

NAVAL WAR

Wargame aero-navale

di Riccardo Affinati

idee e playtesting di Luca Mazzamuto ed Emilio Logiurato



Regia Marina e Naval

Force

1900 – 1960

Introduzione

"Combatterò fino all'ultimo. Viva il Re!"

Capitano di Vascello, Ignazio Castrogiovanni, comandante del Vivaldi, immobilizzato e sotto attacco delle cacciatorpediniere inglesi, nella battaglia di Pantelleria del 16 giugno 1942, riuscì in seguito a raggiungere Pantelleria

Queste regole sono progettate per simulare i combattimenti navali dai primi del novecento fino alla fine della seconda guerra mondiale, in particolare le gesta della marina italiana e di quella inglese nel Mediterraneo e delle battaglie aereonaviganti nel Pacifico. Per giocare non vi sarà bisogno di schede complicate, basterà qualche pedina e dei batuffoli di ovatta per registrare situazioni belliche particolari, anche per i modelli potrete utilizzare le pedine di carta oppure dei modelli in lega. Non vi sarà bisogno di giocare sul pavimento, un buon tavolo potrà ampiamente risolvere il problema del piano di gioco. Questo wargame navale è l'erede naturale del suo fratello minore **Regia Marina**, e della sua versione successiva **Naval Force** a cura di **Luca Mazzamuto**, e certamente non avrebbe avuto il successo ludico e la sua struttura attuale, senza l'aiuto concreto di Luca e di Emilio Logiurato, insieme ai quali ci siamo divertiti a simulare gli eventi militari e le strategie navali. La presente versione ampliata anche dello scenario sul Pacifico, con le forze navali di Giappone e Stati Uniti, pur non aumentando la complessità è diventato un prodotto completo e piacevolmente giocabile.

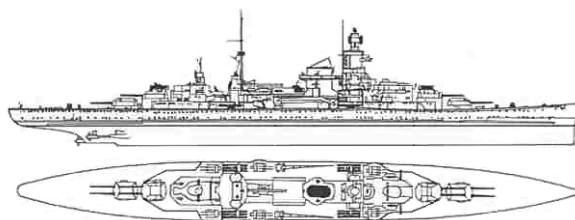
Il presente regolamento non si propone di fornirvi materiale per contrastate battaglie legali sull'interpretazione delle regole, ma cerca di ricreare situazioni ludiche, bilanciando giocabilità con realtà storica.

Filosofia di gioco

Vi sono in commercio ottimi regolamenti navali, molto particolareggiati e precisi, io ho provato a fare lo stesso scenario con più di un regolamento, al di là dei gusti personali, spesso con i *mega-regolamenti* le partite sono finite grosso modo in maniera antistorica, ne deduco che la cosa migliore sia provare entrambe le soluzioni, sia quelle ricche di tabelle sia queste che puntano sull'aspetto strategico, senza porsi troppi problemi tattici, verrà naturale poi continuare a giocare la soluzione che si preferisce.

Nelle nostre partite abbiamo utilizzato modelli della NAVWAR, in scala 1 a 3000, perché sono i più economici, pur rispettando dimensioni e profili tecnici, e senza aver bisogno di superficie di gioco troppo grandi, insomma il normale tavolo di casa basterà a darvi le emozioni necessarie, senza rovinarvi economicamente e senza bisogno di giocare sul pavimento di casa. Nella sezione Scenari, troverete scontri navali che necessitano di poche navi per parte (ad esempio: Capo Spada 1940, con 2 navi italiane e 5 navi inglesi) oppure battaglie più numerose.

Riccardo Affinati



Admiral Hipper

Le Regole del Gioco

COSA SERVE PER GIOCARE

Dadi

I dadi usati in **NAVAL WAR** sono a 6 facce e vengono chiamati con D6. La dicitura 2D6 indica che il giocatore deve tirare 2 dadi a sei facce oppure un dado a sei facce per due volte

Righelli e Metri

Gli elementi si muovono attraverso il campo di gioco in unità di misure espresse in centimetri. E' dunque utile munirsi di righelli o metri retrattili per misurare le distanze.

In ogni momento del gioco è possibile effettuare qualunque misurazione, dalla distanza delle proprie unità dal nemico all'arco massimo di tiro di un naviglio che sta per muoversi, etc. Non vi è limite al numero delle misurazioni.

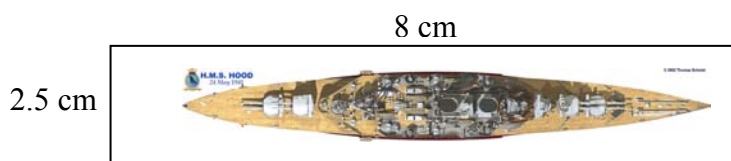
Segnalini

Sarebbe opportuno munirsi di segnalini vari che indichino le tipologie di danno (*lieve* o *critico*), i fattori movimento (*avanti tutta*, *mezza velocità*, *ferma*), aerei, sottomarini, motosiluranti, campi minati. Le dimensioni di tali segnalini non sono importanti ai fini del gioco, purchè non spropositate. Per le cortine fumogene sarebbe utile utilizzare dei batuffoli di ovatta bianca delle dimensioni di una basetta (circa 8cmx2,5cm)

IMBASETTAMENTO

Modelli

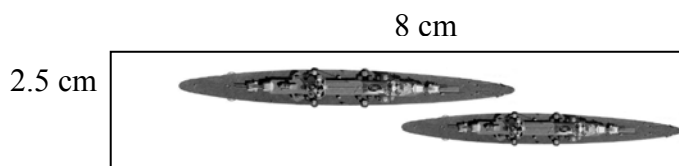
Per giocare a **Naval War** occorre possedere modelli di navi, in qualunque scala, anche se noi consigliamo le navi in 1/3000 sia di piombo che di plastica, che riproducano i mezzi che hanno partecipato alla seconda guerra mondiale.



I modelli vanno imbasettati su superfici di cartone, balsa o altro materiale della misura di

8 cm di lato per 2.5 cm di fronte. Se vi trovate un modello che per lunghezza supera gli 8 cm, sentitevi liberi di utilizzare altre misure. Cercate, però, di mantenere la misura del fronte di 2.5 cm sempre. Queste unità di misura sono per le navi della NAVWAR in 1/3000, ma non sono assolutamente categoriche.

Tutte le tipologie di modelli dovrebbero essere imbasettate nell'ordine di uno per basetta. Vi consigliamo però caldamente di inserire due modelli per ogni basetta per i navigli di stazza inferiore, come le cacciatorpediniere.



Superficie di gioco. Un tavolo da gioco di 160cmx120cm è l'ideale per gli scenari più grandi, mentre misure inferiori per scontri minori.

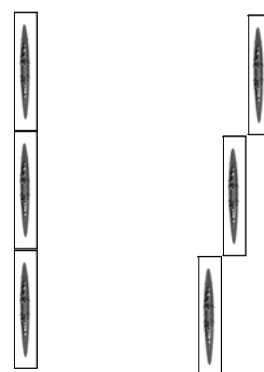
DIVISIONI NAVALI

Una divisione navale consiste in un numero variabile di basette. Esse possono essere mosse contemporaneamente con un unico ordine oppure tramite ordini separati. Affinchè esista il concetto di divisione, tutti i modelli devono toccarsi tangenzialmente sul lato lungo, sul lato corto o sugli angoli della basetta, avere la stessa direzione, ed avere un orientamento dello stesso grado.

Tipi di Divisioni



Linea



Linea di Fila

Tipologie di unità

In questo paragrafo valuteremo tutte le varie unità e tipologie di navi che si scontrarono nei vari scenari e che sono le principali unità del wargame navale classico, cioè di quel periodo compreso tra il 1900 e il 1945.

Tipi di Navi

Navi da Battaglia - Battleship (BS).

In questa categoria rientrano le navi maggiori, le ammiraglie e le corazzate dotate di un enorme volume di fuoco. Navi come la Littorio (Ita), la Bismark (Ger) o la King George V (GB) appartengono a questa categoria.

Portaerei (CV).

In questa categoria rientrano unità navali capaci di trasportare e mandare in volo unità aeree atte sia al bombardamento che al combattimento contro altri aerei. Fanno parte di questa categoria navi come l'Ark Royal (GB)

Portaerei Leggere (CVL).

Come la categoria descritta sopra con la limitazione di un numero più esiguo di aerei trasportati. Fanno parte di questa categoria navi come l'Eagle (GB)

Incrociatori Pesanti - Armoured Cruiser (CA).

In questa categoria rientrano gli incrociatori atti ad affiancare le navi maggiori, spesso dotate di un volume di fuoco notevole. Fanno parte di questa categoria navi come il Bolzano (Ita), il Prinz Eugen (Ger), l'Exeter (GB).

Incrociatori Leggeri - Light Cruiser (CL).

In questa categoria rientrano navi di stazza leggera capaci di affrontare lunghi combattimenti e di finire i bersagli con siluri. Fanno parte di questa categoria navi come il Garibaldi (Ita), l'Emden (Ger), l'Arethusa (GB).

Convogli - Convoy (CO).

In questa categoria rientrano i trasporti di ogni tipo e specie, ecc.

Cacciatorpediniere - Destroyers (DD).

In questa categoria rientrano navi atte alla ricognizione, e alla caccia di sottomarini. Fanno parte di questa categoria navi di classe Navigatori (Ita), classe Z1-Z16 (Ger), classe Tribal (GB).

Torpediniere (TD).

In questa categoria rientrano navi molto leggere e veloci atte alla ricognizione, e alla caccia di sottomarini.

Motosiluranti (MAS).

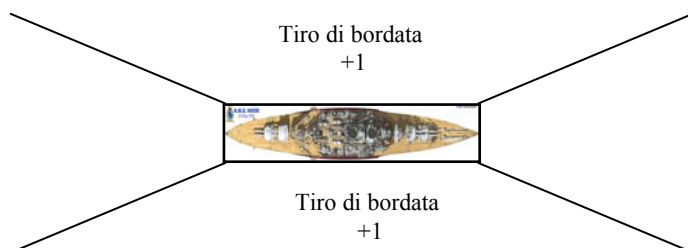
In questa categoria rientrano unità speciali di piccole imbarcazioni atte al bombardamento delle unità navali più grandi, come i MAS (Ita).

Sommergibili (SUB).

In questa categoria rientrano unità navali capaci di navigare sotto il livello del mare che bombardano le navi di stazza superiore con siluri, come la classe U-Boot (Germania).

Unità Aeree

Sono distinte in tre diversi tipi: Aerosiluranti (AS) atti al bombardamenti con siluro; Aerei d'assalto (AA) Cacciabombardieri polivalenti; Aerei Caccia (AC), atti all'intercettazione dei bombardieri nemici.



Regole di Battaglia

LA FASE COMANDO

Il giocatore di turno lancia 1D6 per ogni divisione che possiede e somma al risultato il bonus dato dalla qualità del comandante (eccezionale +2, buona +1, normale 0, mediocre -1). Il totale ottenuto indica il numero di punti comando che il giocatore può spendere solo ed esclusivamente per quella determinata divisione navale. Con tali punti comando (PC) è possibile eseguire una serie di azioni come mostrato da tabella di sotto.

Descrizione	Costo
Effettuare Virate	1
Rimuovere Danni Lievi	1
Rimuovere un Danno Critico	2
Richiedere intervento Aereo	6
Richiedere intervento di Sommergibili	6
Rilasciare un Campo Minato	2
Rilasciare Cortine Fumogene	1
Attaccare un Campo Minato	1
Muovere i propri Sommergibili	1
Far atterrare o alzare in volo da una Portaerei uno stormo di Aerei	1
Aumentare di un livello il movimento di una nave o una divisione	1
Diminuire di un livello il movimento di una nave o una divisione	1

I Punti Comando non possono essere accantonati ed utilizzati nei turni successivi, ma devono essere spesi nel turno in cui si guadagnano.

