

Operazioni Navaliⁱ

20 UNITÀ NAVALI

- 20.1 PREMESSA
- 20.2 FLOTTE
- 20.3 PORTAEREI RAPIDE
- 20.4 PORTAEREI DI SCORTA (CVE)
- 20.5 EFFETTI DEGLI ATTACCHI SULLE UNITÀ NAVALI
- 20.6 NAVI DA TRASPORTO
- 20.7 SOMMERSIBILI
- 20.8 ASW

20.1 PREMESSA

20.11 Le seguenti Unità navali sono rappresentate nel gioco:

20.111 FLOTTE

A. Cacciatorpedinieri (*Destroyers*) (DD).

B. Incrociatori (CA).

C. Navi principali (navi identificate con uno specifico nome che non siano portaerei).

20.112 PORTAEREI RAPIDE

A. Portaerei leggere (CVL).

B. Flotta di portaerei (CV).

C. Portaerei eccellenti (CVB).

20.113 PORTAEREI DI SCORTA (CVE)

20.114 NAVI DA TRASPORTO

20.115 SOMMERSIBILI

20.116 ASW

20.12 CARATTERISTICHE SPECIFICHE: le Unità navali si distinguono le une dalle altre sulla base del sito nel quale possono attraccare, le operazioni che possono compiere; il tempo, i punti di costruzione-navi ed il costo in BRP e la riparazione delle stesse, ed alcune altre capacità loro specifiche.

A. NAVI LEGGERE: i cacciatorpedinieri, gli incrociatori e le CVE sono navi leggere.

B. NAVI PESANTI: le navi principali e le portaerei rapide sono navi pesanti.

20.121 VELOCITÀ: le Unità navali si dividono in due categorie: "lente" e "rapide".

A. Tutte le navi danneggiate sono lente.

B. Le CVE sono lente.

C. Le navi principali con una banda arancione sul loro talloncino sono lente.

D. Le portaerei rapide, le navi principali rapide, gli incrociatori e i cacciatorpedinieri sono tutte rapide, salvo che siano danneggiate, che trasportino un carico, o facciano parte della stessa squadriglia da combattimento in cui siano presenti navi danneggiate o dei cacciatorpedinieri o da trasporto con un carico.

Tutte le navi principali tedesche ed italiane sono rapide. Il Giappone e la Francia hanno una piccola squadra di navi di guerra lente, mentre la maggior parte delle navi principali britanniche ed americane è lenta all'inizio del gioco.

20.13 Le flotte, le portaerei, i sommergibili, le ASW ed le navi da trasporto sono Unità navali. I sommergibili, le ASW e le navi da trasporto sono anche Unità SO.

20.14 Le regole inerenti all'attracco, la costruzione delle varie Unità navali, ed alcune tra quelle inerenti alla dimensione delle Forze navali, i fattori "flotta", "portaerei" e "sommergibili" sono invariate

20.15 BASI: le Unità navali devono appoggiarsi presso porti, esagoni che contengono un talloncino porto, o in zone sulla carta¹.

Ogni porto può ospitare fino a 50 fattori navali. Un esagono che contiene due porti può dunque accogliere 100 fattori navali. Ogni talloncino "porto" può accogliere 50 fattori navali. Non c'è limite al numero di fattori navali che possono trovare rifugio in una zona su carta (5). Le Unità navali possono anche essere messe in zone SO. Vedere il par. 21.1 per i dettagli.

20.16 TF



20.161 Ogni potenza principale ha il seguente numero di TF: Germania: 4; Italia: 4; Giappone: 12; Inghilterra: 12; Francia: 4; USA: 12; Russia: 3; Cina: nessuno. Il numero di talloncini TF non può essere aumentato dalla produzione.

20.162 Un marcatore TF, se è disponibile, può essere messo sulla carta per rappresentare una forza navale, con le seguenti limitazioni:

¹ V. sopra, cap. 5, pag. 14.

A. Un TF non deve essere composto da meno di 10 fattori navali né di più di 25 fattori navali (ECCEZIONE: una *task force* giapponese su Pearl Harbor - 51.12).

B. Un TF non può contenere Unità navali danneggiate né sommergibilistiche, né ASW né da trasporto.

C. Tutte le Unità navali in una TF devono appartenere alla stessa Fazione. La nazionalità del più grande numero di elementi di una Forza navale determina la nazionalità del marcatore TF utilizzato. Un marcatore TF del partner più anziano (Senior?) è utilizzato se due Potenze principali hanno lo stesso numero di fattori navali in una Forza navale; un marcatore di TF di una Potenza principale è utilizzato se una Potenza principale ed un alleato secondario hanno tutti due dei fattori navali in una Forza navale.

D. Una TF non può contenere Unità navali in parte rientrate alla Base ed altre operative. Le TF composte da Unità navali rientrate alla base sono indicate capovolgendo il talloncino "TF".

E. Per ogni fattore "portaerei rapida" in una TF, questa TF deve anche contenere almeno un fattore "Flotta" (ECCEZIONE: *task force* giapponese su Pearl Harbor - 51.12).

L'effetto della regola n° 20.162E è che non più della metà dei fattori navali (arrotondato all'unità inferiore) in una TF può essere composto da portaerei rapide, ed un marcatore di TF non può mai contenere più di 12 fattori "portaerei rapide" (poiché la dimensione massima di un TF è di 25 fattori navali).

20.163 Una Forza navale conserva il suo statuto di TF finché è in mare, anche se le perdite subite in combattimento non le permetterebbero più di soddisfare i requisiti minimi per essere un TF. Quando la Forza navale rientra al porto, il marcatore di TF sarà tolto dalla plancia di gioco, salvo che il porto non contenga sufficienti Unità navali per riportare la TF alla forza minima richiesta.

20.164 COSTITUZIONE E DISSIMULAZIONE DI TF.

A. La composizione di una TF è secretata all'avversario. Quando un marcatore di TF è collocato sulla carta, le Unità navali e le Unità aeronavali ospitate su portaerei (ma non le Unità terrestri o aeree trasportate, che invadono o che si ridispongono), sono tolte dalla carta e collocate sulla scheda di Statuto Navale del loro proprietario, nascoste alla vista del giocatore avversario.

B. I marcatori di TF possono essere utilizzati all'inizio di una partita per dissimulare la sistemazione iniziale delle Unità navali.

C. Il trasferimento di Unità navali tra differenti TF deve essere annunciato all'avversario salvo che le due TF siano attraccate nello stesso porto o nella stessa zona su carta. Il tipo e l'identità delle Unità navali trasferite devono anche essere rivelati, a meno che esse siano dissimulate da un nuovo marcatore di TF. Le Unità navali non possono essere trasferite tra TF in mare.

D. Se parte di una TF intercetta un'attività navale, quella parte di TF deve essere rivelata, a meno che un altro marcatore TF sia disponibile e che le due parti componenti l'originaria TF possano costituire due nuove TF.

E. Una TF non può fondersi con altre Forze navali quando compie un'attività navale, anche se la TF e le altre Forze navali eseguono la medesima attività navale, o se la TF transita attraverso un porto che contiene le altre Forze navali o entra nello stesso esagono occupato da altre Forze navali mentre sono tutte in rotta verso o dall'esagono obiettivo dell'attività. Invece, le Forze navali composte da meno di dieci fattori navali della stessa fazione che siano impegnate nella stessa attività navale devono formare una TF se ne hanno i requisiti minimi richiesti (20.162), unirsi in una TF se una forza navale transita attraverso un porto ospitante l'altra Forza o se le medesime entrano nello stesso esagono mentre sono in rotta verso il loro esagono-obiettivo e, così facendo, costituiscono una Forza navale composta da dieci Fattori navali o più (21.132).

F. La dislocazione di nuove Unità navali appena costruite deve essere annunciata all'avversario prima della posa sulla carta di un marcatore TF per la loro dissimulazione.

