro e rappresentati da pedine Veicolo con il retro vuoto.
Quando un veicolo civetta viene individuato, diventa inutile: rimuovetelo dal gioco.



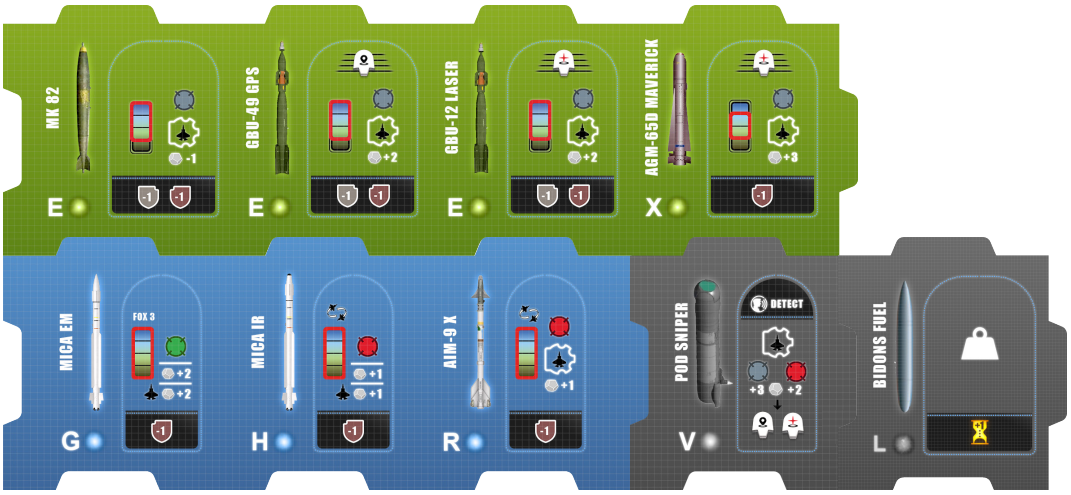
Il retro delle pedine dei veicoli civetta non ha alcuna lettera di identificazione.

14 L’ARSENALE

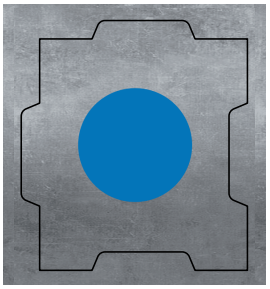
Ogni giocatore ha il proprio Arsenale, composto da svariate celle Arsenale.
L’arsenale si usa durante la partita per organizzare le pedine Configurazione disponibili. Queste sono specificate nella preparazione dell’operazione scelta.

L’arsenale può essere liberamente gestito per facilitarne il posizionamento sul tavolo di gioco. Si raccomanda di evitare che sia visibile all’avversario, di modo che il suo contenuto rimanga segreto (per esempio, dietro i cockpit dei velivoli).

Quando si configura un velivolo si possono equipaggiare solo le pedine Configurazione presenti nell’Arsenale. Quando una pedina Configurazione viene usata, la si scarta dall’arsenale (non potrà essere riutilizzata).



Fronte di tutte le celle Arsenale blu della Core Box.



Retro di una cella Arsenale indicante la fazione di appartenenza.

15 PEDINE CONFIGURAZIONE

Le pedine Configurazione rappresentano le munizioni, i pod e i serbatoi esterni che un velivolo può equipaggiare nella sua zona Configurazione. Ogni pedina è definita dalla larghezza, lo spessore e le informazioni riportate sul fronte e sul retro.

16 Larghezze e Spessori

Quando si configura un velivolo 10, larghezze e spessori limitano il numero di pedine configurazione che si possano posizionare nello stesso slot 11c del cockpit.

Ci sono 3 larghezze: grande, media e piccola, che limitano il numero di pedine impiegabili una di fianco all'altra nello stesso slot.

Ci sono poi 2 spessori: spesso e fino. Due pedine fine IDENTICHE possono essere impilate nello stesso slot.

17 Fronte delle pedine Configurazione

Ecco le informazioni presenti sul fronte di una pedina Configurazione:

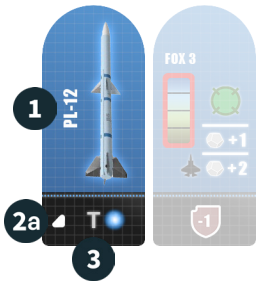
1 Nome della pedina: tutte le pedine con lo stesso nome hanno le stesse informazioni.