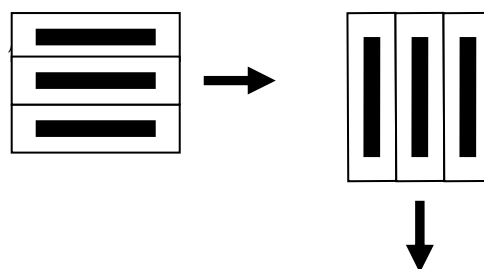
Virate

Tutte le navi singolarmente prese o all'interno della propria Divisione, possono effettuare delle virate in base alla classe a cui appartengono, come segue da tabella. Le virate si effettuano ruotando di tot gradi il modello facendo perno sul centro.

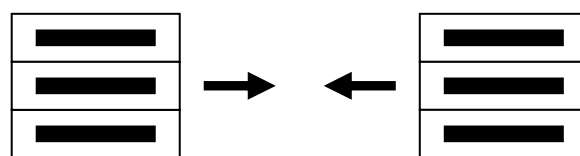
Tabella Virate

Tipo Nave	Gradi
Navi da Battaglia - Portaerei (BS, CV, CVL) e Incrociatori (CA, CL):	90°
Cacciatorpediniere (DD, CT) e altri:	180°

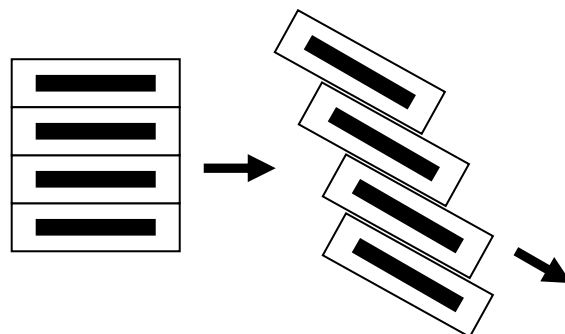
Virata di Incrociatori (CA e CL, Portaerei (CV e CVL) e Navi da Battaglia (BS)



Virata di Cacciatorpediniere (DD) e Torpediniere (TD)



Virata di 4 BS inferiore a 90°



Ovviamente i navigli che effettuano le virate non sono costrette a ruotare del massimo. Possono effettuare qualunque virata di grado da 0° fino al loro massimo consentito.

Movimenti

Per ogni Punto Comando speso nell'acquisto di un livello movimento, il naviglio effettua uno spostamento in linea retta, in avanti, di tot centimetri quanto indicato dal livello stesso.

Esistono tre tipi di velocità/livelli (usate a questo proposito dei *counter* adatti): *Ferma*, *Mezza Velocità*, *Avanti Tutta*.

Ferma: L'ordine impartito alla nave o alla divisione è quello di rimanere fermi in quella posizione, per tutto il turno.

Mezza Velocità: L'ordine impartito alla nave o alla divisione è quello di muovere da un minimo di 1 cm al massimo della metà della capacità di movimento (la capacità di movimento massimo si trova nelle tabelle degli *army list*, per la versione *strong*, e nell'apposita tabella a seguito, per la versione *light*).

Avanti Tutta: L'ordine impartito alla nave o alla divisione è quello di muovere da un minimo della metà più 1 cm, al massimo della capacità di movimento.

Tabella Velocità delle Navi (versione *light*)

Tipo Nave	Mare Buono	Mare Forte
Navi da Battaglia (BS)	7.5 cm	5 cm
Portaerei (CV, CVL)	7 cm	5 cm
Incrociatori Pesanti (CA)	10 cm	7,5 cm
Incrociatori Leggeri (CL)	10 cm	7,5 cm
Cacciatorpediniere (DD)	12.5 cm	10 cm
Torpediniere (CT)	12.5 cm	10 cm
Motosiluranti (MAS)	15 cm	10 cm
Sommergibili (SUB)	5 cm	5 cm
Aerei (AA, AS, AC)	20 cm	20 cm
Convogli (CO)	7 cm	5 cm

Esempio 1

La *Bismark* (Nave da Battaglia – BS) deve muoversi. Nel turno precedente era ferma, adesso si desidera che vada al massimo della sua velocità (7.5 cm). Si spenderanno, quindi, 2 punti comando, il primo per farla muovere fino alla metà e il secondo per portarlo alla massima. Così si potranno contare 7.5 cm col metro retrattile per vedere quale sarà la nuova posizione della nave.

Esempio 2

Sempre la *Bismark* sta viaggiando alla mezza velocità. Vuole portarsi alla distanza di tiro da un incrociatore e le basterebbe avanzare solo di 1 cm. Allora spenderà 1 punto comando per continuare a far viaggiare la nave a mezza velocità e spostare di 1 cm la nave.

Cosa succede se non spendo Punti Comando?

Se non si spendono punti comando, il naviglio reagirà in base alla velocità indicata nel turno precedente, come visualizzato nella tabella:

Velocità Precedente	Situazione Attuale
Ferma	Ferma
Mezza Velocità	Mezza Velocità
Avanti Tutta	Mezza Velocità

C'è da tenere in considerazione che se non si spendono Punti Comando e la situazione attuale dice che bisogna muovere di mezza velocità, vorrà dire che il naviglio sarà costretto obbligatoriamente a muovere di un tot di cm pari alla metà esatta del movimento massimo.

Esempio 3

Sempre la *Bismark*, nel turno precedente viaggiava alla mezza velocità, In questo turno non spende nessun punto comando e sarà costretta a compiere un movimento in avanti di 4 cm (7,5 cm arrotondato per eccesso).

Distanze di Tiro

Ogni unità ha una capacità di tiro espressa in cm entro i quali il colpo ha probabilità di colpire un bersaglio.

Tipo Nave	Media	Massima
Navi da Battaglia (BS)	17 cm	35 cm
Portaerei (CV, CVL)	8 cm	15 cm
Incrociatori Pesanti (CA)	15 cm	30 cm
Incrociatori Leggeri (CL)	13 cm	25 cm
Cacciatorpediniere (DD)	10 cm	20 cm
Torpediniere (CT)	9 cm	18 cm
Motosiluranti (MAS)	10 cm	10 cm
Sommergibili (SUB)	10 cm	10 cm
Aerei (AA, AS, AC)	5 cm	5 cm
Convogli (CO)	8 cm	15 cm

Linea di vista

Per poter effettuare un tiro, un naviglio deve soddisfare il requisito di avere una *linea di vista*. Questa indica una traiettoria che va dal tiratore all'unità bersaglio, che deve essere entro la distanza massima di tiro e sgombra di altre unità sia amici che nemici. Unità DD e navigli minori, non impediscono la vista. Cortine fumogene diminuiscono la capacità di tiro.

LA FASE DI COMBATTIMENTO

Ogni unità navale possiede un determinato fattore combattimento (FC), in relazione alla categoria a cui appartiene come indicato dalla tabella di sotto.

Fattori Combattimento (valori standard)

Tipo Nave	FC
Navi da Battaglia (BS)	6
Portaerei (CV, CVL)	3
Incrociatori Pesanti (CA)	5
Incrociatori Leggeri (CL)	4
Cacciatorpediniere (DD)	3
Torpediniere (CT)	2
Motosiluranti (MAS)	1
Sommergibili (SUB)	1
Convogli (CO)	1

Tale valore indica la capacità di far fuoco, la corazzatura e il calibro dei pezzi tiranti in una sintesi semplificata. In pratica quanto la nave è efficace in battaglia.

La tabella sopra indica i valori standard per navi standard. L'*army list* a fine manuale indica i valori per ogni nave specifica.

Combattimento.

Quando è indicato nel turno, si possono compiere i tiri per il combattimento.

Il vascello che tira e il bersaglio lanceranno entrambi 1D6 e sommeranno il loro Fattore Combattimento oltre a tutti i fattori tattici espressi nella tabella in fondo.

Fattori Tattici

Descrizione	Mod.
Per ogni vascello che tira contro un bersaglio (max 2). Il modificatore si intende applicato al dado del bersaglio.	-1
Al tiratore in presenza di mare forte	-1
Al tiratore che tira di notte	-2
Al tiratore se tira a meno della metà del suo raggio di tiro massimo	+1
Al tiratore che tira attraverso una cortina fumogena	-1
Al tiratore che tira contro un bersaglio fermo	+1
Al tiratore che tira contro un bersaglio che ha mosso Avanti Tutta	-1
Al tiratore che tira ad un bersaglio di prua o di poppa (taglio della "T"), vedere esempio a pag. 27	+1
Se tutte le navi che supportano (max 2) tirano di Tutta Bordata	+1
Al tiratore che tira su un bersaglio con Tutta Bordata (vedere esempio a pag. 4 e descrizione qui a fianco)	+1
Se il bersaglio di Incrociatori Pesanti (CA) e Navi da Battaglia (BS) è distante 10cm o meno, allora ogni Danno Lieve ad esso inferto sarà automaticamente un Danno Critico.	*

Tutta Bordata

S'intende quando la nave è posizionata con il fianco in direzione del bersaglio e riesce a tirare con tutti i suoi cannoni. In termini di gioco, il resto dei tiri vengono considerati di prua o di poppa (vedere schema a pag. 4).

RISULTATI

Se il totale del difensore è maggiore di quello dell'attaccante allora vi è un nulla di fatto (colpo vuoto o la corazzatura ha resistito egregiamente).

Se il totale dell'attaccante è maggiore di quello del difensore allora il bersaglio è stato colpito.

Bersaglio colpito

Se il bersaglio è colpito aggiungere al valore di combattimento dell'attaccante, il modificatore del calibro dei suoi cannoni come da tabella di sotto.

- Se il totale dell'attaccante è maggiore di quello del difensore ma minore del doppio allora il bersaglio ha ricevuto un *Danno Lieve*.
- Se il totale dell'attaccante è maggiore o uguale al doppio di quello del difensore allora il bersaglio ha ricevuto un *Danno Critico*.

Tabella dei calibri

Calibro	Mod.
76 - 140	0
141 - 210	+1
211 - 381	+2
382 - 460 e oltre	+3

Esempio 4

La *Prince of Wales* (GB) si trova a 30 cm dall'*Emdem* (Ger), incrociatore leggero CL, e apre il fuoco contro di essa. Il tiro dei dadi è: *Prince of Wales* 3; *Emdem* 2. Tutt'e due le navi stanno viaggiando alla Mezza Velocità. La *Prince of Wales* riesce a tirare di tutta bordata. Riepilogo totale: *Prince of Wales* 10 (6 FC + 3 dado + 1 tutta bordata), *Emdem* 6 (4 FC + 2 dado).

Risultati: La *Prince of Wales* possiede cannoni da 356 per cui aggiunge +2 al totale del valore combattimento. : *Prince of Wales* 12 (10 + 2 calibro), *Emdem* 6. L'*Emdem* riceve un danno Critico!

I DANNI

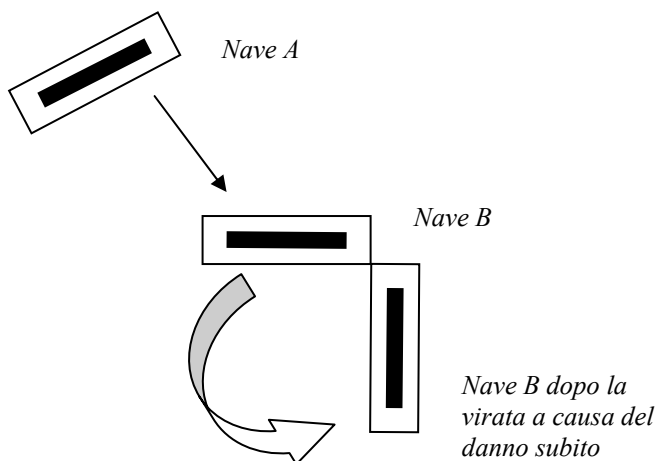
Danno Lieve e Danno Critico sono le due tipologie di danni possibili. Se un naviglio riceve 2 Danni Critici inizia ad affondare.

Danno Lieve.

Si intende un danno come un piccolo incendio o una lieve perforazione. Quando si riceve un Danno Lieve il vascello deve allontanarsi dalla direzione di tiro di un massimo di gradi pari alla sua capacità di virare. Se non gli è possibile virare in quella direzione allora il vascello resta nella sua posizione. La velocità di navigazione rimane invariata.