20.165 Le Unità navali in una zona SO che eseguono compiti specifici, come proteggere una linea di rifornimento o una scorta navale, devono disperdersi in TF distinti o rivelare la loro forza all'avversario.

20.166 Oltre alle restrizioni delle capacità portuali, si possono attraccare due TF o più nello stesso porto.

20.17 PORTATA: le operazioni navali sono sottoposte a diverse restrizioni di portata secondo quanto prescritto nel paragrafo 21.361. L'intercettazione navale è risolta con un lancio di dadi (22.21).

20.18 ATTIVITÀ AUTORIZZATE: le attività che può intraprendere qualsiasi tipo d'Unità navale saranno illustrate nei capitoli più avanti.

Esse sono, comunque, riassunte nella tavola delle attività navali d'aiuto al gioco.

20.2 FLOTTE

20.21 FLOTTE: il termine "flotta" designa i cacciatorpedinieri, gli incrociatori e le navi principali che non siano portaerei.

20.22 Le Flotte sono assoggettate alle regole generali che disciplinano le Unità navali.



20.23 CACCIATORPEDINIERI "DESTROYERS": i cacciatorpedinieri "destroyers" (DD) sono rappresentate da Unità generiche che vanno da uno a dieci fattori.

20.231 OPERAZIONI: i cacciatorpedinieri possono compiere le seguenti operazioni navali:

- A. Pattugliamento.
- B. Trasporto di rifornimento marittimo.
- C. Scorta del rifornimento marittimo.
- D. Scorta di portaerei durante un attacco da Base nemica.
- E. Trasporto o scorta di Unità terrestri o aeree durante un trasporto marittimo.
- F. Trasporto o scorta di Unità terrestri durante un'invasione marittima.
- G. Esecuzione di un bombardamento costiero.
- H. Scorta navale o protezione della scorta navale delle BRP durante la fase di costruzione delle Unità in questione.
- I. Scorta navale o protezione della scorta navale di Unità terrestri o aeree durante la fase di ridislocazione.

J. Intercettazione di attività navali ostili.

20.232 CONVERSIONE: i cacciatorpedinieri possono essere convertite in ASW e Trasporti con una relazione di 3:1 (24.24).



20.24 INCROCIATORI: gli incrociatori (CA) sono rappresentati da Unità generiche con un numero di fattori esclusivamente pari.

20.241 OPERAZIONI: gli incrociatori possono fare le seguenti operazioni navali:

- A. Pattugliamento.
- B. Scorta del rifornimento marittimo.

C. Scorta di portaerei durante un attacco da una Base ostile.

D. Scorta di un trasporto marittimo.

E. Scorta di un'invasione marittima.

F. Esecuzione di un bombardamento costiero.

G. *Raid*.

H. Protezione di una scorta navale.

I. Intercettazione di attività navali ostili.

Cacciatorpedinieri o incrociatori? Gli incrociatori non possono trasportare Unità di BRP, non hanno valore "ASW" e non possono essere convertiti in ASW né in Trasporti, ma possono compiere raids e sono più resistenti in combattimento.



20.25 NAVI PRINCIPALI: le navi principali sono rappresentate da talloncini con un nome e valori di due, tre, quattro o cinque fattori.

20.251 OPERAZIONI: le navi principali possono fare le seguenti operazioni navali:

A. Pattugliamento.

B. Protezione del rifornimento marittimo.

C. Scorta di portaerei durante un attacco da Base ostile.

D. Protezione di un trasporto marittimo.

E. Protezione di un'invasione marittima.

F. Esecuzione di un bombardamento costiero.

G. *Raid*.

H. Protezione di una scorta navale.

I. Intercettazione di attività navali ostili.

20.252 NAVI LENTE: le navi lente non possono compiere *raids* (21.5321) e lanciano un dado in meno quando intercettano o contro-intercettano attività navali ostili (22.232A). Le navi lente sono identificate da una striscia arancione sul talloncino.

20.253 NAVI DA GUERRA A CINQUE FATTORI: le navi ai guerra a cinque fattori hanno una DRM di nazionalità di flotta supplementare di + 1 (22.552A). Per ogni nave da guerra a cinque fattori all'interno di una Forza navale attaccata, il

livello di difesa aerea del difensore è aumentato di uno (23.42).

20.3 PORTAEREI RAPIDE



20.31 PORTAEREI RAPIDE: le porterei rapide sono rappresentate da talloncini con un nome e valori di due (CVL), tre (CV) e quattro (CVB) fattori. Le portaerei rapide sono identificate da una banda gialla sul talloncino.

20.32 OPERAZIONI: le portaerei rapide possono compiere le seguenti operazioni navali ed aeree:

- A. Pattugliamento.
- B. Scorta del rifornimento marittimo.
- C. Antiaerea.
- D. Attacco di Unità navali e di Basi.
- E. Scorta di un trasporto marittimo.
- F. Appoggio ad un'invasione marittima.
- G. Appoggio a flotte che compiono un bombardamento costiero.
- H. Fornire appoggio a terra.
- I. Intercettare l'appoggio aereo difensivo nemico.
- J. Raids.
- K. Appoggiare una scorta navale.
- L. Intercettare attività navali ostili.

20.33 PORTAEREI RAPIDE OPERATIVE: una portaerei rapida è considerata "operativa" se non è danneggiata e se trasporta il suo carico completo di NAS.

20.34 La costruzione di portaerei rapida non ha effetti sulla riserva di Forza aeronavale della Potenza principale né sulla velocità d'addestramento aeronavale.

20.35 Le portaerei rapide non hanno alcun effetto sulla SO (25.362).

20.4 PORTAEREI DA SCORTA (CVE)



20.41 PORTAEREI DA SCORTA (CVE): le portaerei da scorta sono rappresentate da Unità generiche con denominazioni

diverse. Le portaerei da scorta sono identificate da una banda color malva sul talloncino.

20.42 OPERAZIONI: Le CVE possono eseguire le seguenti operazioni navali:

- A. Scortare il rifornimento marittimo.
- B. Scortare un trasporto marittimo.
- C. Appoggiare un'invasione marittima.
- D. Appoggiare una missione di bombardamento costiero.
- E. Fornire appoggio a terra in un'invasione marittima.
- F. Appoggiare una scorta navale.
- G. Compiere attività ASW in una zona SO.

20.43 COSTRUZIONE DELLE CVE: solo gli USA possono costruire CVE.

Vedere 27.72222 per le restrizioni sulla costruzione delle CVE.

Conviene costruire le portaerei da scorta! Non possono compiere raids né intercettare attività navali nemiche, e la loro aviazione non può compiere missioni antiaeree né intercettare l'appoggio aereo difensivo. Invece, possono aiutare a scovare incursori, variare il coefficiente modificatore di guerra subacquea, e potranno essere disarmate se non saranno più necessarie (contrariamente ai cacciatorpedinieri (*destroyers*) convertite in ASW) ed hanno un valore di difesa aerea elevato.

20.44 AVIAZIONE DELLA PORTAEREI DA SCORTA

20.441 La costruzione delle CVE è limitata, ma non rileva ai fini del raggiungimento del limite d'addestramento aeronavale (17.353) della potenza principale nel turno in cui la CVE è posizionata. Le CVE britanniche possono essere costruite soltanto dagli USA (27.72222B). L'elemento aereo di una CVE non è considerata come facente parte della riserva di forza aeronavale della Potenza principale e non è rappresentata da un talloncino aereo.

20.442 Le CVE possono solo fornire appoggio a terra soltanto nelle invasioni marittime e non possono compiere altre attività aeree. Una CVE deve essere in un esagono interessato dall'invasione per fornire l'appoggio a terra. Ogni fattore di CVE che fornisce appoggio a terra aggiunge un fattore alle Unità d'attacco terrestre (18.553). Il valore difensivo dell'elemento aereo di

una CVE è rappresentato astrattamente dal valore di difesa aerea indicato sulla CVE stessa.