2 Colore della pedina: indica il tipo di unità che si può puntare:
- 2a Con sfondo blu, la pedina può ingaggiare velivoli (impiego aria-aria e terra-aria).
- 2b Con sfondo verde, la pedina può ingaggiare un'unità di terra (aria-terra).
- 2c Con sfondo grigio CHIARO, la pedina può ingaggiare tutti i tipi di unità.
- 2d Con sfondo grigio SCURO, la pedina costituisce equipaggiamento e non ingaggia alcuna unità.

3 Lettera e diodo: la lettera indica quali slot configurazione 11c possono ricevere questa pedina. Il diodo associato a ogni lettera ricorda il colore della pedina e rende più semplice localizzarla nella Zona Configurazione dei cockpit.

4 Performance Degradata : un velivolo equipaggiato con una pedina Configurazione che mostra il simbolo [picto-perfo-dégr] è soggetto alla regola Performance Degradata 11. Alcuni equipaggiamenti sono talmente pesanti da ridurre la velocità e la manovrabilità del velivolo che li trasporta.

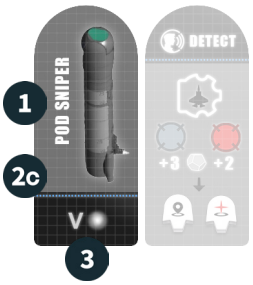
5 Segnatura Radar, Infrarossa e Visiva: la presenza di queste segnature indica che la pedina è una munizione a lungo raggio che può essere distrutta dopo il lancio, anche prima che raggiunga il proprio bersaglio. Quando una munizione a lungo raggio viene bersagliata da un Lancio, applicate questi modificatori.



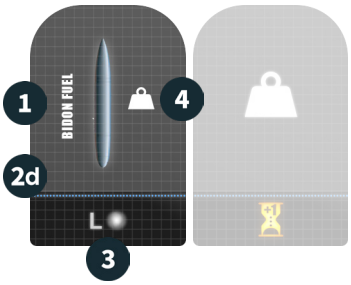
Pedina Munizione PL-12 (Core Box)



Pedina Munizione SCALP (Faction Box Francia)



Pedina Pod SNIPER (Core Box)



Pedina FUEL (Core Box)

18 Pedine Munizioni

Ecco le informazioni presenti sul retro di una pedina Munizione:

1 Colore della pedina: identico al fronte.

2 Requisiti di puntamento: la presenza di un simbolo in cima alla pedina indica che per sparare questa munizione il bersaglio deve essere stato individuato in maniera specifica. I casi possibili sono:
- Nessun requisito: la munizione può essere impiegata contro bersagli individuati.
- Geolocalizzato (o laser) : il bersaglio deve avere sopra un gettone Geolocalizzato (o Individuato al Laser).

3 Requisito Altitudine: nella cornice rossa sono riportate le altitudini necessarie per un Lancio 30 :
3a per una munizione terra-aria o aria-aria (sfondo blu): questa deve essere l'altitudine del bersaglio.
3b per una munizione aria-terra (sfondo verde): questa è l'altitudine del tiratore.

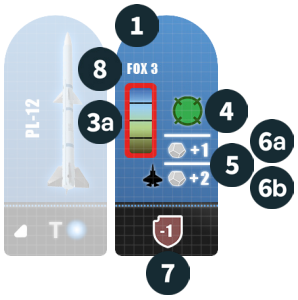
4 Tipo di Lancio: un lancio può essere a mezzo radar , infrarosso o visivo . Il colore indica quale delle segnature del bersaglio si applica al tiro di d12 quando si risolve il Lancio.
Una pedina Munizione può avere più tipi di lanci. In questo caso, il tiratore deve scegliere quale usare.

5 Portata di Tiro: rappresentata dal simbolo per una portata limitata al sito del tiratore, o dalla raffigurazione delle zone coperte dalla portata.

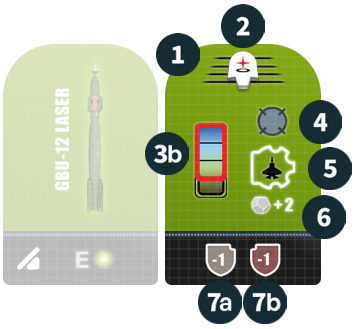
6 Valore di Tiro: questo è un bonus/malus applicato al tiro d12 quando si risolve il Lancio. Il valore di tiro può dipendere dal tipo di lancio impiegato o dalla distanza dal bersaglio.