Per indicare il danno ricevuto si utilizzi un *counter* apposito. Un vascello con un Danno Lieve non può tirare o muovere alla massima velocità fino a che non viene rimosso. Questo può avvenire spendendo 1 PC all'inizio o gratuitamente alla fine del proprio turno

Esempio di virata a causa di un danno Lieve



Nell'esempio sopra la nave colpita era un incrociatore per cui la virata massima è di 90°. Se fosse stata una BS avrebbe virato massimo di 90°. Se fosse stato un DD avrebbe virato di 180°.

Danno Critico.

Si intende un danno serio che compromette le funzionalità complessive della nave. Quando si riceve un Danno Critico il vascello deve allontanarsi dalla direzione di tiro di un massimo di gradi pari alla sua capacità di virare. Se non gli è possibile virare in quella direzione allora il vascello resta nella sua posizione. La velocità del vascello scende a Ferma (apporre l'adeguato *counter*).

Un vascello con un Danno Critico non può tirare, virare o muovere fino a che non viene rimosso. Questo può avvenire spendendo 2 PC all'inizio del proprio turno.

Danno Speciale.

Una volta che è stato inflitto un Danno Critico il vascello colpito deve lanciare 2D6 e controllare la tabella (tranne MAS che ricevono sempre e solo un risultato di "3" sulla Tabella Danni Speciali).

NB. I Danni Speciali sono permanenti e durano per tutta la partita se non vengono riparati spendendo Punti Comando oppure ottemperate le condizioni speciali.

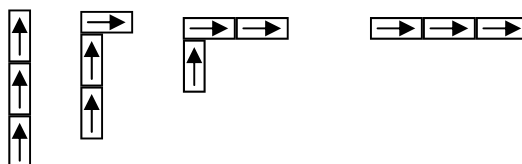
Tabella Danni Speciali

Dado	Evento.
2	Colpo entrato nel fumaiolo ed esploso all'interno delle caldaie principali. La nave può o virare o muove al massimo di 2 cm per turno
3	Perforata la corazza ed esploso in una riseretta minore. Il Danno è più grave del previsto. Incendi dappertutto. Occorre spendere 1 PC in più per rimuovere il danno.
4	Colpito il servo motore. Velocità massima consentita è Mezza Velocità.
5	Colpite le caldaie. La velocità massima è diminuita di 3 cm
6	Colpito il timone. Possibile effettuare solo virate a sinistra e in avanti.
7	Colpita la torre di comunicazione. La nave non può muoversi all'interno di una divisione e non può effettuare fuoco di supporto a causa dell'incapacità di comunicare.
8	Colpito il timone. Possibile effettuare solo virate a destra e in avanti.
9	Danni all'impianto elettrico. La nave resta ferma e non fa fuoco per 2 turni
10	Distrutta parte dell'armamento secondario -1 al Fattore Combattimento.
11	Distrutta la maggior parte dell'armamento principale. -2 al Fattore combattimento mentre l'antiaerea colpisce con solo con 6+.
12	Colpita la santabarbara. Il vascello subisce un ulteriore Danno Critico ed esplose affondando immediatamente.

Movimento in Linea di Fila

Quando le navi muovono incolonnate, l'una dietro l'altra, spendono un solo Punto Comando e seguono in tutto e per tutto, il movimento della nave di testa (sono automaticamente escluse le collisioni). Nella virata, tutte le navi incolonnate effettueranno la manovra nello stesso punto dove l'ha fatto la nave di testa, anche se le navi che seguono, la virata sono costrette a farla nei turni successivi.

Virata a destra di navi in Linea di Fila:



La Sequenza di Gioco

Uno scontro tra due fazioni prevede l'indicazione di un Primo ed un Secondo giocatore. Questo può essere scelto casualmente (col tiro dei dadi) oppure tramite accordo tra i giocatori o a secondo dello scenario che si sta riproducendo. Quindi il Primo giocatore sarà colui che inizia per primo e che in quel turno è considerato il giocatore attivo. Il Secondo giocatore potrà svolgere delle azioni durante il turno non suo. Al termine di tutte le fasi, i ruoli si invertono ed il giocatore che era attivo diventa Secondo giocatore.

La sequenza di gioco è quindi quella riportata nella tabella di sotto:

1. Il Primo Giocatore lancia 1D6 per ogni Divisione Navale sotto il suo controllo, modificando ogni lancio in base alla qualità del proprio comandante di divisione (eccezionale +2, buona +1, normale 0, mediocre -1).
2. Il Primo Giocatore usa i suoi Punti Comando (PC) per rimuovere i Danni Lievi o per rimuovere i Danni Critici dai propri vascelli e rimuove le eventuali cortine fumogene messe nel turno precedente.
3. Il Primo Giocatore usa i PC per far virare i propri vascelli, e per assegnare ai propri vascelli i livelli movimento (Ferma, Mezza Velocità, Avanti Tutta) e muove tutti i propri vascelli che sono in grado di farlo. E' in questa fase che si può chiedere un eventuale intervento aereo o di sommergibili e per rilasciare mine.
4. Il Primo Giocatore usa i PC per fare Cortine Fumogene o per far alzare in volo unità aeree o per farle atterrare sulle Portaerei.
5. Il Primo Giocatore muove unità aeree e sommergibili.
6. Il Secondo Giocatore effettua i suoi Tiri Navali, Aerei e di Contraerea e Lancio Bombe di Profondità.
7. Il Primo Giocatore effettua i suoi Tiri Navali ed Attacchi dei Sommergibili, dei Mas, degli Aerosiluranti, degli Assalti Aerei ed Aerei Caccia.
8. Il Primo Giocatore rimuove i colpi Danni Lievi dai propri vascelli.

9. Il Secondo Giocatore lancia 1D6 per ogni Divisione Navale sotto il suo controllo, modificando ogni lancio in base alla qualità del proprio comandante di divisione (eccezionale +2, buona +1, normale 0, mediocre -1).
10. Il Secondo Giocatore usa i suoi Punti Comando (PC) per rimuovere i Danni Lievi o per rimuovere i Danni Critici dai propri vascelli e rimuove le eventuali cortine fumogene messe nel turno precedente.
11. Il Secondo Giocatore usa i PC per far virare i propri vascelli, e per assegnare ai propri vascelli i livelli movimento (Ferma, Mezza Velocità, Avanti Tutta) e muove tutti i propri vascelli che sono in grado di farlo. E' in questa fase che si può chiedere un eventuale intervento aereo o di sommergibili e per rilasciare mine.
12. Il Secondo Giocatore usa i PC per fare Cortine Fumogene o per far alzare in volo unità aeree o per farle atterrare sulle Portaerei.
13. Il Secondo Giocatore muove unità aeree e sommergibili.
14. Il Primo Giocatore effettua i suoi Tiri Navali, Aerei e di Contraerea e Lancio Bombe di Profondità.
15. Il Secondo Giocatore effettua i suoi Tiri Navali ed Attacchi dei Sommergibili, dei Mas, degli Aerosiluranti, degli Assalti Aerei ed Aerei Caccia.
16. Il Secondo Giocatore rimuove i colpi Danni Lievi dai propri vascelli.

Elementi Tecnici

Richiesta Intervento Aereo da Terra

Al costo di 6 PC, durante la fase 3 o 11 del turno di gioco è possibile chiedere un intervento aereo da terra, se lo scenario lo consente. Si lancia 1D6 ed il risultato è il numero di pedine rappresentati ognuno uno stormo, che entreranno dal lato di schieramento amico o da dove prevede lo scenario. L'intervento aereo sarà rappresentato da Aerei d'Assalto (AA) o da Aerosiluranti (AS), a scelta del giocatore. Per vedere quando l'intervento aereo entrerà nel tavolo di gioco occorre lanciare 1D6. Il risultato indica il numero di turni da aspettare. Gli Aerosiluranti (AS) ed Aerei d'Assalto (AA), si muoveranno in qualunque direzione della velocità di 70 cm a turno. Gli Aerei Caccia muovono di 80cm. Potranno colpire solo unità nemiche entro 5 cm dal loro raggio di azione. Le unità di Aerei possono rimanere in volo per tutto il tempo loro concesso (6 turni). La durata del carburante consente a tutte le unità aeree di restare in volo per sei turni, entro i quali devono rientrare dal luogo di partenza (ovvero uscire dal lato del tavolo da cui sono entrati) oppure atterrare su una portaerei. In questo secondo caso, una volta fatto rifornimento gli aerei potranno rialzarsi di nuovo in volo. Non si potrà effettuare più di una richiesta di intervento aereo per scenario, a meno che non espressamente indicato (tranne aerei imbarcati Portaerei).

Versione Storica

Per determinare il numero di pedine aeree che possiede una Portaerei (CV) bisogna considerarle come una per ogni 10 aerei realmente imbarcati. Un numero in eccesso oltre le decine indica il 50% di possibilità di avere una pedina in più. In questo caso lanciare 1D6 ed un risultato di 4+ indica una pedina in più.

Esempio

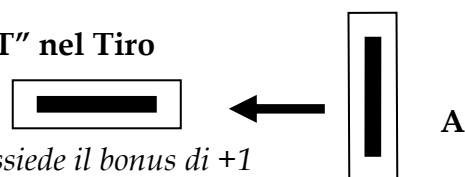
L'Ark Royal imbarca un massimo di 72 aerei, il che vuol dire che il giocatore può far partire fino a 7 pedine aerei.

La Furious imbarca 33 aerei. Il giocatore ha a disposizione tre aerei. Se col dado da 6 ottiene 4+ ottiene 4 pedine aerei.

Ogni pedina Aerosilurante o Assalto Aereo (AS e AA) che sopravvive alla contraerea e che è ad almeno 5 cm da un naviglio nemico lancia un dado. Se ottiene 5 avrà inferto un Danno Lieve. Se ottiene 6 avrà inferto un danno critico. In questo caso verificare se si è ottenuto un danno speciale. Tutti gli altri risultati indicano un colpo fallito.

Le pedine Caccia (AC) possono attaccare altre pedine aeree nemiche entro 5 cm. Si lancerà 1D6 e con un risultato di 4, 5, 6 avrà abbattuto la pedina nemica.

Taglio della "T" nel Tiro



Il vascello A possiede il bonus di +1 nel tiro, per il taglio della "T".

Richiesta Intervento Sommergibili

Al costo di 6 PC, durante la fase 4 del turno di gioco è possibile chiedere un intervento di sommergibili, se lo scenario lo consente. L'intervento di sommergibili sarà rappresentato da una pedina Sommergibile e 2 "Dummy" che serviranno a confondere il giocatore avversario. Solo l'unità sommergibile sarà in grado di effettuare attacchi efficaci. Queste pedine saranno piazzate singolarmente entro 40 cm da un lato a scelta del giocatore. Per vedere quando l'intervento sommergibili entrerà nella plancia di gioco occorre lanciare 1D6. Il risultato indica il numero di turni da aspettare. Non si potrà effettuare più di due richieste di intervento di sommergibili per scenario, a meno che non espressamente indicato. Le pedine si muoveranno autonomamente di 5 cm in qualunque direzione. Il movimento di tutte le pedine costerà al giocatore 1 PC. La pedina sommergibile entro 10 cm da un naviglio nemico potrà effettuare un lancio di siluri. Il giocatore lancia un dado da 6. Se ottiene 5 avrà inferto un Danno Lieve. Se ottiene 6 avrà inferto un danno critico. In questo caso verificare se si è ottenuto un Danno Speciale. Tutti gli altri risultati indicano un colpo fallito.

Cortine Fumogene

Tutte le navi, ad eccezione di Corazzate (BS) e Portaerei (CV), possono rilasciare cortine fumogene al costo di 1 PC. Una cortina Fumogena ha le dimensioni circa di una basetta (2.5 cm x 8 cm) e viene messa adiacente ad uno dei lati dell'elemento navale (esclusa la prua) che la provoca. Questa impedisce la Linea di Vista, a meno che il tiratore non possenga radar. La cortina verrà rimossa alla fase 2 del prossimo turno di gioco.

