

**Opzione 22: (Bounce Combat)** Quando il risultato di un qualsiasi combattimento aria-aria è "DC" il difensore può scegliere di implementarlo come da regole standard (vedi 14.3.3) o può invece convertire il risultato in un "bounce combat" (combattimento in slancio).

Se il difensore sceglie un bounce combat si interrompe la sequenza di combattimento aria-aria e si esegue immediatamente il bounce combat. Per effettuare tale combattimento il difensore sceglie uno qualsiasi dei caccia rimanenti ed uno qualsiasi degli aerei nemici (caccia o bombardiere) che sono rimasti nel combattimento. Questi due aerei combattono un singolo round di combattimento aria-aria.

Per questo combattimento si calcolano i valori aria-aria normalmente con le seguenti eccezioni:

- (a) non si hanno benefici per la presenza di altri caccia amici, e
- (b) il caccia in bouncing guadagna un +1 al fattore aria-aria.

Il risultato del bounce combat sono applicati in base alla tabella di Air Combat, ma possono essere solo applicati ai due aerei coinvolti nel combattimento. Dopo tale round di combattimento, se il caccia in bounce non è stato abortito o distrutto deve essere piazzato nel fondo della linea di caccia dalla quale proviene. Se il difensore era un caccia e non è stato toccato dal combattimento o ha ottenuto un risultato "cleared", tale aereo ritorna al posto che occupava nella linea di caccia originaria. Se il difensore era un bombardiere e il risultato è un *no effect* l'aereo ritorna alla posizione che occupava nella linea originaria. Dopo il bounce combat si ripristina la sequenza di combattimento aria-aria.

Quando una dei due giocatori ha solo dei bombardieri tutti i risultati "AC" diventano "DC" (permettendo di conseguenza un bounce combat)

Un giocatore che subisce un bounce combat può spendere tre punti sorpresa in un un naval air combat per selezionare quale dei propri aerei dovrà subire il bounce combat.

**Esempio:** Heinz manda 3 FTR e 3 bombardieri su di un esa per un attacco. Boris risponde con 2FTR e 3 bombardieri in ground support. Il valore di combattimento aria-aria per il Sovietico, che fa fuoco per primo, è -1. Boris tira un 11, un "DC". Heinz decide di non lasciar passare un bombardiere ma invece utilizza il suo FW 190 (che è il secondo caccia nella linea) per effettuare un bounce su uno dei FTR di Boris che ha un valore di 7. Il FW ha un valore di 7 ma beneficia del +1 sul fattore di combattimento aria-aria, per cui i rapporti finali sono 1/-1.

Boris tira un secondo 11 facendo passare il FW (nessun effetto) mentre Heinz tira un 2, distruggendo il FTR sovietico. Il FTR tedesco ora ritorna in coda alla propria linea di FTR: Heinz deve ricalcolare la propria forza aria-aria utilizzando il nuovo caccia che ora si trova in testa alla linea contro il nuovo valore di attacco sovietico prima di poter effettuare il tiro di risposta al precedente attacco russo (step 4 della sequenza di combattimento aria-aria). Il nuovo tiro di Heinz viene applicato terminando il primo round di combattimento aereo: entrambi i giocatori decidono di abortire il combattimento.