20.443 Le CVE che forniscono dell'appoggio a terra ad un'invasione marittima possono essere eliminate in seguito ad un combattimento terrestre allo stesso modo delle altre Unità.

20.45 CVE IN COMBATTIMENTO ALL'INTERNO DI UNA FLOTTA: le CVE partecipano alla battaglia navale impegnando una forza in combattimento di flotta equivalente alle navi leggere.

20.5 EFFETTI DEGLI ATTACCHI SULLE UNITÀ NAVALI

20.51 ATTACCO AEREO E TAVOLE DI COMBATTIMENTO DELLA FLOTTA: gli effetti degli attacchi aerei e dei combattimenti di flotta contro le Unità navali sono risolti utilizzando la tavola d'attacco navale. Un lancio di dadi inferiore o pari a due è trattato come un due.

20.511 EFFETTI DEGLI ATTACCHI SULLE DIVERSE UNITÀ NAVALI: le navi con specifica denominazione vengono danneggiate e affondate con un unico colpo (vengono, cioè, considerate come un'unica Unità (n.d.t). Gli incrociatori sono danneggiati o affondati se il danno conseguente all'attacco è equivalente a due fattori. I cacciatorpedinieri (*destroyers*), le CVE, i sommergibili e le ASW sono affondati come fattori individuali e non possono essere danneggiati. I Trasporti sono danneggiati (soltanto durante la SO) o danneggiati come fattori individuali.

20.512 DANNI FUTURI: un'Unità navale danneggiata nuovamente danneggiata è affondata.

TABELLA NAVALE D'ATTACCO – 20.51, 22.55, 23.44												
AS	FF	Risultato del dado										
1	1-2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+
-	3-4	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2
2	5-6	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3
3	7-9	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3
4	10-12	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4
5	13-15	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	5
6	16-18	2	2	2	3	3	3	4	4	5	5	6
7	19-21	2	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6
8	22-24	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7
9	25-27	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
10	28-30	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8
11	31-33	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
12	34-36	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
13	37-39	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
14	40-42	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
15	43-45	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
16	46-48	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
17	49-51	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11
18	52-54	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12
19	54-57	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12
20	58-60	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13
		8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13

Modificatori – Attacchi aerei su Unità Navali

- +# DRM di Nazionalità aerea dell'attaccante
- # DRM di Nazionalità aerea del difensore
- +1 Se l'Attaccante ottiene un livello di sorpresa pari o superiore a 3

Modificatori – Attacco di un'Unità navale da parte di una Flotta

- +/-# DRM di Nazionalità navale (22.552A)
- +/-1 Se uno dei gruppi dei combattimenti ingaggiati compie un'attività navale che riduce l'efficacia del gruppo stesso

Se più di venti squadriglie aeree ingaggiano in combattimento, il risultato è determinato consultando la linea "20" o qualsiasi altra linea corrispondente al numero totale delle squadriglie ingaggiate. Se più di sessanta fattori di flotta ingaggiano un combattimento, il risultato è determinato consultando la linea "58-60", o qualsiasi altra linea corrispondente al numero totale dei fattori di Flotta ingaggiati.

Risultati

Navi con specifica denominazione ed incrociatori: una nave specificatamente denominata o un incrociatore è danneggiato se subisce un effetto navale inferiore di uno al suo fattore- taglia ed è affondato se subisce un effetto navale superiore o uguale al suo fattore-taglia.

Gruppi d'incrociatori: se un gruppo di navi leggere composto esclusivamente da incrociatori subisce un numero dispari di danni, i danni dispari danneggiano un solo incrociatore.

Cacciatorpedinieri (Destroyers) e gruppi di CVE: se un gruppo di navi leggere è composto esclusivamente da cacciatorpedinieri, da CVE o da entrambe, ogni danno affonda un fattore di corazzata o di CVE.

Forze leggere miste: gli effetti negativi degli attacchi navali subiti da una Forza leggera composta da incrociatori e da Unità navali da un fattore sono distribuiti in pari grado tra gli incrociatori e le Unità navali da un fattore, rispettando il limite che il numero di navi da un fattore affondate non può superare il numero di fattori d'incrociatore affondati fin tanto che tutti gli

incrociatori facenti parte della Forza non siano stati affondati (20.551).

20.52 NAVI SPECIFICATAMENTE DENOMINATE.

20.521 RISULTATO INSUFFICIENTE: i risultati negativi di un combattimento che siano insufficienti a danneggiare o ad affondare una nave specificatamente denominata sono considerati come danni riparati immediatamente in mare e sono, pertanto, ignorati. Tali risultati negativi insufficienti a danneggiare o ad affondare la nave non si accumulano a quelli eventualmente ottenuti in successivi attacchi aerei (23.444), né da una fase di *round* di combattimento al successivo (22.58).

20.522 DANNEGGIAMENTO DI UNA NAVE SPECIFICATAMENTE NOMINATA: una nave specificatamente nominata è danneggiata se subisce un effetto d'attacco navale inferiore di un punto rispetto al suo fattore di dimensione.

20.523 AFFONDAMENTO DI UNA NAVE SPECIFICATAMENTE NOMINATA: una nave specificatamente nominata affonda se subisce un effetto navale uguale o superiore al suo fattore di dimensione.

20.524 AFFONDAMENTO IN PORTO: quando una nave specificatamente nominata è affondata all'interno di un porto, è eseguito immediatamente un lancio di "colpo critico" (20.525) per la nave in questione. Se la nave sopravvive, può essere riparata (27.7262). Se, prima di essere riparata, una nave affondata in un porto è danneggiata nuovamente o se il suo esagono è occupato da Unità ostili, è eliminata.

20.525 COLPI CRITICI: nelle seguenti circostanze, un è lanciato un dado per determinare se una nave specificatamente denominata ha subito un colpo critico. Se il risultato del dado è superiore al fattore di dimensione della nave specificatamente denominata, quest'ultima subisce un colpo critico. I tiri di determinazione dei "colpi critici" sono eseguiti quando:

A. È STATO OTTENUTO UN "12" NATURALE: se è stato ottenuto un "12" con i dadi in occasione di un combattimento aereo o di flotta, o di un attacco sottomarino contro una nave specificatamente denominata, indipendentemente dai modificatori ed a prescindere se la nave specificatamente denominata sia stata danneggiata o no.

Per ottenere un "colpo critico", occorre fare un doppio sei con i dadi. Un risultato di "11" con un modificatore + di 1 è insufficiente. I

modificatori negativi su un lancio di dadi di "12" non sono considerati.

B. AFFONDAMENTO IN PORTO: una nave specificatamente denominata è affondata in porto (20.524)

C. LIVELLO DI SORPRESA DI "7 +": una nave specificatamente denominata è danneggiata da un attacco aereo quando è applicabile all'attacco un livello di sorpresa di "7 +" (22.463).

D. DANNEGGIAMENTO A PEARL HARBOR: una nave specificatamente denominata americana a Pearl Harbor è danneggiata o affondata da un attacco aereo giapponese, purché il Giappone abbia ottenuto un risultato di sorpresa non inferiore a "7 +" (51.31).

E. ATTACCO ATOMICO: una nave specificatamente denominata è danneggiata o affondata da un attacco atomico (43.435, 43.442).

20.526 DIVIETO D'IMPARTIRE COLPI CRITICI MULTIPLI: una nave specificatamente denominata può subire un solo colpo critico per attacco, anche se l'attacco dovesse offrire in più occasioni le condizioni di cui al paragrafo 20.525.

ESEMPIO: una nave da guerra americana è affondata in porto durante un'incursione giapponese su Pearl Harbor con un tiro di dadi di "12" l'attaccante potrà eseguire un solo lancio di determinazione di "colpo critico".