Campi Minati

I campi minati possono essere rilasciati da navigli durante il gioco oppure piazzati sul tavolo di gioco come elementi di scenario. Se è rilasciata da un vascello bisognerà piazzare la pedina "Campi Minati" capovolta adiacente alla poppa del naviglio che l'ha sganciata, insieme ad altre due pedine "Dummy" che serviranno a confondere il giocatore avversario. Se un vascello muove attraverso o entro 5 cm da un Campo Minato bisognerà procedere alla risoluzione. Tirare un dado per il campo minato e aggiungere un fattore combattimento di 2. Fare la stessa cosa per il bersaglio (1D6+Fattore Combattimento del bersaglio). Se il campo minato avrà ottenuto il risultato più alto, allora avrà arrecato al naviglio un danno critico. In questo caso verificare se si è ottenuto un danno speciale. Nessun vascello può attaccare un campo minato a meno che non sia equipaggiato come Cacciamine. Queste unità possono attaccare se sono ad una distanza di almeno 5 cm dal campo minato, al costo di 1 PC, con un fattore combattimento 4. Se colpiscono rimuovere la pedina Campo Minato. Se mancano il bersaglio allora il campo minato attacca i Cacciamine che però mantengono il loro FC a 4. Se un vascello attraversa un Dummy, la falsa pedina di Campo Minato viene subito eliminata.

Contraerea

Tutte le navi che ricevono un attacco aereo (AS oppure AA) lanciano 1D6 per ogni aereo che li minaccia e che si trova entro 5 cm da loro. Tale fase deve essere effettuata sempre prima dell'attacco aereo. Ogni unità navale ha il suo valore di antiaerea in base al reale numero e dislocazione delle postazioni antiaeree sulla

nave. Esso è indicato da un numero seguito da un "+". Ciò indica che il colpo avrà successo per un valore ottenuto uguale o superiore al valore indicato (es. Antiaerea 4+ indica che saranno utili risultati di 4, 5 e 6).

Le navi con scarse armi di contraerea avranno un valore di 6+, quelle medie di 5+ e quelle time un valore di 4+. Gli Aerei d'Assalto (AA) ignorano l'eventuale risultato di "4" della contraerea. Per i valori di antiaerea storici di ogni singola nave, consultare *l'army list*.

Portaerei

Se non conoscete il numero preciso di aerei considerate una portaerei (CV) con 6 pedine, ed una portaerei Leggera (CVL) con 3 pedine. Alzare in volo o far atterrare una pedina costa 1 PC. Gli aerei in volo avranno massimo 6 turni per compiere il raid, entro i quali devono atterrare. Indicate lo scorrere dei turni con un dado a fianco delle pedine aereo bianco all'andata e di altro colore al ritorno). Ogni pedina aereo potrà atterrare se sta almeno a 5 cm da una Portaerei. Per il numero preciso di pedine aerei disponibili per ogni portaerei consultate *l'army list*.

Lancio bombe di profondità

Ogni Cacciatorpediniere o Torpediniere del secondo giocatore (CT o DD) che siano a 10 cm da un sommergibile o un dummy possono lanciare bombe di profondità. Il vascello lancerà un numero di dadi pari al suo FC. Un risultato di 6 eliminerà immediatamente la pedina sommergibile.

Motosiluranti, Torpediniere, Cacciatorped. e Incrociatori Leggeri e Pesanti

Le unità navali di cui sopra se sono entro 10 cm da un naviglio possono effettuare un tiro con i siluri. Si lancia 1D6 ed un risultato di 5 avrà inferto un Danno Lieve. Se si ottiene 6 avrà inferto un danno critico. In questo caso verificare che danno Speciale si è ottenuto. Tutti gli altri risultati indicano un colpo fallito. Una pedina Motosiluranti potrà compiere due soli attacchi, ma anche contemporanei, inoltre muove di 360° e senza spendere punti per virare.

Collisione

Una collisione avviene quando due o più modelli hanno mosso ognuno nello stesso spazio fisico. Entrambi i navigli lanciano 1D6 e sommano al risultato il loro fattore combattimento. Il totale inferiore ne soffre come se fosse sottoposto al tiro navale.

Radar

Le unità navali dotate di radar, che tirano contro il nemico, ignorano le penalità derivanti da cortine fumogene e dalla notte.

Tiro delle Navi Pesanti

Se il tiro di Incrociatori Pesanti (CA) e Navi da Battaglia (BS) è distante uguale o meno di 10 cm allora ogni danno inferto sarà automaticamente un danno critico.

Navi Obsolete

Sono delle navi ancora in uso, progettate però con tecnologia ormai superata. Queste hanno il loro raggio di tiro ridotto di 5 cm e la loro velocità ridotta di 3 cm. In termini di costo punti, le navi obsolete costano meno. (vedere tabella costi a fine paragrafo).

Navi Veloci

Sono quelle navi che hanno rinunciato a parte della corazzatura in virtù di una velocità di manovra più elevata. Le navi veloci sottraggono -1 dal loro FC e aumentano di 3 cm la velocità massima.

Navi Superiori e Inferiori

Sono quelle navi che pur appartenendo ad una classe specifica hanno caratteristiche tecniche che le diversificano in meglio (superiori) o in peggio (inferiori) dalle loro sorelle. Le navi superiori hanno un bonus di +1 al FC solo quando tirano o solo quando sono bersaglio oppure in entrambi i casi. Le navi inferiori hanno un malus di -1 al FC (vedere tabella costi a fine paragrafo).

Richiesta Intervento MAS

Solo le nazioni storicamente in grado di farlo ed in situazioni particolari (vicino alla costa oppure nei dintorni di stretti o canali), possono chiedere l'intervento di quattro unità MAS, spendendo 6 Punti Comando.

Affondamento

L'elemento che riceve 2 danni critici inizia ad affondare. Lanciare 1D6. Il risultato indica in quanti turni il naviglio affonderà completamente. Durante tale periodo, lasciate il modello sul tavolo da gioco e copritelo con dell'ovatta bianca. Si considera quel modello come una cortina fumogena (a causa degli incendi devastanti che sono scoppiati) che rimane sul tavolo per un numero di turni pari al lancio del dado (esempio se una CA riceve 2 danni critici tira 1D6, risultato di 4 indica che per 4 turni nel luogo dove è stato mortalmente colpito il naviglio vi è una cortina fumogena).

Condizioni di vittoria

Generalmente, se non indicato dallo scenario, il vincitore è il primo giocatore che riesce ad affondare o ad arrecare danni critici al 25 % delle navi avversarie. La partita ha termine al raggiungimento delle condizioni di vittoria oppure con l'uscita dal proprio lato di schieramento di una delle due parti. Se si adotta la regola opzionale del mare mosso.

Versione Storica.

Il computo dei punti vittoria avviene in questo modo. Assegnare 1 punto per ogni danno lieve e 2 punti per ogni danno critico causato al nemico. Segnare questi punti a parte ogni qualvolta vengono arrecati. Al raggiungimento delle condizioni di vittoria (come indicato sopra) il vincitore sarà colui che avrà totalizzato più punti.

Condizioni del Mare (regola opzionale)

Alla fine di ogni turno si lanciano 2D6. Se si ottiene 11 o 12 il mare diventa agitato. Se al successivo turno si ottiene di nuovo 11 o 12 il mare diventa mosso e le forze in campo sono costrette a ritirarsi. La partita finisce e si fa il computo dei danni.

Ammiraglio.

E' possibile acquistare il valore del proprio comandante di divisione. Il valore di questo influenza il tiro del dado per calcolare i Punti Comando (PC) disponibili ogni turno per ogni divisione. Le categorie dell'ammiraglio sono : *eccezionale, buono, normale e mediocre*. Per i costi e il bonus/malus consultare la tabella di sotto.

SCENARI PRE-DREADNOUGHT

Per questo periodo, tutte le regole che riguardano l'intervento aereo e dei sommergibili, le unità portaerei, vanno abolite e ne viene vietato l'utilizzo.

Port Arthur, febbraio 1904.

Guerra russo-giapponese: il Giappone con le vittorie di Porth Arthur, Mukden, Tsushima ottiene la parte meridionale di Sahalin e il protettorato sulla Manciuria e sulla Corea (trattato di Portsmouth).

Russia (1 Divisione Navale): 7 Navi da Battaglia (BS), 6 Incrociatori Leggeri (CL), 5 Cacciatorpediniere (DD), schierate entro 20cm dal proprio lato di schieramento, ancorate e ferme. Per muovere ogni nave o gruppo di navi russe, devono spendere 2 Punti Comando.

Giappone (2 Divisioni Navali): 9 Cacciatorpediniere (DD) che iniziano al centro del tavolo. Il resto della flotta giapponese comprende 6 Navi da Battaglia (BS), 6 Incrociatori Pesanti (CA), 6 Incrociatori Leggeri (CL), entro 20cm dal proprio lato di schieramento.

Condizioni di Vittoria. Il giapponese deve colpire con Critici o affondare, almeno tre Navi da Battaglia (BS) russe, senza subire Critici o perdere più di 5 DD o più di una BS o CA. In caso contrario la vittoria è del giocatore russo.

Battaglia del Mar Giallo, 10 agosto 1904.

Russia (1 Divisione Navale): 6 Navi da Battaglia (BS), 4 Incrociatori Leggeri (CL), schierate per prime entro 20cm dal proprio lato di schieramento.

Giappone (2 Divisioni Navali): 4 Navi da Battaglia (BS), 1 Nave da Battaglia Obsoleta (BSOb), 4 Incrociatori Pesanti (CA), 9 Incrociatori Leggeri (CL), schierate per seconde entro 20cm dal proprio lato di schieramento.

Condizioni di Vittoria. Il giapponese deve colpire con Critici o affondare, almeno due delle Navi da Battaglia (BS) o russe. Il russo deve colpire con Critici o affondare, almeno due delle Navi da Battaglia (BS) o giapponesi.

Vladivostock, 14 agosto 1904.

Russia (1 Divisione Navale): 3 Incrociatori Pesanti (CA), schierate per prime entro 20cm dal proprio lato di schieramento.

Giappone (1 Divisione Navale): 4 Incrociatori Pesanti (CA), 2 Incrociatori Leggeri (CL), schierate per seconde entro 20cm dal proprio lato di schieramento.

Condizioni di Vittoria. Il giapponese deve colpire con Critici o affondare, almeno due delle navi russe. Il russo vince se riesce ad uscire dal lato di schieramento giapponese con almeno due navi.

Tsushima, 27 e 28 maggio 1905.

Nel corso della guerra russo-giapponese la flotta russa del Baltico comandata dall'ammiraglio Rozestvenskij, dopo un lunghissimo viaggio di trasferimento, fu intercettato tra Giappone e Corea al largo dell'arcipelago di Tsushima e completamente disytrutta da quella nipponica comandata da H. Togo.

Russia (2 Divisioni Navali): 3 Navi da Battaglia (BS), 3 Navi da Battaglia Obsolete (BSOb), 4 Incrociatori Leggeri (CL), 2 Cacciatorpediniere (DD), schierate per prime entro 20cm dal proprio lato di schieramento.

Giappone (3 Divisioni Navali): 2 Navi da Battaglia (BS), 4 Incrociatori Pesanti (CA), 8 Incrociatori Leggeri (CL), 8 Cacciatorpediniere (DD), schierate per seconde entro 20cm dal proprio lato di schieramento.

Condizioni di Vittoria. Il russo vince se riesce ad uscire dal lato di schieramento giapponese senza subire la perdita o Critici su più di due Navi da Battaglia (BS/BSOb).



SCENARI POST-DREADNOUGHT

La guerra navale nel Mediterraneo durante la Seconda Guerra Mondiale offre notevoli occasioni per ricreare scenari storici interessanti, tra le quali gli scontri tra marina italiana e quella inglese.