7 Danno: indica il tipo e numero di danni inflitti al bersaglio se il Lancio ha successo.
Una pedina Munizione può avere più tipi di danno; si applicano solo quelli dello stesso colore dei Punti Resistenza del bersaglio (grigio 1 per le infrastrutture, rosso -1 per tutte le altre unità).

8 Abilità Speciale: alcune pedine Munizione hanno un'abilità speciale, di solito applicata quando si risolve il Lancio. Queste sono spiegate in dettaglio nella sezione 22b.



Questa pedina Munizione PL-12 è blu 1, quindi può ingaggiare un velivolo.
Il requisito altitudine 3a indica che il bersaglio può essere a qualunque quota.
Il tipo di lancio 4 applica sempre la segnatura radar del bersaglio al tiro d12 del Lancio.
La portata di tiro 5 permette al missile di essere lanciato a bersagli nella stessa zona del tiratore con un valore di tiro di +2 6a, o a 1 zona di distanza con un valore di tiro di +1 6b.
Se il Lancio ha successo e il bersaglio fallisce la propria evasione, esso soffrirà 1 danno 7.
Infine, la pedina Munizione permette l'uso dell'abilità speciale FOX 3 8.



Questa pedina Munizione GBU-12 a guida Laser è verde 1, quindi la bomba può essere impiegata contro un'unità di superficie.
Il suo requisito di puntamento 2 è un'individuazione al Laser.
Il suo requisito di altitudine 3b indica che il tiratore deve essere a qualunque altitudine tranne la BBQ.
Il tipo di lancio 4 applica sempre la segnatura visiva del bersaglio al tiro d12 del Lancio.
La portata di tiro 5 permette di sganciare la bomba solo contro bersagli sullo stesso sito del tiratore con un valore di tiro di +2 6.
Se il lancio ha successo, il bersaglio soffre 1 danno se è un'infrastruttura 7a, o un'unità di terra o veicolo 7b.

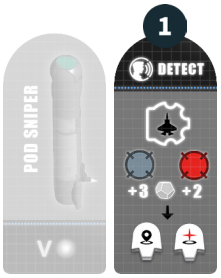
19 Pod

Un pod è un equipaggiamento montato sotto le ali di un velivolo per migliorarne le capacità o modificarne le caratteristiche. Alcuni pod hanno telecamere, altri designatori laser, sistemi di disturbo, razzi o proiettili...

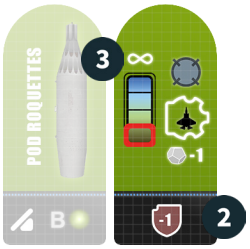
Le pedine Pod possono essere utilizzate senza limiti e non vengono mai scartate.
Ci sono 2 tipi di pedine Pod, identificabili dal retro:

1 Pod di Ricerca: identificati dalla banda DETECT in cima. Un velivolo equipaggiato con un pod del genere può usarne la capacità di individuazione al posto della propria quando si procede a un'attivazione Individuare 23.

2 Pod di Tiro: identificati dal simbolo del danno su banda nera in fondo alla pedina. Si usano esattamente come pedine Munizione quando si risolve un Lancio.
Precisazioni: La regola Tiro a Salva 33 si può usare su velivoli equipaggiati con più pod di tiro identici.
Tutti i pod di tiro hanno l'abilità speciale Illimitato 3 per ricordarvi che non vengono scartati dopo l'uso.



Pedina Pod SNIPER

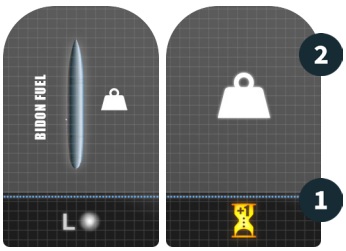


Pedina pod Razzi

20 Pedine serbatoio FUEL

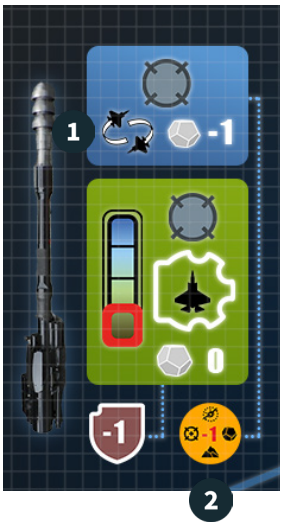
1 Le pedine serbatoio FUEL hanno l'abilità speciale Grande Autonomia (+1), che permette al velivolo di rimanere in volo durante la sequenza 3.3 20 della fase di disingaggio.