20.527 EFFETTI DEI COLPI CRITICI: un "colpo critico" ha i seguenti effetti in aggiunta a tutti gli altri effetti del tiro per il combattimento che l'ha provocato:

A. una nave non danneggiata è danneggiata.

B. Una nave danneggiata in mare è affondata.

C. Una nave danneggiata in porto è affondata in porto.

D. Una nave affondata in porto è distrutta.

20.528 DANNI ECCESSIVI: i danni che superano la soglia necessaria a distruggere una nave specificatamente denominata ignorati. Le navi specificatamente denominate e le Unità aeree non possono infliggere danni ad altre Unità aeree o navali durante un *round* di combattimento nel quale il loro obiettivo sia una singola nave specificatamente denominata.

20.529 IMPOSSIBILITÀ D'INFLIGGERE UN "COLPO CRITICO" AGLI INCROCIATORI: non si fanno

mai lanci di determinazione di “colpi critici” nei confronti degli incrociatori.

20.53 INCROCIATORI

20.531 EQUIPARAZIONE DEGLI INCROCIATORI ALLE NAVI SPECIFICAMENTE DENOMINATE A DUE FATTORI: gli incrociatori sono considerati come una nave specificatamente denominata a due fattori ai fini della determinazione degli effetti degli attacchi aerei e quelli da parte di flotte nemiche (ECCEZIONE: non si eseguono mai lanci di dadi di determinazione di un “colpo critico” nei confronti degli incrociatori).

20.532 FORZE COMPOSTE SOLTANTO DA INCROCIATORI: per Ogni due punti di danno inferti è affondato un incrociatore di due fattori. Se in conseguenza di un attacco la Forza ha subito un numero dispari di danni, sarà danneggiato un incrociatore supplementare oltre a quelli affondati. Un danno dispari affonderà un incrociatore danneggiato soltanto se la Forza navale in questione non possieda altri incrociatori non danneggiati.

20.54 NAVI LEGGERE 20.541 EQUIPARAZIONE DELLE NAVI LEGGERE ALLE NAVI CON UN SOLO FATTORE: i cacciatorpedinieri (*destroyers*), CVE, ASW, sommergibili e Trasporti sono affondati come navi con fattori unici.

20.55 FORZE LEGGERE CONGIUNTE

20.551 INCROCIATORI E CACCIATORPEDINIERI (DESTROYERS): Gli effetti degli attacchi navali subiti da una forza leggera composta da incrociatori e da Unità navali ad un fattore sono distribuiti equamente tra gli incrociatori e le Unità navali ad un fattore, rispettando il limite che il numero di navi ad un fattore affondate non può superare il numero di fattori di cacciatorpedinieri (*destroyers*) affondate, finché tutti gli incrociatori della Forza non siano stati affondati. Un danno danneggia, pertanto, un incrociatore; due danni affondano un incrociatore; tre danni affondano un incrociatore ed un'Unità navale ad un fattore; quattro danni affondano un incrociatore e due Unità navali ad un fattore; cinque danni affondano un incrociatore e due Unità navali ad un fattore e danneggiano un incrociatore; sei danni affondano due incrociatori e due Unità navali ad un fattore, ecc. Se una forza leggera contiene incrociatori danneggiati e non, come pure Unità navali ad un fattore, allora gli effetti degli attacchi navali sono inizialmente applicati agli incrociatori non danneggiati.

In una forza mista, un incrociatore è sempre danneggiato dal primo, dal quinto, dal nono danno, ecc., poiché occorre danneggiare sempre un incrociatore.

20.552 DIVERSI TIPI DI UNITÀ NAVALI A UN FATTORE: gli effetti degli attacchi navali contro differenti tipi di Unità navali ad un fattore sono distribuiti tra i vari gruppi di Unità coinvolte secondo quanto disciplinato dal par. 20.57

20.56 DANNI ECCESSIVI: se gli effetti di un attacco navale contro una Forza che contiene incrociatori ed Unità navali ad un fattore superano il numero di fattori navali del difensore, i danni in eccesso sono ignorati (ECCEZIONE: se le navi leggere che proteggono una linea di rifornimento marittimo sono tutte affondate, i danni in eccesso possono tagliare la linea marittima di rifornimento - 30.381).

20.57 PERDITE NELLE FORZE MISTE: le perdite navali nelle forze miste, come quelle con nazionalità diverse devono essere distribuite equamente tra i diversi tipi di Unità implicate. Le perdite residue che non possono essere divise equamente sono incassate dal gruppo di Unità con più fattori implicati (in caso di parità, il gruppo che incasserà le perdite residue sarà determinato con un tiro di dado).

20.58 ATTACCO SU CACCIATORPEDINIERI (DESTROYERS) E TRASPORTI CON DEL CARICO: i cacciatorpedinieri (*destroyers*) ed i Trasporti che trasportano Unità terrestri, aeree o delle BRP durante un trasporto marittimo, un'invasione marittima o una scorta navale possono essere eliminate dai risultati del combattimento nel modo seguente:

A. COMBATTIMENTO DI FLOTTA: I cacciatorpedinieri (*destroyers*) ed i Trasporti che trasferiscono del carico sono coperti automaticamente da un talloncino-schermo e non possono essere scoperti se non quando tutte le navi abbinate allo schermo della loro Forza navale o del loro gruppo di combattimento non siano eliminate² (22.53). Le navi leggere con uno schermo sono attaccate in gruppo e subiscono perdite secondo quanto disposto dal paragrafo 20.57.

B. ATTACCHI AEREI E SOTTOMARINI: i cacciatorpedinieri (*destroyers*) ed i Trasporti che trasferiscono del carico non possono essere invisibili³ attacchi aerei o subacquei. Tali Unità si difendono con tutte le altre navi leggere presenti nella loro forza navale o nel loro gruppo di combattimento: la Forza navale in questione è

² In francese: <<Les destroyers et les transports qui transportent de la cargaison reçoivent automatiquement un écran et ne peuvent se faire tirer dessus que si tous les navires de l'écran de leur force navale ou de leur groupe de combat sont éliminés>>.

³ Il testo francese parla di “schermo”: io ho preferito tradurre con invisibilità (N.d.T.).

attaccata nel suo complesso ed incassa le perdite secondo quanto disposto nel par. 20.57.

20.59 EFFETTI DEGLI ATTACCHI SUL CARICO: se, dopo un attacco aereo, da parte di una flotta o sottomarino, il numero di cacciatorpedinieri (*destroyers*) o di Trasporti superstiti non danneggiati scende al di sotto del limite necessario per trasportare un'Unità terrestre o aerea, allora quest'Unità è eliminata. Quando sono trasportate più Unità, allora, spetta al difensore scegliere quale Unità terrestre o aerea eliminare. Le Unità terrestri o aeree non possono essere eliminate al di là dei limiti imposti di cui sopra, benché il difensore possa eliminare più fattori di quelli strettamente necessari per preservare altre Unità di un tipo diverso. Inoltre l'intercettazione di un bonus di BRP ottenuto durante una fase di costruzione delle Unità può comportare la perdita di qualcuno o di tutti i BRP se il numero di Trasporti superstiti passa al di sotto del livello minimo prescritto.

20.6 TRASPORTI



20.61 RISERVE DI FORZA: le capacità di trasporto degli alleati occidentali e del Giappone sono rappresentate in modo astratto dal numero di Unità da trasporto presenti nelle loro Riserve di Forza. I britannici e gli USA si ripartiscono un'unica Riserva di trasporto alleata occidentale. A partire dal 1940, gli alleati occidentali ed il Giappone possono aumentare le loro Riserve di Forza di Trasporto mediante la produzione (42.23C).