Punta Stilo, 9 luglio 1940

L'ammiraglio italiano Campioni, dopo che gli era stata segnalata la presenza del nemico, aveva fissato il concentramento delle sue forze a circa 60 miglia da Punto Stilo. Per una coincidenza fortuita, l'ammiraglio inglese Andrew Cunningham si era comportato nella stessa maniera.

Italiani (2 Divisioni Navali): 2 Navi da Battaglia, *Giulio Cesare* e *Cavour* (BS), 6 Incrociatori Pesanti, *Trento*, *Fiume*, *Zara*, *Pola*, *Bolzano*, *Gorizia* (CA), 8 Incrociatori Leggeri (CL), 8 (in realtà 16) Cacciatorpediniere (DD), schierate per prime entro 20cm da un lato corto del tavolo, purchè ogni Divisione non disti più di 10cm da un lato lungo (deve essere lo stesso per tutte le navi).

Inglese (3 Divisioni Navali): 3 Navi da Battaglia, *Warspite*, *Malaya*, *Royal Sovereign* (BS), 1 Portaerei Leggera (CVL), 5 Incrociatori Leggeri (CL), 7 (in realtà 14) Cacciatorpediniere (DD), schierate per seconde entro 20cm dal lato corto del tavolo scelto dagli Italiani, ma distanti da loro almeno 30cm.

Condizioni di Vittoria. L'Italiano per vincere deve colpire con Critici o affondare, almeno il 25% delle navi Inglese (4 Navi). L'Inglese per vincere deve colpire con Critici o affondare, almeno il 25% delle navi Italiane (6 Navi).

Capo Spada, 19 luglio 1940.

Gli Incrociatori leggeri italiani *Bande Nere* e *Colleoni*, diretti in Egeo, avvistano di prora, nella direzione del sole, quattro cacciatorpediniere inglesi che subito invertono la rotta e contro cui gli incrociatori italiani aprono il fuoco.

Italiani (1 Divisione Navale): 2 Incrociatori Leggeri (CL), schierate per prime entro 20cm dal proprio lato di schieramento.

Inglese (2 Divisioni Navali): 4 Cacciatorpediniere (DD), schierate per seconde

al centro del tavolo, 1 Incrociatore Leggero (CL), che entra al terzo turno da uno dei due lati corti a scelta.

Condizioni di Vittoria. L'Italiano per vincere deve colpire con Critici o affondare, almeno due navi inglesi oppure una, ma senza subire perdite o Critici. L'Inglese per vincere deve colpire con Critici o affondare, almeno una delle navi italiane, senza subire Critici o affondamenti.

Gaudo e Capo Matapan, 28 marzo 1941.

Alla Vittorio Veneto ed alla Prima, Terza e Ottava Divisione navale con cacciatorpediniere viene ordinato di eseguire il giorno 27 marzo 1941, un attacco al traffico nemico presso la zona sud di Gaudo e zona occidentale. Gli inglesi riuscendo a decrittare i messaggi spediti anticipatamente ai tedeschi per richiedere la loro protezione aerea, organizzano una trappola alle navi italiane

Dopo uno scontro a Gaudo le forze italiane decidono di ritirarsi, ma l'incrociatore *Pola* colpito da un siluro è immobilizzato, ed in suo soccorso vengono mandati gli incrociatori *Zara* e *Fiume*, con i cacciatorpediniere *Alfieri*, *Gioberti*, *Carducci* e *Oriani*. In una battaglia notturna, sfruttando i radar, le navi italiane cieche, incapaci di rispondere al tiro nemico, vengono affondate (si salvano solo *Oriani* e *Gioberti*).

Italiani (2 Divisioni Navali): 1 Nave da Battaglia, *Vittorio Veneto* (BS), 6 Incrociatori Pesanti, *Trento*, *Fiume*, *Zara*, *Pola*, *Bolzano*, *Trieste* (CA), 2 Incrociatori Leggeri, *Garibaldi* e *Duca degli Abruzzi* (CL), 11 Cacciatorpediniere (DD), schierate per prime entro 20cm da un lato corto del tavolo, purchè ogni Divisione non disti più di 10cm da un lato lungo (deve essere lo stesso per tutte le navi).

Inglese (2 Divisioni Navali): 3 Navi da Battaglia, *Warspite*, *Barham*, *Valiant* (BS), 1 Portaerei Leggera (CV) *Formidable*, 5 Incrociatori Leggeri (CL) *Orion*, *Ajax*, *Perth*, *Gloucester*, 9 Cacciatorpediniere (DD), schierate per seconde entro 20cm dal lato corto del tavolo scelto dagli Italiani, ma distanti da loro almeno 30cm.

Condizioni di Vittoria. L'Italiano per vincere deve colpire con Critici o affondare, almeno il 25% delle navi Inglese (5 Navi).

L'Inglese per vincere deve colpire con Critici o affondare, almeno il 25% delle navi Italiane (5 Navi).

Note speciali.

a) I primi nove turni sono considerati giorno, dal decimo fino al diciottesimo turno è notte, dopo è di nuovo giorno.

b) Se le unità inglesi o italiane escono dal tavolo di gioco, l'intero scenario viene spostato in giù o in su, oppure a destra o sinistra, a seconda di dove siano uscite le navi. Tale manovra è fatta per simulare il prolungato inseguimento inglese, in pratica il campo di battaglia (160x120), si espande a seconda della direzione presa dalle navi. In pratica tutte le navi potranno essere spostate indietro di 20/30/40cm (a seconda delle necessità o possibilità) mantenendo però la loro medesima posizione generale e le varie distanze tra di loro.

Seconda battaglia della Sirte, 22 marzo 1942.

Avuta notizia della partenza da Alessandria di un grosso convoglio inglese (3 piroscafi e la Breconshire) potentemente scortato da 4 incrociatori e 11 cacciatorpediniere al comando dell'ammiraglio Vian, diretto a rifornire Malta, l'ammiraglio Jachino, con una squadra, costituita dalla corazzata Littorio con 4 cacciatorpediniere e dagli incrociatori Gorizia, Trento e Bande Nere, con 4 caccia, mosse per intercettarlo. Il cattivo tempo ostacolò l'aviazione dell'Aeronautica italiana e della Luftwaffe e il lancio di siluri rimase senza esito; il contatto balistico tra le opposte unità navali avvenne alle 16,30 circa, e l'incrociatore britannico Cleopatra ricevette un colpo da 152. La formazione avversaria si protesse con una densa cortina di nebbia, nella quale le navi italiane, sprovviste di radar, non poterono avventurarsi. Il fuoco continuò fino verso le 19, quando sopravvenne l'oscurità. L'ammiraglio Vian, a corto di combustibile, decise di rientrare ad Alessandria; il convoglio britannico, diradato, subì attacchi aerei italo-tedeschi e le 4 navi vennero affondate. La squadra italiana subì scarsi danni per il fuoco avversario, ma i cacciatorpediniere Lanciere e Scirocco, a causa della tempesta che asportò la portelleria, imbarcarono una ingente massa d'acqua che li fece colare a fondo.

Italiani (2 Divisioni Navali): 1 Nave da Battaglia, *Littorio* (BS), 2 Incrociatori Pesanti, *Trento* e *Gorizia* (CA), 1 Incrociatore Leggero, *Bande Nere* (CL), 4 (in realtà 8) Cacciatorpediniere, *Lanciere*, *Scirocco*, ecc. (DD), schierate per prime entro 20cm dal proprio lato di schieramento. Gli Italiani possono richiedere l'Intervento Aereo.

Inglese (3 Divisioni Navali): 5 Incrociatori Leggeri, *Cleopatra*, *Euryalus*, *Dido*, *Penelope*, *Carlisle*, 4 Convogli, *Talbot*, *Pampas*, *Breconshire*, *Clan Campbell* (CO), 9 (in realtà 18) Cacciatorpediniere (DD), schierate per seconde entro 20cm dal lato opposto dello schieramento italiano.

Condizioni di Vittoria. L'Inglese per vincere deve uscire con almeno 3 Convogli dal lato opposto a quello di entrata. In pratica, l'Inglese non deve subire più di due Critici o affondamenti ai suoi convogli, altrimenti vince l'Italiano.

Pantelleria, 15 giugno 1942.

Gli inglesi avviano l'operazione Harpoon da Gibilterra tentando di rifornire Malta, giunti al Canale di Sicilia, la forza di scorta ritorna indietro mentre prosegue il convoglio trasporti con una piccola scorta, non prevedendo che la squadra italiana dell'ammiraglio Da Zara partita da Palermo, era invece, in navigazione verso quella zona.

Italiani (1 Divisione Navale): 1 Incrociatore Leggero, *Eugenio di Savoia* (CL), 5 Cacciatorpediniere, *Maloncello*, *Vivaldi*, *Montecuccoli*, ecc. (DD), schierate per prime entro 20cm dal proprio lato di schieramento. Gli Italiani possono richiedere l'Intervento Aereo.

Inglese (2 Divisioni Navali): 1 Incrociatore Leggero, *Cairo* (CL), 9 Cacciatorpediniere, *Bedouin*, *Partridge*, *Kujawiak*, ecc. (DD), 5 Convogli, *Chant*, *Kentucky*, *Oran*, *Troilus*, *Burdwan* (CO), schierate per seconde a 20cm da uno dei lati corti a scelta.

Condizioni di Vittoria. L'Inglese per vincere deve uscire con almeno 3 Convogli dal lato corto opposto a quello di entrata. In pratica l'Inglese non deve subire più di due Critici o affondamenti ai suoi convogli, altrimenti vince l'Italiano.

SCENARI TEATRO DEL PACIFICO

La guerra navale nel Pacifico durante la Seconda Guerra Mondiale, offre per i wargamer, delle ottime situazioni tattiche e strategiche da simulare, dove la marina americana e quella giapponese, si scontrano per la prima volta con battaglie che avvengono oltre l'orizzonte, con 150 o più chilometri tra forze navali.

Mar dei Coralli, 8 maggio 1942.

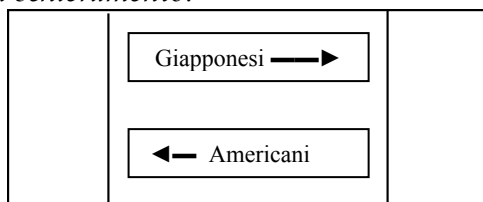
Durante la II guerra mondiale nel Mar dei Coralli si svolse, tra il 6 e l'8 maggio 1942, la prima battaglia navale combattuta solo dall'aviazione imbarcata, senza che le flotte contrapposte neppure si vedessero. Originata dal tentativo giapponese di occupare alcune isole da cui minacciare l'Australia, la battaglia vide la contrapposizione tra gli equipaggi di due portaerei giapponesi e due americane. Le perdite si equivalsero solo in parte (una portaerei leggera giapponese contro una portaerei di squadra americana), ma la battuta d'arresto nel successo costrinse i Giapponesi a rinunciare ai loro progetti di espansione nel Pacifico sud-orientale. Lo scenario che presentiamo, riguarda solo la giornata dell'8, quando la portaerei leggera giapponese era stata già affondata nei giorni precedenti, così come una nave cisterna ed un cacciatorpediniere americani.

Giapponesi (1 Divisione Navale): 4 Incrociatori Pesanti (CA), 6 Cacciatorpediniere (DD), 2 Portaerei *Zvikaku*, *Shokaku*, (CV), schierate per prime entro 10cm dal proprio lato corto di schieramento.

Americani (1 Divisione Navale): 5 Incrociatori Pesanti (CA), 7 Cacciatorpediniere (DD), 2 Portaerei *Lexington*, *Yorcktown* (CV), schierate per seconde a 10cm dal lato corto opposto da quello nemico.

Condizioni di Vittoria. Basterà applicare le normali condizioni di vittoria, anche se affondare al nemico una portaerei o entrambe sarebbe il massimo.

Area di schieramento:



Isola di Savo, 9 agosto 1942.