2 Un velivolo configurato con una pedina FUEL è soggetto alla regola Performance Degradata 11.



21 Cannoni Interni

La Zona Configurazione 11b di molti velivoli include un cannone interno.
Il cannone si considera come una pedina Munizione sempre disponibile quando si risolva un Lancio.
Precisazioni sul tiro aria-aria (sfondo blu):



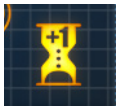
1 La portata di tiro aria-aria è limitata al dogfight; il cannone non può essere usato in un normale Lancio.

2 Se un tiro aria-aria con il cannone ha successo, non infligge danno ma attribuisce immediatamente al bersaglio un gettone Stress, come se il bersaglio avesse eseguito con successo un'Evasione 35.
Se il bersaglio non può ricevere altri gettoni Stress, viene distrutto (per esempio un drone programmato 12 che non ha slot attivazione, o qualunque velivolo abbia tutti i propri slot attivazione occupati da gettoni Stress).

22 ABILITÀ SPECIALI

Questa è la lista delle principali abilità speciali delle unità e delle pedine configurazione.
Se un'abilità speciale non è in questa lista, controllate il Manuale Dati della sua Faction Box o espansione.

22a Abilità speciali delle unità



Grande Autonomia (+1): un velivolo con quest'abilità può rimanere in volo senza scartare una pedina FUEL durante la sequenza 3.3 20 della fase di disingaggio.
Un velivolo può usare quest'abilità solo una volta per shcieramento; mettete un gettone FUEL davanti al suo cockpit per ricordarvi di averla usata.





Grandissima Autonomia: un velivolo con quest'abilità non scarta mai pedine FUEL per rimanere in volo durante la sequenza 3.3 20 della fase di disingaggio. Il velivolo può rimanere in volo per quanti turni si voglia.



Biposto: quando un velivolo con quest'abilità intraprende un'attivazione Disingaggia/Individua contro un'unità di terra, può immediatamente compiere anche un'attivazione Lancio contro lo stesso bersaglio senza spendere altri gettoni Attivazione. È anche possibile compiere solo l'attivazione di disingaggio e risolvere un lancio contro un'unità di terra già individuata.



Sistema Profilo Terreno: un velivolo con quest'abilità ha automaticamente successo in tutti i tiri di volo BBQ 38 fintanto che non ha su di sé gettoni Stress.



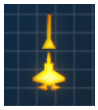
Datalink Tattico: quest'abilità ha due effetti:

- Un velivolo con quest'abilità può ripetere ogni tiro d12 fallito una volta quando risolve un'Individuazione, a patto che almeno 1 altro velivolo alleato con Datalink Tattico abbia lo stesso bersaglio a portata di individuazione.

- Quando un velivolo con quest'abilità verrebbe automaticamente individuato per effetto di una carta Tattica, potete scegliere di far individuare al suo posto un altro velivolo alleato che si trovi nella stessa zona e abbia anch'esso il Datalink Tattico (questo è permesso anche se il velivolo alleato è già stato individuato, nel qual caso l'effetto della carta Tattica viene annullato).

Abilità speciali per unità delle espansioni

Queste abilità necessitano dell'uso delle corrispondenti espansioni di COMAO. Se non state usando tali espansioni, ignoratele.



Rifornibile in Volo



Comunicazione Satellitare

22b Abilità speciali delle pedine Configurazione



FOX 3: dopo aver lanciato una munizione aria-aria con quest'abilità, il tiratore può immediatamente compiere un'attivazione di disingaggio 28 senza spendere un'ulteriore pedina Attivazione. Il tiratore può anche far disingaggiare con sé la sua pattuglia 39 come durante un'attivazione Individua/Disingaggia.



Dogfight: durante un dogfight 36, è ammesso solo l'uso di pedine con quest'abilità.
Nota: Sparare durante un dogfight 36 non necessita di una capacità di tiro aria-aria (sfondo blu). Per questo alcuni velivoli senza capacità di tiro aria-aria possono comunque essere configurati con pedine Munizione provviste dii quest'abilità.



Illimitato: una pedina Munizione con quest'abilità non viene mai scartata dopo l'uso. Rappresenta equipaggiamento utilizzabile a volontà o un sistema d'arma con una vasta riserva di munizioni.