20.62 COSTRUZIONE: ogni trasporto costa un punto "Costruzione di nave" e tre BRP per la sua costruzione. I Trasporti non possono essere utilizzati durante il giro di gioco dove sono costruiti.

20.621 COSTRUZIONE DI NAVI AMERICANE: la capacità di costruzione di navi americane può essere utilizzata per costruire Trasporti alleati occidentali prima che l'America entri in guerra contro la Germania (27.7322).

20.622 COSTRUZIONE DI NAVI AUSTRALIANE: la capacità di costruzione di navi australiane può essere utilizzata per costruire Trasporti alleati occidentali nell'Oceano pacifico o nell'Oceano indiano (27.731F).

20.63 LOCALIZZAZIONE: i Trasporti normalmente non si appoggiano a porti e non sono piazzati negli esagoni come le altre Unità. I Trasporti Alleati occidentali sono collocati nelle zone S.O. atlantica, dell'Oceano pacifico e dell'Oceano indiano; i Trasporti giapponesi sono posizionati nella zona S.O. dell'Oceano pacifico. I

Trasporti possono entrare e restare in porti e zone su carta disponibili al fine d'evitare l'attività ostile in una zona S.O., ma i Trasporti possono funzionare soltanto se sono in una zona S.O. all'inizio del loro turno di gioco.

I Trasporti sono versatili, ma quando operano, sono esposti agli attacchi nemici. Ad esempio, se Trasporti Alleati occidentali abbandonano la zona S.O. Atlantica nella primavera del 1941, nessun'attività di trasporto Alleata occidentale sarà autorizzata nell'Atlantico nell'estate 1941. Se i Trasporti Alleati occidentali tornano nella zona S.O. Atlantica nell'estate 1941, potranno nuovamente essere utilizzati nell'autunno 1941.

20.631 LIVELLI INIZIALI DEI TRASPORTI: i numeri di Trasporti disponibili all'inizio della partita sono:

A. ATLANTICO: 20 Trasporti Alleati occidentali.

B. OCEANO INDIANO: 5 Trasporti Alleati occidentali.

C. PACIFICO: 5 Trasporti Alleati occidentali.

D. AL LARGO: 5 Trasporti Alleati occidentali, assegnati inizialmente all'Oceano atlantico o indiano, a scelta.

E. PACIFICO (GIAPPONE): 15 Trasporti giapponesi.

Per questioni pratiche, tutti i Trasporti Alleati occidentali sono indicati sul foglio d'annotazione delle Forze britanniche.

20.632 LIMITAZIONI

A. UTILIZZO: i Trasporti possono essere utilizzati soltanto nell'area⁴ in cui hanno iniziato il turno.

B. COSTRUZIONE: i Trasporti Alleati occidentali recentemente costruiti possono essere dislocati in ogni area disponibile (27.711), anche se le perdite da combattimento hanno ridotto il numero di Trasporti in un'altra area ad un livello inferiore rispetto al livello iniziale di quell'area (20.631).

C. RIDISLOCAZIONE: dopo l'utilizzo, i Trasporti alleati occidentali possono essere riposizionati da un'area ad un'altra durante la fase di ridislocazione. Solo i Trasporti che eccedono sul livello iniziale di un'area possono essere

⁴ Il termine usato nella versione francese è "localisation".

ridislocati, ed un'operazione di ridislocazione non può ridurre il numero di Trasporti presenti in un'area al di sotto del suo livello iniziale. Un giocatore non può volontariamente eliminare Trasporti per ricostruirli altrove. I Trasporti possono essere ridislocati nel medesimo turno in cui sono costruiti. I Trasporti che sono utilizzati e ridislocati possono essere utilizzati nella loro nuova localizzazione nel turno di gioco seguente.

D. REGOLE RELATIVE AGLI SCENARI EUROPEI:

- **Oceano indiano:** in uno scenario europeo, tre Trasporti dell'oceano indiano sono ritirati all'inizio di ogni turno di gioco Alleato per rappresentare l'utilizzo dei Trasporti dell'Oceano indiano per la consegna di petrolio e di Unità in India. Gli Alleati occidentali devono mantenere almeno 5 Trasporti nell'Oceano indiano; se attacchi aerei o navali dell'Asse riducono il numero di Trasporti dell'oceano indiano a meno di cinque allora gli Alleati dell'Ovest devono sostituire i Trasporti mancanti nell'Oceano indiano prima di costruire Trasporti in Atlantico. Quest'obbligo non impedisce agli Alleati occidentali di piazzare più di cinque Unità da trasporto nell'Oceano indiano.

- **Oceano pacifico:** nell'inverno 1941, gli alleati occidentali devono ridislocare due Unità da trasporto nel Pacifico.

20.6321 RIDISLOCAZIONE DA E VERSO I PORTI: i Trasporti alleati dell'Ovest possono ridislocarsi abbandonando una zona su carta per evitare la S.O. ostile nel turno seguente, e non possono essere intercettati quando compiono tale operazione né quando rientrano in una zona S.O. I Trasporti giapponesi possono ridislocarsi nello stesso modo in un porto, ma possono essere intercettati nell'esagono-porto o quando abbandonano il porto per tornare in una zona S.O.

20.633 PENALITÀ PER PASSARE AL DI SOTTO DEI LIVELLI OTTIMALI: si applica una penalità pari ad un BRP ad ogni turno per ogni trasporto al di sotto dei livelli di Trasporto ottimale in ogni zona S.O., in funzione delle qualificazioni qui di seguito. La penalità in BRP per un solo turno non può superare il livello di trasporto ottimale relativo alla zona S.O. in questione. I Trasporti danneggiati non sono contati. Il numero di Trasporti non danneggiati in ogni zona SO è determinato all'inizio del turno del giocatore controllante la Potenza principale interessata. I Trasporti utilizzati per adempiere a quest'obbligo possono essere utilizzati per compiere altre attività. Non sono previste penalità in BRP per la mancanza di Trasporti nell'Oceano atlantico e nell'Oceano indiano se l'Inghilterra si è arresa e non è in guerra contro la Germania. I livelli sono i seguenti:

A. ATLANTICO (alleati occidentali): 25 Trasporti alleati occidentali. Le penalità in BRP per la mancanza di Trasporti nell'Atlantico sono pagate dall'Inghilterra. (ECCEZIONE: la penalità in BRP è subita dagli USA se l'Inghilterra si è arresa, se la Germania e gli USA sono in guerra e sempre che nessun trasporto dell'Atlantico sia stato utilizzato dagli Alleati occidentali durante il turno del giocatore Alleato dove è subita la penalità in BRP, al di là delle perdite di BRP subite per trasportare Unità da e verso la zona del Sudafrica. Tali condizioni devono essere soddisfatte tutte e tre, perché l'eccezione si applichi).

B. OCEANO INDIANO (Alleati occidentali): 10 Trasporti Alleati occidentali. Le penalità in BRP per l'assenza di Trasporti nell'Oceano indiano sono pagate dall'Inghilterra. La penalità in BRP per l'Inghilterra in un solo turno a causa del livello di trasporto dell'Oceano indiano non può superare un quarto del valore delle regioni sotto controllo britannico nel teatro pacifico e di tutte le regioni sotto controllo britannico nel teatro europeo che sono state rifornite da un trasporto dell'oceano indiano nel turno precedente del giocatore alleato.

C. PACIFICO (Alleati occidentali): 5 Trasporti Alleati occidentali. Le penalità in BRP per la mancanza di Trasporti nel Pacifico sono pagate dagli USA.

D. PACIFICO (Giappone): 15 Trasporti giapponesi. La penalità in BRP per il Giappone in un solo turno non può superare un quarto del valore in BRP delle conquiste giapponesi di territori esteri. I territori sotto controllo giapponese sul fronte sud-orientate dell'Asia sono considerati come conquiste di territori esteri; i territori sotto controllo giapponese in Cina, a Hong Kong, in Siberia, in Manciuria ed in Corea non lo sono.