L'ammiraglio di divisione giapponese Mikawa, da Rabaul salpò per Guadalcanal e passando inosservata attraverso lo stretto braccio di mare compreso tra le due catene di isole dell'arcipelago delle Salomone, si avvicinò all'isola di Savo, ed approfittando della notte colse di sorpresa prima il gruppo meridionale e poi quello settentrionale della formazione navale alleata, e meno di un'ora dopo risaliva verso lo Slot, lasciandosi alle spalle 4 incrociatori pesanti alleati affondati ed uno gravemente danneggiato, senza aver subito gravi danneggiamenti. Una grande vittoria che però non fu sfruttata per affondare le navi trasporto alleate ancorate lungo la costa di Guadalcanal.

Giapponesi (2 Divisioni Navali), Vice ammiraglio Mikawa: 5 Incrociatori Pesanti, *Chokai* (nave ammiraglia), *Aoba*, *Kako*, *Kinugasa*, *Furutaka*, (CA), 1 Cacciatorpediniere, *Yumagi*, (DD), 2 Incrociatori Leggeri *Tenryu*, *Yubari*, (CL), schierate per seconde nella propria zona di schieramento.

Americani (1 Divisione Navale), Contrammiraglio Crutchley: 6 Incrociatori Pesanti, *Australia* (nave ammiraglia), *Canberra*, *Chicago*, *Vincennes*, *Astoria*, *Quincy* (CA), 8 Cacciatorpediniere *Patterson*, *Bagley*, *Helm*, *Wilson*, *Monssen*, *Buchanan*, *Blue*, *Ralph Talbot* (DD), schierate per prime nella zona opposta da quella giapponese.

Note speciali: Lo scenario è di notte e dura 16 turni. Gli Alleati non potranno muovere finché non sono a 10 cm da navi giapponesi oppure sottoposte al tiro nemico. Gli Alleati dovranno formare una catena di navi a 10cm l'una dall'altra, affinché le navi giapponesi non riescano a passare tra loro eludendo la sorveglianza.

Condizioni di Vittoria. Basterà applicare le normali condizioni di vittoria. Inoltre il Giapponese avrà vinto automaticamente se uscirà con almeno 5 incrociatori pesanti (senza danni critici) dalla zona di schieramento alleata, per andare a bombardare le navi trasporto alleate ancorate nel porto.

PS I radar degli alleati pur essendo in funzione,, non rilevarono con il loro segnale debole, le navi giapponesi, quindi non utilizzate tale bonus.

I Giapponesi applicano di notte solo -1, invece di -2

Area di schieramento:

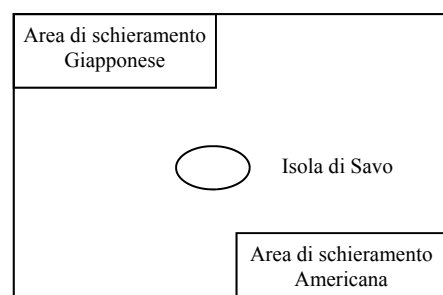
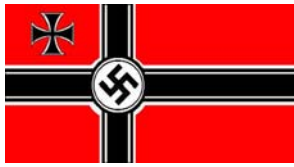


Tabella Riepilogativa comprensiva di costi

Tipo Nave	Movimento		Raggio di Tiro		Fattore Combattimento	Costo (PT)
	Mare Buono	Mare Forte	Medio	Massimo		
Navi da Battaglia (BS)	7.5 cm	-3 cm	17 cm	35 cm	6	80
Portaerei (CV / CVL)	7 cm	-3 cm	8 cm	15 cm	3/2	1 punto per ogni aereo imbarcato +20 punti
Incrociatori Pesanti (CA)	10 cm	-3 cm	15 cm	30 cm	5	60
Incrociatori Leggeri (CL)	10 cm	3 cm	13 cm	25 cm	4	40
Cacciatorpediniere (DD)	12.5 cm	-5 cm	10 cm	20 cm	3	20
Torpediniere (CT)	12.5 cm	-5 cm	9 cm	18 cm	2	10
Motosiluranti (MAS)	15 cm	-5 cm	10 cm	10 cm	1	5
Sommergibili (SUB)	5 cm	uguale	10 cm	10 cm	1	30
Aerei (AA, AS, AC)	70 cm	-5 cm	5 cm	5 cm	speciale	0
Convogli (CO)	7 cm	-3 cm	8 cm	15 cm	1	10
Navi Obsolete (Ob)	-3 cm	-3 cm	- 2.5 cm	- 5 cm	-1	-20
Navi Superiori (S)	-	-	-	-	+1	+20
Navi Inferiori (I)	-	-	-	-	-1	-20
Navi Veloci (F)	+3cm	-	-	-	-1	+10
Ammiraglio Eccezionale	-	-	-	-	+2 PC	50
Ammiraglio Buono	-	-	-	-	+1 PC	25
Ammiraglio Normale	-	-	-	-	+0 PC	10
Ammiraglio Mediocre	-	-	-	-	-1 PC	0



Kriegsmarine (Germania)

Navi da Battaglia moderne (BS)

Nome Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Bismark	7	5+	17 - 35	10 cm	4x2 (380), 12 (150)	120	
Tirpiz	6	4+	17 - 35	10 cm	4x2 (380), 12 (150)	90	

Incrociatori da Battaglia (CA)

Nome Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Scharnhorst	6	5+	15 - 30	11 cm	3x3 (280), 12 (150)	80	
Gneisenau	6	5+	15 - 30	11 cm	3x3 (280), 12 (150)	80	

Corazzate Tascabili (BS)

Nome Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Classe Graf Spee	5	5+	17 - 35	9 cm	2x3 (280), 8 (150)	70	

Incrociatori Pesanti (CA)

Nome Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Classe Hipper	5	5+	15 - 30	11 cm	4x2 (203), 12 (533)	60	

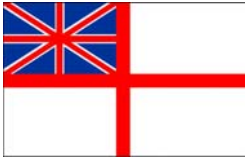
Incrociatori Leggeri (CL)

Nome Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Emden	4	5+	13 - 25	10 cm	8 (150)	40	
Classe Koenin	4	6+	13 - 25	10 cm	3x3 (150)	40	
Leipzig e Nurnberg	4	6+	13 - 25	10 cm	3x3 (150)	40	

Cacciatorpediniere (DD)

Nome Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Classe Z1-Z16	3	5+	10 - 20	13 cm	5 (127)	25	
Classe Z17-Z22	3	6+	10 - 20	13 cm	5 (127)	20	
Classe Z23-Z24	3	6+	10 - 20	13 cm	2+1+1+1 (127)	20	
Classe Z35-Z36 e Z43-Z45	3	5+	10 - 20	13 cm	5 (127)	25	
Classe Z46-Z50 e Z52-Z56	3	6+	10 - 20	10 cm	6 (127)	10	





Gran Bretagna

Navi da Battaglia moderne (BS)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Classe King George V	6	4+	17 - 35	9 cm	4+2+4 (356), 16 (133)	100	
Classe Nelson	7	5+	17 - 35	8 cm	3x3 (406), 12 (152)	120	Siluri

Navi da Battaglia rimodernate (BS)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Warspite	6	5+	17 - 35	8 cm	4x2 (381), 8 (152)	80	
Classe Queen Elizabeth	6	5+	17 - 35	8 cm	4x2 (381), 8 (114)	80	
Classe Malaya	6	5+	17 - 35	8 cm	4x2 (381), 8 (152)	80	
Classe Royal Sovereign	5	5+	17 - 35	7 cm	4x2 (381), 8 (152)	60	

Portaerei (CV)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Ark Royal	3	5+	8 - 15	10 cm	72 aerei	120	
Eagle	3	5+	8 - 15	8 cm	21 aerei	50	
Hermes	2	5+	8 - 15	8 cm	15 aerei	40	
Furious	3	5+	8 - 15	10 cm	33 aerei	60	
Classe Courageous	3	5+	8 - 15	10 cm	48 aerei	70	
Argus	2	6+	8 - 15	7 cm	20 aerei	50	
Classe Illustrious	3	5+	8 - 15	10 cm	36 aerei	60	
Classe Implacable	3	5+	8 - 15	10 cm	72 aerei	120	
Classe Colossus	2	5+	8 - 15	8 cm	48 aerei	70	

Incrociatori da Battaglia (CA)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Hood	6	5+	15 - 30	10 cm	4x2 (381)	80	
Repulse	6	5+	15 - 30	10 cm	3x2 (381)	80	
Renown	6	4+	15 - 30	10 cm	4x2 (381), 20 (114)	80	

Incrociatori Pesanti (CA)

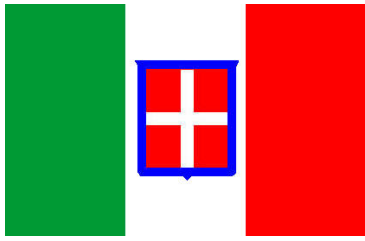
Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Classe Kent, London, Norfolk, Sussex	5	5+	15 - 30	10 cm	4x2 (203)	60	
Classe Exter	5	5+	15 - 30	10 cm	3x2 (203)	60	
Hawkins	5	5+	15 - 30	10 cm	7 (190)	60	
Frobisher	4	6+	15 - 30	10 cm	5 (190)	40	

Incrociatori Leggeri (CL)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Effingham	4	6+	13 - 25	9 cm	9 (152)	40	
Classe Arethusa	4	6+	13 - 25	10 cm	3x2 (152)	40	
Classe Belfast, Southampton	4	5+	13 - 25	10 cm	4x3 (152)	40	
Classe Caledon	4	6+	13 - 25	9 cm	5 (152)	40	
Classe Cairo	2	5+	13 - 25	9 cm	Nessun cannone e nessun Siluro	10	
Ceres	4	6+	13 - 25	9 cm	5 (152)	40	
Altre Classi Ceres	2	5+	13 - 25	9 cm	Nessun cannone e nessun Siluro	10	
Classe "D"	4	6+	13 - 25	9 cm	6 (152)	40	
Delhi (ex classe "D" dal 1942)	2	5+	13 - 25	9 cm	Nessun cannone e nessun Siluro	10	
Emerald	4	6+	13 - 25	11 cm	6 (152)	40	
Enterprise	4	6+	13 - 25	11 cm	5 (152)	40	
Classe Leander, Hobart	4	5+	13 - 25	10 cm	4x2 (152)	40	
Classe Fiji	4	5+	13 - 25	10 cm	4x3 (152)	40	
Classe Dido	4	5+	13 - 25	10 cm	4x2 (133)	40	

Cacciatorpediniere (DD)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Classi "A", "B", "C", "D", "E", "F"	3	5+	15 - 20	12 cm	4 (120)	20	
Classi "G", "H"	3	5+	15 - 20	12 cm	4 (120)	20	
Classi "I"	3	5+	15 - 20	12 cm	4 (120)	20	
Classi "J", "K"	3	5+	15 - 20	12 cm	3x2 (120)	20	
Classi "L", "M"	3	6+	15 - 20	12 cm	3x2 (120)	20	
Classi "N"	3	5+	15 - 20	12 cm	6 (120)	20	
Classi "O", "P"	2	6+	15 - 20	12 cm	Nessun cannone ma 8 Siluri (533)	10	
Classi "Q", "R", "S", "T", "U", "V"	3	6+	15 - 20	12 cm	4 (120)	20	
Classi "W", "Z"	3	6+	15 - 20	12 cm	4 (120)	20	
Classe Tribal	3	6+	15 - 20	12 cm	4 (120)	20	
Classe Battle	3	5+	15 - 20	12 cm	4-5 (114)	20	



Regia Marina Italiana

Navi da Battaglia moderne (BS)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Vittorio Veneto, Littorio, Roma	7	5+	17 - 35	10 cm	3x3 (381), 12 (152)	100	
Cesare, Cavour	6	6+	17 - 35	9 cm	3+2+2+3 (320), 12 (120)	80	
Doria, Duilio	5	5+	17 - 35	9 cm	3+2+2+3 (320), 12 (135)	70	

Incrociatori Pesanti (CA)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Bolzano, Trieste, Trento	6	6+	15 - 30	12 cm	4x2 (203), 12 (100)	80	
Pola, Zara, Fiume, Gorizia	5	6+	15 - 30	11 cm	4x2 (203), 12 (100)	60	