Performance Degradata: un velivolo configurato con una pedina Configurazione con quest'abilità è soggetto alla regola Performance Degradata 11.



Grande Autonomia (+1): durante la sequenza 3.3 20 della fase di disingaggio, un velivolo può rimanere in volo scartando una pedina Configurazione dotata di quest'abilità.



Anti-Veicolo: un Lancio che utilizza una pedina Munizione con quest'abilità guadagna un bonus di +2 al tiro di d12 se il bersaglio è un veicolo.

CARTE

23 Carte Sortita Aerea

All'inizio della partita, ogni giocatore ha accesso a tutte le proprie carte Sortita Aerea (non si pescano). Le carte Sortita Aerea vengono giocate durante la sequenza 1.2 6 della fase di pianifica e vengono risolte durante le sequenze 1.4 8 e 1.5 9.



Una carta Sortita Aerea giocata verrà coperta nel turno successivo e non può più essere giocata per il resto della partita. Ecco le informazioni presenti su una carta Sortita Aerea:

1 Simbolo della fazione: definisce la fazione di appartenenza della carta.

2 Numero massimo di schieramenti: indica il massimo numero di velivoli schierabili quando si rivela questa carta durante la sequenza 1.5 della fase di pianifica.

3 Valore Iniziativa: durante la sequenza 1.4 della fase di pianifica, il giocatore che ha impiegato la carta Sortita Aerea con il valore più alto prende l'iniziativa.

24 Carte Obiettivo

Le carte Obiettivo vengono pescate durante la sequenza 1.1 5 ella fase di pianifica e giocate durante la sequenza 1.2 6.
Durante la sequenza 3.1 17 della fase di disingaggio, garantiscono Punti Vittoria in funzione delle unità distrutte durante il turno attuale.



Una carta Obiettivo giocata verrà coperta durante il turno successivo e non potrà più essere giocata per il resto della partita. Ecco le informazioni presenti su una carta Obiettivo:

1 Nome della carta: tutte le carte Obiettivo con lo stesso nome riportano le stesse informazioni.

2 Obiettivi: Indicano il numero di Punti Vittoria garantiti per ogni unità nemica del tipo specificato distrutta durante il turno.

Nota: Distruggere più unità del tipo indicato garantisce ogni volta i Punti Vittoria specificati.

25 Carte Tattica

Le carte Tattica arricchiscono la strategia dei giocatori fornendo effetti che riducono le capacità aeree del nemico o rinforzano le forze alleate. Queste carte coprono aree come la guerra elettronica, la guerra nello spazio, la logistica e la guerra d'informazioni o nel cyberspazio.



Ecco le informazioni presenti su una carta Tattica:

1 Simbolo della fazione: definisce la fazione di appartenenza della carta.

2 Nome della carta: Alcune carte Tattica si rifanno al nome di altre.

3 Numero massimo: indica il massimo numero di copie di carte con lo stesso nome consentite durante la fase di costruzione del mazzo di carte Tattica per il gioco libero (operazione Comandante di Missione nel Manuale Operazioni).

4 Effetti della carta: ogni carta ha 1 o 2 effetti applicabili, dove sono indicati:
- 4a Un pittogramma indicante l'effetto applicabile.
- 4b La fase del turno in cui la carta viene giocata.
- 4c Il testo che ne descrive l'effetto.

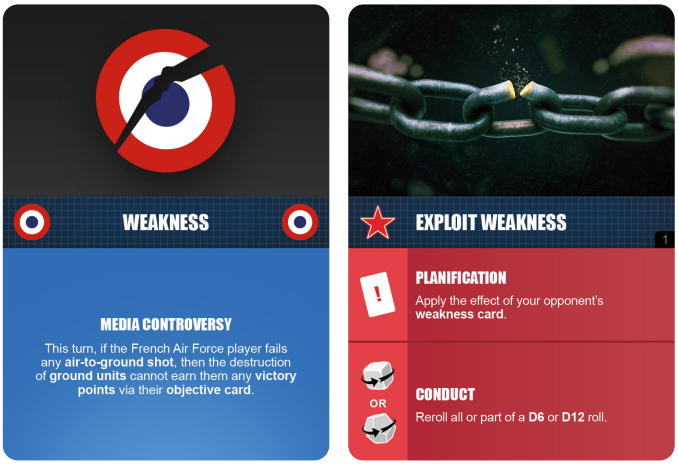
Salvo diverse indicazioni sulla carta, una carta Tattica giocata in fase di pianifica può essere giocata solo durante la sequenza 1.3 7.