20.6331 EFFETTO SUL LIMITE DI COSTRUZIONE BRITANNICO E GIAPPONESE: le perdite di BRP per mancanza di Trasporti riducono i limiti di costruzione dell'Inghilterra e del Giappone (27.331).

20.6332 EFFETTO SUL LIMITE DI COSTRUZIONE GIAPPONESE: l'assenza di Trasporti non ha effetti diretti sul limite di costruzione giapponese.

20.64 FUNZIONI: ogni fattore di trasporto non danneggiato può essere utilizzato una volta a turno per una delle seguenti ragioni:

A. PETROLIO: trasportare un talloncino "petrolio" Alleato occidentale o giapponese. Il detentore del suddetto talloncino può assegnare dei Trasporti al trasferimento del petrolio durante le fasi di determinazione del rifornimento iniziale,

di costruzione o di ridislocazione del suo turno di gioco. Il numero di Trasporti che ciascun giocatore può assegnare al trasferimento di petrolio ad ogni turno è limitato al numero di Trasporti disponibili nelle zone S.O. atlantica, pacifica, e dell'oceano indiano. 1-3 Trasporti: 1 talloncino "petrolio"; 4-6 Trasporti: 2 talloncini "petrolio"; 7-9 Trasporti: 3 talloncini "petrolio", ecc. vedere 33.4523 e 33.473.

B. RIFORNIMENTO MARITTIMO PROVENIENTE DA ZONE SULLA CARTA: i Trasporti Alleati occidentali devono essere utilizzati per rifornire via mare da zone sulla carta (30.365). Ogni linea marittima di rifornimento richiede un trasporto (ECCEZIONE: il rifornimento marittimo dalla zona indiana verso la carta pacifica tramite gli esagoni CC2 - 30.365C; il rifornimento marittimo dalla zona australiana verso la carta pacifica via NN25 (Townsville) o NN31 (Numea) - 30.365D).

C. TRASPORTO MARITTIMO, INVASIONE O/ SCORTA NAVALE: un trasporto è necessario per ogni gruppo di cinque Fattori terrestri o aerei che sono trasportati via mare, che invadono (soltanto per le Unità terrestri) o che sono scortati in mare così come indicato in 20.641 - 20.646. Le Unità terrestri ed aeree possono essere trasportate con qualsiasi combinazione, ma le Unità terrestri non possono essere separate in due Trasporti: un Trasporto può trasportare un'Unità di fanteria 3-4, un Fattore di rimpiazzo ed un Fattore aeroterrestre, o due Unità blindate 2-5 e squadriglie aeronavali, ma due Trasporti non possono essere utilizzati per trasportare tre Unità di fanteria "3-4". solo le Unità navali in porto o in una zona su carta d'imbarco nella zona S.O. applicabile possono proteggere tali attività navali, salvo diversa indicazione.

D. DONO DI BRP: occorre un trasporto per ogni BRP concesso fino a 5 BRP via mare, compresi i doni da parte del convoglio di Murmansk ed attraverso la Persia, la Turchia e Siberia. I Trasporti nell'Atlantico sono utilizzati per i convogli di Murmansk ed i doni all'Inghilterra, alla Francia od alla zona del Sudafrica; i Trasporti indiani sono utilizzati per i doni dalla zona del Sudafrica attraverso la Persia e la Turchia per la Russia o attraverso l'India per la Cina; i Trasporti nel Pacifico sono utilizzati per i doni Siberiani, i doni per l'Australia ed i doni per la Cina.

20.641 TRASPORTO MARITTIMO ED INVASIONE DALLA ZONA ATLANTICA USA: le obbligazioni di trasporto degli Alleati occidentali in Atlantico sono in aggiunta all'obbligo generale d'impiego dei cacciatorpedinieri (*destroyers*) per il trasporto e l'invasione marittima (21.513, 21.431). Solo le Unità navali nella zona sulla carta d'imbarco, nella zona S.O. Atlantica, o che

partecipano alla missione da altre Basi possono proteggere le missioni navali in questione.

20.642 SCORTA NAVALE UTILIZZANDO I TRASPORTI ALLEATI OCCIDENTALI IN ATLANTICO: i Trasporti Alleati occidentali in Atlantico possono essere utilizzati per la scorta navale di Unità tra le seguenti aree:

A. La zona atlantica USA.

B. La zona del Sudafrica.

C. in ogni porto disponibile del Fronte occidentale, anche da un porto ad un altro.

20.643 TRASPORTO MARITTIMO ED INVASIONE DALLA ZONA PACIFICA USA: l'obbligazione di Trasporto marittimo a carico degli Alleati occidentali nel Pacifico è in aggiunta all'obbligazione generale d'impiego dei cacciatorpedinieri (*destroyers*) per il trasporto e l'invasione marittima (21.5131, 21.431F). Solo le Unità navali nella zona sulla carta d'imbarco, nella Zona pacifica USA o che partecipano alla missione da altre Basi possono proteggere tali missioni navali.

20.644 SCORTA NAVALE UTILIZZANDO I TRASPORTI ALLEATI OCCIDENTALI DEL PACIFICO: i Trasporti Alleati occidentali nel Pacifico possono essere utilizzati per la scorta navale tra le seguenti aree:

A. La zona pacifica USA.

B. La zona australiana.

C. Dutch Harbor Pearl Harbour e Papeete (Taiti).

20.645 Scorta navale utilizzando i trasporti Alleati occidentali nell'Oceano indiano: I Trasporti alleati occidentali nell'Oceano indiano possono essere utilizzati per scortare Unità tra le seguenti aree:

A. La zona indiana.

B. La zona del Sudafrica.

C. La zona australiana.

D. Suez, Bassora o Abadan.

E. Etiopia.

20.646 SCORTA NAVALE UTILIZZANDO TRASPORTI GIAPPONESI: i Trasporti giapponesi possono essere utilizzati per scortare Unità tra ogni porto ed isola monoesagonale controllati dal Giappone e capaci di ricevere un NR.

20.65 DIFESA DEL TRASPORTO: le Unità navali in una zona S.O. possono proteggere Trasporti in questa zona S.O. quando compiono alcuna delle attività descritte nel par. 20.64A-D. Se più Trasporti sono impegnati nella medesima attività — circostanza che può verificarsi se sono tracciate due linee di rifornimento marittimo da una zona su carta — allora ogni Unità navale può difendere un solo Trasporto ed è assegnata a tale funzione prima che il nemico tenti di scompigliare le attività che s'intende compiere⁵. Altrimenti, le Unità navali in una zona S.O. possono difendere tutte le attività descritte nei par. 20.64A-D e 30.361D-F in atto nel turno di gioco di riferimento.

20.66 TRASPORTI DANNEGGIATI: quando tutte le attività dei sommergibili ed i *raids* sono stati risolti, i Trasporti danneggiati lasciano la loro zona S.O. e rientrano al porto senza possibilità d'essere intercettati, dove sono in seguito immediatamente riparati senza costi in BRP. Tali Trasporti restano ritirati per il resto del turno del giocatore nemico ed il turno del giocatore che segue della Potenza principale cui appartiene il Trasporto, e non possono compiere alcun'attività nel turno del giocatore che li controlla prima d'essere nuovamente ridislocati da un porto ad una zona S.O.

ESEMPIO: Durante il turno di primavera 1941 del giocatore che rappresenta l'Asse, sono danneggiati in combattimento SO quattro Trasporti Alleati Occidentali in Atlantico. Questi Trasporti rientrano in porto e sono immediatamente riparati senza costo in BRP né punti di "costruzione-navi". Questi Trasporti possono tornare nella zona SO Atlantica durante la fase di ridislocazione del turno di primavera 1941 del giocatore rappresentante gli Alleati ed essere utilizzati durante il turno del giocatore Alleato dell'estate 1941, benché i Trasporti in questione siano nuovamente esposti ai sommergibili ed alle incursioni tedesche durante il turno del giocatore dell'Asse dell'estate 1941.

