

11.7 Bombardamento strategico

Le missioni strategiche di bombardamento permettono agli aerei di attaccare la produzione e le risorse nemiche.

I carrier planes non possono bombardare strategicamente.

Opzione 29: I carrier planes hanno un fattore strategico di bombardamento uguale ad un quarto del loro valore di combattimento aereo. Se state giocando con **Ships in Flames**, i carrier planes hanno loro fattori strategici di bombardamento (o ' * ') stampati sull' unità.

Bombardamento strategico:

1. il vostro avversario esegue le missioni di pattuglia aerea nei potenziali esa bersaglio;
2. invio dei vostri bombardieri in attacco e dei caccia di scorta negli esa obiettivo;
3. l'avversario invia i caccia per l'intercettazione nell'esa bersaglio
4. invio dei vostri caccia per l'intercettazione nell'esa bersaglio
5. combattimento aereo
6. i bombardieri sopravvissuti subiscono il fuoco antiaereo da parte delle unità AA (**opzione 3** AsA: vedi 22.4.2);
7. i bombardieri sopravvissuti attaccano gli esa obiettivo;
8. ritorno alla base di tutti gli aerei rimasti e girarli rivolti verso il basso.

Esa Bersaglio

Un esa obiettivo può essere qualsiasi esa che contenga una fabbrica utilizzabile *controllata* dal nemico. Una fabbrica è utilizzabile se il lato che la controlla potrebbe trasportare una risorsa ad esso e se, in questo caso, la fabbrica sarebbe in grado di generare un punto di produzione (vedere 13.6.1).

Un esa obiettivo può essere un esa petrolio controllato dal nemico. Non è possibile invaire una missione strategica di bombardamento contro un hex che contenga altri tipi di risorsa.

Il bombardamento

Dopo il combattimento aereo (vedi 14.3), si sommano i fattori strategici di tutti i bombardieri sopravvissuti. Questi possono essere influenzati da tempo (vedere 8.2.3).

Individuare il totale sulla tabella strategica di bombardamento e tirare un dado. Il risultato è il numero di punti persi dall'esa obiettivo.

Se l'obiettivo è esa petrolio, quel numero di risorse petrolifere è perso per l'esa nel turno corrente.

Se l'obiettivo è un esa fabbrica, quel numero di punti di produzione sarà sottratto dal totale dei punti di produzione del proprietario della fabbrica nel turno corrente (vedi 13.6.3).

In un turno non è possibile perdere un numero di punti di produzione superiore al numero di fabbriche utilizzabili nell'esa o superiore al numero di risorse petrolio ivi presenti.

Ignorare gli asterischi nel gioco standard.

Esempio: 4 bombardieri del Commonwealth con 20 fattori strategici di bombardamento attaccano Lille che sta funzionando come fabbrica tedesca. Il tiro del dado è 8. Sulla colonna 19-24 della tabella strategica di bombardamento, questo fornisce un risultato di 4*. Dei 4 punti persi, in questo caso solo 1 punto di produzione viene sottratto, poiché l'esa ha soltanto 1 fabbrica funzionale; i punti restanti sono persi a meno che ci siano punti risorsa salvati nell'esa stesso.

Opzione 30: Ogni asterisco nel risultato distrugge 1 *fabbrica* utilizzabile. Usare gli indicatori della fabbrica per evidenziare le fabbriche ridotte. Nell' esempio, la fabbrica rossa a Lille inoltre sarebbe stata distrutta. Se vi sono più obiettivi nell'esa, i risultati si applicano nel seguente ordine: punti produzione, risorse petrolifere, petrolio conservato (se si gioca con la 13.5.1), punti risorsa conservati (13.6.8), fabbriche blu (22.2), fabbriche rosse (22.2), olio sintetico (22.2 e 22.4.11) e quindi esa petrolio (22.2 e 22.4.11).

11.7.1 Armi V e bombe atomiche (opzione 23 di PiF)

Le armi V e bombe atomiche formano una nuova forza pool. Costituiscono una nuova categoria per i gearing limits. La produzione delle bombe atomiche e delle armi V *non può* essere accelerata.

Soltanto la Germania può costruire le armi V. Le armi V eseguono le missioni strategiche di bombardamento come gli altri aerei. Le armi V-2 e V-3 non possono essere intercettate. Se un V-1 è abortito, viene distrutto. Tutte le armi V sono distrutte dopo che hanno attaccato il loro obiettivo.

Le armi V possono essere mosse su rotaia (vedi 11.10) o trasportate con le navi (vedi 11.4.5). Le armi V-2 possono anche muoversi come le unità terrestri. Le armi V non possono effettuare pilotare una missione nello stesso impulso come in cui si spostano.

Armi atomiche

Soltanto gli USA possono costruire una bomba atomica. Quando ne costruite una, mettetela da parte. Potete collocarla su qualunque bombardiere degli Stati Uniti con fattore strategico 9 o più a all' inizio di una missione strategica di bombardamento.

I fattori strategici di bombardamento della bomba atomica sostituiscono quelli del bombardiere. I fattori della bomba atomica non sono modificati mai dal terreno, dal tempo o dalla notte. Un bombardiere che utilizza il raggio esteso non divide in due i fattori strategici della bomba Atomica.

La bomba atomica è distrutta dopo aver attaccato il relativo obiettivo. Se il bombardiere viene distrutto, anche la bomba atomica è distrutta. Se il bombardiere viene abortito, la bomba atomica viene di nuovo messa da parte e può essere riutilizzata in un impulso successivo.