Di contro, una carta Tattica giocata durante la fase di condotta può essere giocata in qualunque momento di applichi il suo effetto.
Gli effetti di più carte Tattica possono sovrapporsi.

26 Carte Debolezza (Faction Box)

Ogni fazione ha una sua debolezza. La carta Debolezza va messa vicino al tabellone, in posizione visibile, per tutta la durata della partita.

Quando un giocatore gioca la carta Tattica "Sfruttare la Debolezza", si risolve l'effetto della carta Debolezza del suo avversario.



DADI

28 D12

Il dado a 12 facce si chiama d12. È numerato da 1 a 6 come segue:



Individuazioni e Lanci si risolvono sempre tirando un d12.
Un tiro di d12 è un successo se il risultato è maggiore o uguale a 4 dopo l'applicazione dei necessari modificatori (bonus/malus).

29 Dado d6 di Manovra

La maggior parte dei velivoli ha un dado colorato a 6 facce, il d6 di Manovra, mostrato sulla barra delle caratteristiche 11b del loro cockpit, in base alla loro manovrabilità. Se non appare alcun d6, il velivolo non può compiere alcuna manovra evasiva.

Nella Core Box, troverete un d6 blue un d6 verde:



I simboli sono usati durante le manovre evasive 35 per evitare di essere colpiti.
Rappresentano l'agilità del velivolo, che compie manovre acrobatiche combinate con l'uso di contromisure.
I simboli si usano nel volo a bassissima quota (BBQ) 38.
Rappresentano la capacità del velivolo di compiere le necessarie manovre.

CELLE E GETTONI

30 Gettoni Attivazione



I gettoni Attivazione si usano quando un giocatore attiva un'unità: piazzate il gettone Attivazione in uno slot Attivazione libero dell'unità.
Se non ci sono slot disponibili, il velivolo o veicolo non può venire attivato.

31 Gettoni Stress



I gettoni Stress vengono usati dopo una manovra evasiva 35 o dopo aver fallito un tiro di dado per volo BBQ 38. Quando un velivolo riceve un gettone Stress, piazzatelo in uno slot Attivazione libero sulla basetta della sua miniatura. La presenza di gettoni Stress diminuisce la capacità del velivolo di venire attivato.

Se tutti gli slot sono occupati, mettete il nuovo gettone Stress sopra un gettone Attivazione che stia già occupando uno slot. Se tutti gli slot sono già occupati da gettoni Stress e il velivolo dovrebbe riceverne un altro, quel velivolo viene invece distrutto.

Un velivolo con un gettone Stress subisce:
- Un malus di -1 a tutti i tiri di d12
- Dei malus di -1 e -1 a tutti i tiri di d6
- Un malus di -1 al massimo numero di bersagli 11b mostrato sul suo cockpit
(il numero minimo è comunque 1)
- I malus sono cumulativi in caso di più gettoni Stress.

32 Gettoni Geolocalizzato e Individuato al Laser



Questi gettoni si posizionano durante le Individuazioni Geolocalizzata e al Laser 26 riferite a unità di terra. La loro presenza permette la validazione dei requisiti di puntamento (geolocalizzato e laser) delle pedine Munizione 18 durante un Lancio 30.

33 Gettoni Danno



I gettoni Danno si usano per tenere traccia dei danni subiti da un'unità. Esistono in 2 colori: -1 e 1. Durante un Lancio, il danno inflitto deve essere dello stesso colore dei Punti Resistenza del bersaglio.

34 Gettoni Manutenzione



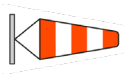
I gettoni Manutenzione si usano per tenere traccia dei punti Manutenzione assegnati a un'unità durante la sequenza 3.2 18 della fase di disingaggio.

35 Celle Fumo



Le celle Fumo si usano per coprire celle Infrastruttura e Forze di Terra quando queste sono state distrutte.