20.7 SOMMERSIBILI

 **20.71 BASE:** ogni sommergibile è equivalente ad un fattore di flotta ai fini delle regole che concernono le Basi. Oltre a rifugiarsi in porti o in zone su carta:

A. I sommergibili tedeschi possono operare nella zona SW Atlantica o nella zona di Murmansk.

⁵ Anche nel testo francese il senso di questa regola non è del tutto chiaro: probabilmente essa deve essere intesa nel senso che il giocatore prima d'iniziare l'Attività navale deve assegnare l'Unità navale in appoggio al singolo Trasporto (N.d.T.).

B. I sommergibili tedeschi possono operare nella zona SW dell'Oceano indiano se l'Asse controlla il canale di Suez e l'Etiopia.

C. I sommergibili giapponesi possono operare nella zona SW Pacifica se il Giappone e gli Stati Uniti sono in guerra.

D. I sommergibili giapponesi possono operare nella zona SW dell'Oceano indiano se il Giappone e l'Inghilterra sono in guerra.

E. I sommergibili americani possono operare nella zona SW Pacifica se il Giappone e gli Stati Uniti sono in guerra.

20.72 I sommergibili italiani e britannici non possono operare nelle zone SW. I sommergibili britannici non possono operare nel teatro pacifico a meno che l'Italia si sia arresa.

20.73 TRASFERIMENTI TRA LE ZONE SW: i sommergibili possono essere trasferiti da una zona SW a un'altra durante la fase di ridislocamento senza diminuire la loro capacità di impegnare combattimenti subacquei durante il loro prossimo turno di gioco.

20.74 PORTATA: i sommergibili di stanza sulla carta sono soggetti alle stesse limitazioni di portata e d'intercettazione delle missioni navali nemiche previste per le Unità navali.

20.75 OPERAZIONI: i sommergibili di stanza sulla carta possono tanto scortare flotte o portaerei impegnate in qualsiasi operazione o quanto intercettare attività navali ostili (22.915) anche non indirizzate contro il naviglio scortato dai sommergibili. I sommergibili che operano in una zona SW non possono compiere soltanto della guerra strategica contro i Trasporti nemici (25).

20.76 COSTRUZIONE: ogni sommergibile costa 3 BRP ed un punto di "costruzione navale".

20.77 ATTACCHI AEREI CONTRO SOTTOMARINI: i sommergibili non possono essere attaccati da Unità aeree quando sono in porto o in mare, a meno che restino nel loro esagono di pattugliamento durante il turno del giocatore nemico (21.4176C). Le Unità aeree possono aiutare la difesa contro attacchi sommergibilistici (22.9432).

20.78 SOMMERSIBILI PROGREDITI: i sommergibili progrediti sono identici ai sommergibili convenzionali, con le seguenti eccezioni:

A. PRODUZIONE: i sommergibili progrediti possono essere costruiti soltanto dalla Germania, e soltanto dopo che l'Asse europeo abbia ottenuto

un risultato di ricerca di "10 +" per i sommergibili progrediti (42.23A).

B. COMBATTIMENTO SW: per ogni fattore di sommergibile progredito tedesco in una zona SW, i risultati dei dadi per il combattimento subacqueo SW dell'Asse sono aumentati di uno ed i risultati dei dadi per le ASW SW nemiche sono diminuiti di uno (25.624).

C. ATTACCHI SULLA CARTA: i sommergibili progrediti compiono tutti i loro attacchi sulla carta con un modificatore di + 1 (22.943).

D. ATTACCHI DAI PORTI: i sommergibili progrediti fanno tutti i loro attacchi dai porti con un modificatore + di 1.

E. ATTACCHI NUCLEARI: i sommergibili progrediti possono trasportare armi atomiche.

F. PERDITE: i sommergibili progrediti sono un tipo d'unità navale distinto e subiscono perdite nei combattimenti SW secondo quanto disciplinato nel par. 20.57.

20.8 ASW



20.81 BASE: le ASW possono rifugiarsi nelle zone SW, i porti o le zone su carta. Le ASW possono essere trasferite da una zona SW ad un'altra durante la fase di ridislocazione senza diminuire la loro capacità di opporsi ai sommergibili nemici nel successivo turno del giocatore avversario.

20.82 PORTATA: le ASW non possono impegnare il combattimento SW soltanto contro i sommergibili che si trovano nella loro zona SW.

20.83 OPERAZIONI: la sola operazione che può essere fatta dalle ASW è il contrasto ai sommergibili ostili presenti nella loro zona SW (25) e modificare i risultati degli attacchi sommergibilistici (22.9434A).

20.84 COSTRUZIONE: ogni ASW costa tre BRP ed un punto di "costruzione navale".

20.9 TALLONCINI NAVALI FRAZIONARI

20.91 i talloncini "Cacciatorpedinieri" (*destroyers*), CVE, ASW, sommergibili e Trasporti possono essere scomposti in segnalini più piccoli della stessa nazionalità in qualsiasi momento nel corso del gioco, anche durante un turno di un avversario. Inoltre i talloncini più piccoli possono essere ricombinati in talloncini più grandi in qualsiasi momento. Gli incrociatori sono trattati

nello stesso modo, utilizzando soltanto le stesse denominazioni. Le navi principali specificatamente denominate e le portaerei rapide rappresentano singole navi ben determinate e non possono, pertanto, né essere scomposti né ricombinati.

20.92 Un giocatore può iniziare uno scenario con Unità navali scomposte in talloncini navali frazionari ove autorizzato dallo scenario stesso⁶.

20.93 Benché un giocatore possa avere tutti i talloncini navali frazionari in gioco che desidera, i talloncini "incrociatori", "cacciatorpedinieri" (*destroyers*), CVE, ASW, "sommergibili" e "Trasporti" che si trovano nello stesso esagono devono essere ricombinati nel loro rispettivo multiplo alla fine del turno del giocatore che li controlla, se l'avversario chiede l'eliminazione dalla mappa dei segnalini navali frazionari inutili.

21. OPERAZIONI NAVALI

21.1 BASI

21.2 MOVIMENTO

21.3 UTILIZZO

21.4 ATTIVITÀ NAVALI DURANTE LA FASE DI MOVIMENTO

21.5 ATTIVITÀ NAVALI DURANTE LA FASE DI COMBATTIMENTO

21.6 SCORTA NAVALE

21.7 RIPOSIZIONAMENTO DELLE UNITÀ NAVALI CON LA FACCIATA VISIBILE

21.1 BASI



21.11 Ogni porto o talloncino porto sulla carta può accogliere fino a 50 Fattori navali. Le Basi navali, indicate sulla carta da un simbolo d'ancora, servono solo per la costruzione di navi e per la difesa aerea, ed hanno le stesse capacità recettive degli altri porti.

21.111 Un esagono che contiene due porti può ospitare fino a 100 Fattori navali. Un esagono a due porti è trattato come un unico porto ai fini dell'applicazione di tutte le regole (ECCEZIONE: difesa aerea - 23.42).

21.112 la capacità recettiva di un porto non può essere volontariamente superata. Se un si verifica un sovrappollamento a causa di un tentativo fallito di cambio di Base durante la fase di movimento, le Unità navali in eccesso non

⁶ Sembrerebbe, quindi, che tale facoltà debba essere espressamente autorizzata dal regolamento speciale dello scenario (N.d.T.).

possono essere utilizzate durante il resto del turno del giocatore che le controlla. Il giocatore deve rimediare al sovraffollamento prima della fine della fase di ridislocazione. Se non ne ha la possibilità, le Unità navali in eccesso sono eliminate a sua scelta. Se si verifica un sovraffollamento seguito ad un fallito NR, non c'è alcuna possibilità di rimediare al sovraffollamento e le Unità navali in eccesso sono eliminate a scelta del giocatore che le controlla.