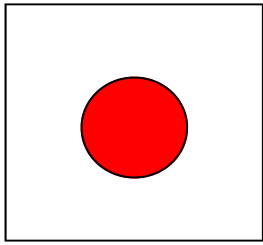
Incrociatori Leggeri (CL)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Classe Di Giussano e Cadorna	4	5+	13 - 25	12 cm	4x2 (152), 6 (100)	40	
Classe Capitani Romani	4	6+	13 - 25	13 cm	4x2 (135), 6 (100)	50	
Classe Montecuccoli	4	6+	13 - 25	12 cm	4x2 (152), 6 (100)	40	
Classe Duca d'Aosta	4	6+	13 - 25	12 cm	4x2 (152), 6 (100)	40	
Classe Garibaldi	5	6+	13 - 25	11 cm	3+2+2+3 (152), 6 (100)	60	

Cacciatorpediniere (DD)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Classe Sauro, Turbine e Freccia	3	5+	10 - 20	12 cm	2x2 (120)	20	
Classe Maestrale e Oriani	3	5+	10 - 20	13 cm	2x2 (120)	20	
Classe Soldati	3	5+	10 - 20	13 cm	2x2 (120)	20	
Classe Leone	3	5+	10 - 20	10 cm	4x2 (120)	20	
Classe Navigatori	3	5+	10 - 20	12 cm	3x2 (120)	20	





Marina Imperiale Giapponese

Navi da Battaglia moderne (BS)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Yamato, Musashi	7	4+	20 - 40	9 cm	3x3 (460), 16 (155)	150	Superior quando si difende
Kongo	4	5+	17 - 35	8 cm	4x2 (356), 14 (152)	60	
Fuso, Yamashiro	5	5+	17 - 35	8 cm	6x2 (356), 14 (152)	70	
Hyuga, Ise	5	5+	17 - 35	8cm	6x2 (356,) 16 (140)	70	Fino al nov. 1943
Hyuga	4	5+	17 - 35	8 cm	4x2 (406), 16 (140)	60	22 aerei
Nagato, Mutsu	6	5+	17 - 35	8cm	4x2 (406), 16 (140)	80	

Incrociatori Pesanti (CA)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Aoba, Furutaka, Kako, Kinugasa	4	5+	15 - 30	11 cm	3x2 (203)	60	
Nachi, Myocho, Haguro, Ashigara	5	5+	15 - 30	10 cm	5x2 (203)	80	
Atago, Takao, Chokai	5	5+	15 - 30	11 cm	5x2 (203)	80	
Maya (1944)	5	5+	15 - 30	11 cm	4x2 (203)	80	
Mogami, Mikuma, Suzuya, Kumano	5	5+	15 - 30	11 cm	5x2 (203)	80	
Mogami (1943)	4	5+	15 - 30	11 cm	3x2 (203)	60	11 aerei
Tone, Chikuma	5	5+	15 - 30	11 cm	4x2 (203)	80	

Incrociatori Leggeri (CL)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Katori, Kashima, Kashii	3	5+	13 - 25	6 cm	4 (140)	30	
Tenryu, Tatsuta	4	5+	13 - 25	11 cm	4 (140)	40	
Kuma, Zagara, Naka, Sendai, Jintsu	4	5+	13 - 25	11 cm	7 (140)	40	
Oi e Kitakami	4	5+	13 - 25	11 cm	4 (140)	40	
Nagara (1943), Isuzu, Yura, Natori, Abukuma, Kiru	4	5+	13 - 25	11 cm	5 (140)	40	
Yubari	4	5+	13 - 25	12 cm	3x2 (2x2 dal 1943) (140)	40	
Agano, Noshiro, Yahagi, Sakawa	4	5+	13 - 25	12 cm	3x2 (150)	40	
Oyodo	4	5+	13 - 25	12 m	2x3 (155)	40	

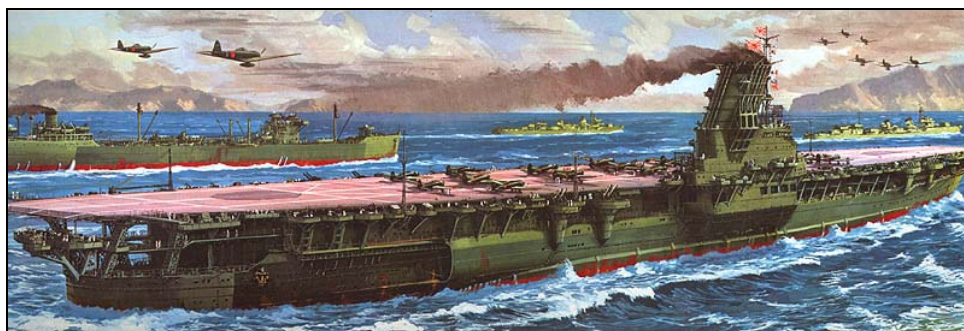
Cacciatorpediniere (DD)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Minekaze e Kamikaze	3	5+	10 - 20	13 cm	4 (120)	20	
Wakatake	3	5+	10 - 20	12 cm	3 (120)	20	
Mutsuki	3	5+	10 - 20	13 cm	4 (120)	20	
Fubuki	3	6+	10 - 20	12 cm	6 (127)	20	
Hatsuharu	3	6+	10 - 20	11 cm	5 (127)	20	
Shiratsuyu	3	6+	10 - 20	11 cm	5 (127)	20	
Asashio	3	6+	10 - 20	12 cm	3x2 (127)	20	
Kagero	3	6+	10 - 20	12 cm	3x2 (127)	20	
Yugumo	3	6+	10 - 20	12 cm	2x2 o 3x2 (127)	20	
Akizuki	3	5+	10 - 20	11 cm	4x2 (100)	20	
Shimakaze	3	6+	10 - 20	13 cm	3x2 (127)	20	
Matsu	3	5+	10 - 20	9 cm	3 (127)	20	

Minekaze class: Sawakaze, Minekaze, Okikaze, Shimakaze, Yakaze, Hakaze, Nadakaze, Shiokaze, Akikaze, Tachikaze, Yukaze, Hokaze, Nokaze, umakaze, Namikaze. **Kamikaze class:** Kamikaze, Asakaze, Harukaze, Matsukaze, Hatakaze, Asanagi, Yunagi, Oite, Hayate **Mutsuki class:** Satsuki, Kisarigi, Yayoi, Mutsuki, Uzuki, Fumizuki, Kikuzuki, Minazuki, Mikazuki, Nagatsuki, Yuzuki, Mochizuki **Fubuki class:** Murakumo, Hatsuyuki, Fubuki, Isonami, hinonome, Usugumo, Shirakumo, Shirayuki, Miyuki, Uranami, Shikinami, Ayanami, Asagiri, Satiri, Amagiri, Yugiri, Akebono, Oboro, Ushio, Sazanami **Hatsuharu class:** Nenohi, Hatsuharu, Hatsushimo, Wakaba, Augure, Ariake **Shiratsuyu class:** Shiratsuyu, Shigure, Murasame, Samidare, Harusame, Yamakaze, Yudachi, Kawakaze, Umikaze, Suzukaze **Asashio class:** Asashio, Michishio, Oshio, Arashio, Natsugumo, Yamagumo, Minegumo, Asagumo, Arare, Kasumi **Kagero class:** Shiranui, Kuroshio, Kagero, Oyashio, Hatsukaze, Natsushio, Yukikaze, Hayashio, Isokaze, Amatsukaze, Tokitsukaze, Urakaze, Arashi, Hagikaze, Nowaki, Tanikaze, Hamakaze, Maikaze **Yugumo class:** Yugumo, Akigumo, Kazegumo, Makigumo, Makinami, Naganami, Onami, Kiyonami, Hayanami, Tamanami, Suzunami, Hamanami, Fucinami, Asashimo, Okinami, Kishinami, Hayashimo, Akishimo, Kiyoshimo **Akizuki class:** Akizuki, Teruzuki, Suzutsuki, Hatsutsuki, Niizuki, Wakatsuki, Shimotsuki, Fuyutsuki, Harutsuki, Yoizuki, Hanatsuki, Natsuzuki **Shimakaze:** **Matsu class:** Matsu, Momo, Take, Ume, Kuwa, Kiri, Maki, Momi, Sugi, Hinoki, Kaede, Kaya, Kashi, Sakura, Tsubaki, Keyaki, Nara, Yanagi

Portaerei (CV)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Akagi	3	5+	8 - 15	10 cm	90 aerei	120	
Hosho	2	5+	8 - 15	8 cm	21 aerei	50	
Kaga	3	5+	8 - 15	9 cm	90 aerei	120	
Ryuio	2	5+	8 - 15	10 cm	48 aerei	70	
Soryu, Hiryu	3	5+	8 - 15	11 cm	73 aerei	90	
Shokaku, Zuikaku	3	6+	8 - 15	11 cm	84 aerei	100	
Shoho, Zuiho	2	5+	8 - 15	9 cm	30 aerei	60	
Taiyo	2	5+	8 - 15	7 cm	27 aerei	60	
Junyo, Hiyo	2	5+	8 - 15	8 cm	53 aerei	80	
Ryuho	2	5+	8 - 15	9 cm	31 aerei	60	
Chitose, Chioda	2	5+	8 - 15	9 cm	30 aerei	60	
Taiho	2	5+	8 - 15	11 cm	53 aerei	80	
Shinano	2	4+	8 - 15	9 cm	47 aerei	70	
Unryu, Amagi, Katsurahi	3	5+	8 - 15	11 cm	65 aerei	90	
Kaiyo	2	5+	8 - 15	8 cm	24 aerei	50	
Shinyo	2	5+	8 - 15	7 cm	33 aerei	60	



Torpediniere (TD)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Chidori	2	5+	8 - 15	9 cm	3 (120)	10	
Ootori	2	5+	8 - 15	10 cm	2 (120)	10	



U.S. Navy

Navi da Battaglia (BS)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
New York	4	5+	17 - 35	7 cm	5x2 (356), 6 (127)	60	
Arkansas	4	5+	17 - 35	7 cm	4x3 (305), 6 (127)	60	
Nevada	5	5+	17 - 35	7 cm	3+2+2+3 (356), 16 (127)	70	
Pennsylvania	6	5+	17 - 35	7 cm	4x3 (356), 8 (127)	80	
New Mexico	7	5+	17 - 35	7 cm	4x3 (356), 8 (127)	90	
Tennessee	7	5+	17 - 35	7cm	4x3 (356), 16 (127)	90	
Maryland	7	5+	17 - 35	7 cm	4x2 (406), 10+8 (127)	90	
West Virginia	7	5+	17 - 35	7 cm	4x2 (406), 16 (127)	90	
North Carolina	7	4+	17 - 35	9 cm	3x3 (406), 20 (127)	90	
Massachusetts	7	4+	17 - 35	9 cm	3x3 (406), 16 (127)	90	
South Dakota	7	4+	17 - 35	9 cm	3x3 (406), 16 (127)	90	
Iowa	7	4+	20 - 40	11 cm	3x3 (406), 20 (127)	150	Superior quando tira

Incrociatori da battaglia (CA)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Alaska	5	4+	15 - 30	11 cm	3x3 (305), 12 (127)	70	

Incrociatori Pesanti (CA)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Pensacola	5	5+	15 - 30	11 cm	2+3+3+2 (203)	60	
Northampton	5	5+	15 - 30	11 cm	3x3 (203)	60	
Portland	5	5+	15 - 30	11 cm	3x3 (203)	60	
New Orleans	5	5+	15 - 30	11 cm	3x3 (203)	60	
Wichita	5	5+	15 - 30	11 cm	3x3 (203), 8 (127)	60	
Baltimore	5	5+	15 - 30	11 cm	3x3 (203), 12 (127)	60	