36 JGettone Direzione Vento

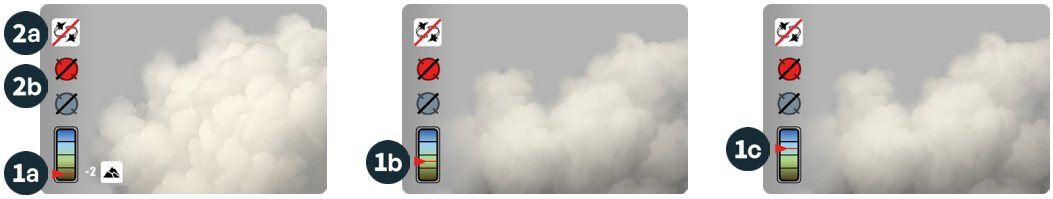


Il gettone Direzione Vento si usa per indicare la direzione del vento quando si usa la regola opzionale Copertura Nuvolosa 40.

37 Celle Nubi

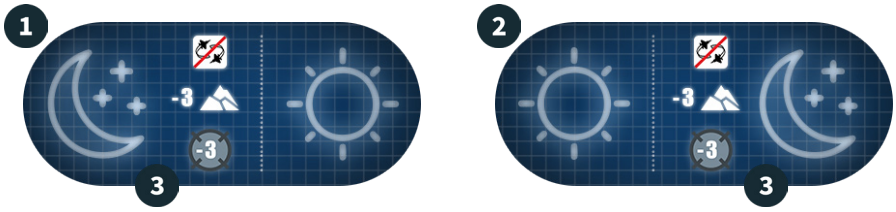
Le celle Nubi si usano per indicare le zone e le altitudini in cui c'è presenza di nubi e si applica la regola opzionale Copertura Nuvolosa 40.

Ecco le informazioni presenti su una cella Nubi:
- 1 Altitudine: una cella Nubi può essere a BBQ 1a, BQ 1b o MQ 1c.
- 2 Effetti: ricordano l'applicazione delle regole Dogfight Proibito 2a e Visibilità Nulla 2b.



38 Gettone Giorno/Notte

Il gettone Giorno/Notte si usa per indicare i turni giocati di notte o di giorno quando si usa la regola opzionale Operazione Notturna 41.



39 Celle Satellite



Le celle Satellite si piazzano sugli slot Satellite designati nelle basi 2a sul Tabellone di Gestione. Esse permettono ai giocatori di visualizzare le regole attivate dall'uso dei vari satelliti in gioco.
Nella Core Box sono presenti solo satelliti GLONASS e GPS, che permettono Individuazioni e Lanci geolocalizzati.

40 Gettoni Punto Vittoria

I gettoni Punto Vittoria si usano per tenere traccia dei Punti Vittoria accumulati dai giocatori durante la sequenza 3.1 17 della fase di disingaggio.

41 MATERIALE MODALITÀ OPFOR

42 Carte OPFOR

Ecco le informazioni presenti su una carta OPFOR:





1 Turni di gioco: il retro di ogni carta indica i turni in cui essa può essere pescata durante la sequenza 1.4 della modalità OPFOR 42.

2 Tipo di operazione:
- OCA – Offensive Counter Air: operazione volta neutralizzare le capacità aeree del nemico
- AI – Air Interdiction: operazione volta a ridurre le capacità operative del nemico
- DCA – Defensive Counter Air: operazione volta a proteggersi dalle capacità aeree del nemico
- CAS – Close Air Support: operazione volta a supportare le operazioni di terra

3 Simbolo Fazione: identifica la fazione a cui appartiene la carta.

4 Valore Iniziativa: Si compara con quello della carta del giocatore durante la sequenza 1.4 per determinare chi ha l'iniziativa.

5 Attivazioni Addizionali: questo effetto aumenta il numero di gettoni Attivazione disponibili per l'Avversario in questo turno.

6 Schieramento: questo effetto indica le quantità, i nomi e le altitudini dei velivoli dell'Avversario che verranno schierati durante la sequenza 1.5.

7a Obiettivo Primario: indica le unità del giocatore che l'Avversario tenterà di bersagliare durante le attivazioni "Lanciare sull'Obiettivo Primario" e "Lanciare su un Obiettivo Secondario" 45.

7b Obiettivo Secondario: idem per la sola attivazione "Lanciare su un Obiettivo Secondario".

43 Carte Comportamento



Ecco le informazioni presenti su una carta Comportamento:

1. Comportamento dell'Avversario: corrisponde al comportamento definito per il turno durante la sequenza 2.0 42 della fase di condotta della modalità OPFOR.

2. Regole d'Ingaggio: indica l'ordine di priorità delle attivazioni dell'Avversario secondo il suo comportamento.

3. Vantaggio: il vantaggio garantito dal comportamento dell'Avversario.