Incrociatori Leggeri (CL)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Omaha	4	5+	13 - 25	11 cm	2+8x1+2 (152)	40	
Brooklin	4	5+	13 - 25	11 cm	5x3 (152)	40	
Atlanta	4	5+	13 - 25	11 cm	8x2 (127)	40	
Oakland	4	5+	13 - 25	11 cm	6x2 (127)	40	
Cleveland	5	5+	13 - 25	11 cm	4x3 (152, 12 (127))	50	

Cacciatorpediniere (DD)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Fush Deck	3	5+	10 - 20	11 cm	4 (102)	20	
Farragut	3	6+	10 - 20	12 cm	4 (127)	20	
Porter	3	6+	10 - 20	12 cm	4x2 (127)	20	
Mahan	3	6+	10 - 20	12 cm	4 (127)	20	
Porter	3	6+	10 - 20	12 cm	5 (127)	20	
Crafen	3	6+	10 - 20	12 cm	4 (127)	20	
Sims	3	6+	10 - 20	12 cm	4 (127)	20	
Benson-Livermore	3	6+	10 - 20	12 cm	4 (127)	20	
Fletcher	3	5+	10 - 20	12 cm	5 (127)	20	
Allen M. Summer	3	5+	10 - 20	12 cm	3x2 (100)	20	

Portaerei (CV)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Enterprise	3	4+	8 - 15	11 cm	81 - 100 aerei	110/120	
Wasp	3	5+	8 - 15	10 cm	84 aerei	110	
Saratoga	3	4+	8 - 15	11 cm	90 aerei	110	
Ranger	3	5+	8 - 15	10 cm	86 aerei	110	
Independence	3	5+	8 - 15	10 cm	86 aerei	110	
Essex	3	4+	8 - 15	11 cm	100 aerei	120	
Casablanca	2	5+	8 - 15	6 cm	28 aerei	50	
Commencemenr Bay	2	5+	8 - 15	6 cm	34 aerei	60	
Card	2	5+	8 - 15	6 cm	21 aerei	50	

Cacciatorpediniere di scorta (TD)

Classe Nave	VB	AA	Tiro	Vel	Armamento	Costo	Note
Evarts	2	5+	8 - 15	7 cm	3 (76)	10	
Buckley	2	5+	8 - 15	8 cm	3 (76)	10	
Rudderow e J.C. Butler	2	5+	8 - 15	8 cm	2 (127)	10	
Cannon ed Edsall	2	5+	8 - 15	7 cm	3 (76)	10	











CENNI STORICI

La **corazzata** o **nave da battaglia** è una nave da guerra di elevato dislocamento, fortemente protetta e dotata di grande potenza di fuoco (sinonimo di nave da battaglia). La prima nave corazzata fu la francese Gloire, in linea nel 1860, di 5618 t, dotata di doppie corazze in ferro dello spessore di circa 10 cm. Da allora l'evoluzione non subì soste: dalla corazzatura in ferro si passò a quella in acciaio (1876), le artiglierie aumentarono di potenza e gittata, velocità e autonomia aumentarono anch'esse. Con la britannica Dreadnought (1906) fece la sua comparsa la prima c. armata di artiglierie di unico calibro, applicazione delle idee di V. E. Cuniberti, ingegnere e generale del genio navale italiano, e vera progenitrice della c. moderna. Tale nave da battaglia "monocalibra" fu immediatamente imitata in tutto il mondo e divenne la protagonista della guerra sul mare fino agli inizi della II guerra mondiale. Nel corso del conflitto furono operative 80 unità da battaglia così suddivise: 27 nella marina americana; 20 nell'inglese; 12 nella giapponese; 9 nella tedesca e nella francese; 7 nell'italiana; 5 nella sovietica. Le marine dei maggiori Paesi belligeranti schierarono unità delle seguenti classi: King George V (Gran Bretagna) con dislocamento di 40.000 t e una velocità massima di 29 nodi; Iowa (Stati Uniti) di 45.000 t, velocità 33 nodi; Yamato (Giappone) di 69.100 t, velocità 27 nodi; Bismarck (Germania) di 45.170 t, velocità 30,1 nodi; Vittorio Veneto (Italia) di 43.600 t, velocità 31,4 nodi. Durante il conflitto, il 36% del totale operativo andò perduto, mentre andavano chiaramente affermandosi le portaerei, destinate a diventare le protagoniste della guerra sul mare. L'entrata in servizio delle telearmi ha successivamente contribuito a mettere ulteriormente in ombra l'impiego delle corazzate, segnandone il declino. Negli U.S.A. tuttavia le navi da battaglia New Jersey e Iowa, da 45.000 t, varate nel 1943, sono state richiamate in servizio rispettivamente nel 1983 e nel 1984, dopo essere state trasformate in incrociatori lanciamissili. La Missouri e la Wisconsin, della medesima classe e portata, varate nel 1944, dopo essere state ristrutturare, sono rientrate in squadra, rispettivamente, nel 1986 e nel 1988; esse, nel 1991, hanno partecipato a operazioni di guerra contro l'Iraq, nella guerra del Golfo, bombardando gli obiettivi militari e appoggiando l'azione dei marines durante l'avanzata. Nelle quattro corazzate gemelle statunitensi il dislocamento a pieno carico è stato portato a circa 60.000 t e la potenza di fuoco, dovuta ai cannoni da 406 mm posti in tre torri trinate, è stata aumentata da apparati lanciamissili del tipo Cruiser e Tomawak, che fanno di queste navi delle vere e proprie basi di lancio mobili, la cui funzione, pertanto, è non solo quella di appoggio a operazioni di sbarco e a manovre di forza terrestri agenti anche lontano dalle coste, ma anche di azioni distruttive delle infrastrutture poste a notevole distanza ma a portata dei missili. Sofisticati apparati televisivi a circuito chiuso, montati su aeromodelli recuperabili, permettono di individuare i bersagli da colpire con i cannoni anche a distanze superiori ai 100 km. Di contro, le dimensioni della nave e la relativa scarsa manovrabilità rendono la c. vulnerabile ad attacchi aerei, sottomarini e di siluranti; ciò richiede non solo la tradizionale protezione con naviglio leggero ma anche un potenziamento della difesa con sistemi di missili antiaerei e con l'uso di elicotteri per la lotta antisommergibile.

IL WARGAME NAVALE

Per simulare le battaglie navali descritte da questo regolamento, basterà reperire un lenzuolo di colore celeste per simulare il mare e fornirsi dei modelli navali, noi utilizziamo quelli abbastanza economici della NAVWAR, in scala 1:3000, distribuiti in Italia da: **Strategia & Tattica**, Via Cavour 250, 00184 Roma, tel.06-4824684, fax: 06-4824685, e-mail: strategia@mclink.it, <http://www.mclink.it/com/agonistika>. Se non avete la possibilità, potete costruirvi delle basette rettangolari delle dimensioni di 2,5cm per 8cm, sia in balsa oppure in cartoncino di colore differente (secondo la nazionalità) dove potete incollare la silhouette della nave vista dall'alto, girando su Internet non vi sarà difficile trovare le immagini che poi potrete stampare tramite il vostro computer. Dipingere le navi in piombo in scala 1:3000 è molto semplice, non dovrebbe spaventarvi più di tanto, consiglio tre libri per iniziare: *Petacco, Le battaglie navali del Mediterraneo nella Seconda guerra mondiale, Mondadori*; *Peillard, La battaglia dell'Atlantico, Mondadori*; *Millot, La guerra nel Pacifico, BUR*. Un tavolo di gioco delle giuste dimensioni, un paio di dadi, un metro avvolgibile, qualche batuffolo di ovatta (per simulare le cortine fumogene), sono le cose giuste per giocare un navale, senza grosse complicazioni. Iniziate a giocare gli scenari con poche navi, cercando di addentrarvi nelle regole, il resto verrà da se ...

DANNO CRITICO	DANNO CRITICO	DANNO CRITICO	DANNO CRITICO	DANNO CRITICO	DANNO CRITICO	DANNO CRITICO	DANNO CRITICO
DANNO LIEVE	DANNO LIEVE	DANNO LIEVE	DANNO LIEVE	DANNO LIEVE	DANNO LIEVE	DANNO LIEVE	DANNO LIEVE
DANNO LIEVE	DANNO LIEVE	DANNO LIEVE	DANNO LIEVE	DANNO LIEVE	DANNO LIEVE	DANNO LIEVE	DANNO LIEVE
LENTA Solo Virata o 2 CM	LENTA Solo Virata o 2 CM	LENTA Solo Virata o 2 CM	LENTA Solo Virata o 2 CM	ISOLATA Centrale di comunicazione Distrutta	ISOLATA Centrale di comunicazione Distrutta	ISOLATA Centrale di comunicazione Distrutta	ISOLATA Centrale di comunicazione Distrutta
Impianto Elettrico FERMA 2 TURNI	Impianto Elettrico FERMA 2 TURNI	Impianto Elettrico FERMA 2 TURNI	Impianto Elettrico FERMA 2 TURNI	CALDAIA Solo Mezza Velocità	CALDAIA Solo Mezza Velocità	CALDAIA Solo Mezza Velocità	CALDAIA Solo Mezza Velocità
 solo Sx e Dritto	 solo Sx e Dritto	 solo Sx e Dritto	 solo Sx e Dritto	Armi Fuori Uso -1 FC	Armi Fuori Uso -1 FC	Armi Fuori Uso -1 FC	Armi Fuori Uso -1 FC
 solo Dx e Dritto	 solo Dx e Dritto	 solo Dx e Dritto	 solo Dx e Dritto	Armi Fuori Uso -2 FC	Armi Fuori Uso -2 FC	Armi Fuori Uso -2 FC	Armi Fuori Uso -2 FC
ISOLATA Centrale di comunicazione Distrutta	ISOLATA Centrale di comunicazione Distrutta	ISOLATA Centrale di comunicazione Distrutta	ISOLATA Centrale di comunicazione Distrutta	Velocità Ridotta - 3 cm	Velocità Ridotta - 3 cm	Velocità Ridotta - 3 cm	Velocità Ridotta - 3 cm
BOOOM Danno Aggravato	BOOOM Danno Aggravato	BOOOM Danno Aggravato	BOOOM Danno Aggravato				
FERMA	FERMA	FERMA	FERMA	FERMA	FERMA	FERMA	FERMA
FERMA	FERMA	FERMA	FERMA	FERMA	FERMA	FERMA	FERMA
AVANTI TUTTA	AVANTI TUTTA	AVANTI TUTTA	AVANTI TUTTA	AVANTI TUTTA	AVANTI TUTTA	AVANTI TUTTA	AVANTI TUTTA
AVANTI TUTTA	AVANTI TUTTA	AVANTI TUTTA	AVANTI TUTTA	AVANTI TUTTA	AVANTI TUTTA	AVANTI TUTTA	AVANTI TUTTA
AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA
AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA
AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA	AVANTI MEZZA
DANNO CRITICO	DANNO CRITICO	DANNO CRITICO	DANNO CRITICO	DANNO LIEVE	DANNO LIEVE	DANNO LIEVE	DANNO LIEVE
Nave Affonda tra 1 turno	Nave Affonda tra 1 turno	Nave Affonda tra 2 turni	Nave Affonda tra 2 turni	Nave Affonda tra 2 turni	Nave Affonda tra 3 turni	Nave Affonda tra 4 turni	Nave Affonda tra 5 turni
Nave Affonda tra 6 turni	Nave Affonda tra 1 turno	Nave Affonda tra 2 turni	Nave Affonda tra 3 turni	Nave Affonda tra 4 turni	Nave Affonda tra 5 turni	Nave Affonda tra 6 turni	Nave Affonda tra 1 turno.

Fotocopiare, poi incollare su cartoncino e ritagliare.

NAVAL WAR

Regole per il Wargame Navale

1900 – 1960



Corazzata Bismark

Un sistema di regole, semplice e veloce, per ricreare i combattimenti navali della prima e della Seconda Guerra Mondiale, sia quelli avvenuti nel Mediterraneo, sia quelli dell'Atlantico e del Pacifico, completo di tutti gli elementi per simulare uno dei periodi più interessanti del wargame.

<http://www.edizionichillemi.com/>

<http://it.geocities.com/accademiawargame/>