21.113 Le Unità navali danneggiate che sono nella casella "in attesa di riparazione" di una tabella di costruzione navale non incidono sulla capacità recettizia del porto.

21.114 Si può mettere un numero illimitato di Fattori navali in una zona su carta (5).

21.12 **SEGNALINI "PORTO":** un segnalino "porto" opera come un porto a tutti gli effetti.

21.121 COSTRUZIONE DEI PORTI: A partire dal 1942, il Giappone e gli USA possono entrambi costruire fino a due porti all'anno, alla velocità di un porto per turno ed al costo di 4 RP e 10 BRP per porto, con le seguenti limitazioni:

A. RP: Le RP Alleate occidentali e giapponesi non possono essere assegnate a porti prima della YSS del 1942, indipendentemente dalla data d'inizio della guerra tra il Giappone e gli Alleati occidentali.

B. COSTRUZIONE DI PORTI DURANTE LA FASE DI COSTRUZIONE: i porti possono essere costruiti soltanto durante la fase di costruzione dal giocatore di turno.

C. LOCALIZZAZIONE: i porti possono essere costruiti soltanto in isole monoesagonali controllate ed interamente rifornite che fanno parte di un arcipelago del Pacifico (4.74). (ECCEZIONE: i porti non possono essere costruiti nelle Aleutine). Non si può costruire più di un porto per esagono. I porti possono essere costruiti soltanto in esagoni che erano controllati dalla Potenza principale che intende costruire il porto: tale operazione deve essere eseguita all'inizio del turno di gioco della suddetta.

21.122 COSTO DI COSTRUZIONE: i 10 BRP necessari alla costruzione di un porto rilevano ai fini del rispetto del limite di costruzione imposto alla Potenza principale che apre il nuovo porto.

21.123 PERMANENZA: i segnalini "porto" non possono né essere mossi né distrutti, una volta costruiti. I porti catturati possono essere utilizzati dal campo che li controlla. I segnalini "porto" isolati restano in gioco.

21.124 FACOLTÀ D'UTILIZZO IMMEDIATO: i segnalini "porto" possono essere utilizzati nel medesimo turno di gioco in cui sono stati costruiti o catturati.

21.13 FRONTI

21.131 Ai fini dell'applicazione delle regole sull'Attività navale, compresa l'intercettazione "Magic" e le NR, i Porti e le Unità navali in porto sono considerati come appartenenti al fronte che contiene lo specchio d'acqua cui accede il porto, benché il porto stesso possa trovarsi in un fronte diverso.

ESEMPIO: Una flotta stanziata sulla costa settentrionale tedesca (Baltico) si trova sul fronte orientale, anche se l'esagono del porto si trova nel fronte occidentale. Una flotta alla fonda a Marsiglia opera sul fronte mediterraneo, benché il l'esagono del porto della stessa si trovi sul Fronte occidentale. Non è mai necessaria un'opzione d'offensiva o d'offensiva limitata per l'utilizzo delle flotte rispettivamente sui Fronti orientale o mediterraneo.

21.132 PORTI SU DUE FRONTI

21.1321 KIEL/AMBURGO: l'esagono europeo J30, che contiene Kiel, Amburgo ed il canale di Kiel che collega i due porti, è un porto su due fronti ai fini dell'applicazione di tutte le regole. Le Unità navali con sede a Kiel/Amburgo possono fare missioni sul fronte Est o occidentale. Le Unità navali situate sul fronte Est possono muoversi fino a Kiel/Amburgo durante la fase di movimento, quindi fare una missione sul fronte occidentale durante la fase di combattimento, e viceversa.

21.1322 GIBILTERRA: Gibilterra è anche un porto su due fronti ai fini dell'applicazione di tutte le regole; Gibilterra è, quindi, in grado di permettere missioni sia sul Fronte occidentale sia su quello Mediterraneo, ed ha tutti gli altri vantaggi propri di un porto su due fronti. Invece, il rifornimento ed il passaggio tra Istanbul ed il Mediterraneo tramite lo stretto turco non è autorizzato a meno che tutti gli esagoni che compongono il distretto (Z33, Z34, AA31 e BB31) non siano controllati da Forze amiche.

21.1324 Per le regole sull'intercettazione navale, un porto su due fronti è considerato come facente parte del Fronte in cui si svolge l'attività navale in questione. Un'attività navale da o verso un porto su due fronti può essere intercettata soltanto nel fronte in cui l'attività si svolge. Pertanto, Unità navali Alleate occidentali che cambiano Base tra l'Inghilterra e Gibilterra potranno essere intercettati soltanto da Unità navali dell'Asse presenti sul Fronte Occidentale, ma non da Unità navali presenti sul Fronte

Mediterraneo; Unità navali tedesche con sede ad Kiel ed operanti sul Fronte occidentale potranno essere intercettate da Unità navali britanniche presenti sul fronte occidentale, ma non da Unità navali russe alla fonda a Leningrado.

21.14 UNITÀ NAVALI INCROCIANTI NELLA ZONA ATLANTICA USA: le Unità navali presenti nella Zona atlantica USA sono soggette alle seguenti restrizioni:

A. Le flotte incrocianti nella Zona atlantica USA possono compiere solo Trasporti ed invasioni nei limiti indicati nei paragrafi 21.431 e 21.513.

B. Le Unità navali incrocianti nella Zona atlantica USA possono compiere bombardamenti costieri o missioni aeree da una portaerei contemporaneamente ad un'invasione (21.513) proveniente da questa zona.

C. Le Unità navali nella zona atlantica USA non possono tentare intercettazioni.

D. Le Unità navali nella Zona atlantica USA possono impegnare i *raids* tedeschi che sono entrati in tale zona (21.5342A).

E. Prima che gli USA entrino in guerra contro la Germania, le ASW americane nella Zona SW Atlantica non possono perseguire i *raids* tedeschi, proteggere il rifornimento marittimo o le scorte navali verso l'Inghilterra, né interferire con le attività navali o aeree dell'Asse. Se gli USA sono in guerra contro la Germania, le Unità navali americane incrocianti nella Zona atlantica USA possono proteggere la fornitura marittima ed le NR tracciate dalla Zona atlantica USA verso la carta.

21.15 UNITÀ NAVALI INCROCIANTI NELLA ZONA USA PACIFICA: le Unità navali che si trovano nella Zona USA Pacifica sono soggette alle seguenti restrizioni:

A. Le flotte presenti nella Zona USA Pacifica possono eseguire soltanto dei Trasporti marittimi e delle invasioni, nei limiti di cui ai par. 21.431 e 21.513.

B. Le Unità navali presenti nella zona USA Pacifica possono compiere dei bombardamenti costieri o missioni aeree da un portaerei contemporaneamente ad un'invasione (21.513) proveniente da questa zona.

C. Le Unità navali nella zona USA Pacifica non possono tentare intercettazioni.

D. Le Unità navali nella zona USA Pacifica possono proteggere il rifornimento

marittimo e le NR tracciate da questa zona verso la carta.

21.16 UNITÀ NAVALI INCROCIANTI NELLA ZONA AUSTRALIANA: le Unità navali nella Zona australiana possono compiere attività navali, tra cui intercettazioni. Tali Unità navali appaiono sulla carta negli esagoni NN15 o NN24, all'intersezione tra le coste australiane ed il bordo Sud della carta, ad otto esagoni dai porti della Zona australiana; o nell'esagono NN31 (Numea), a dieci esagoni dai porti della Zona australiana (5.52, 71.71). Le Unità navali nella zona australiana possono contrastare i *raids* che sono entrati nella Zona SW dell'Oceano indiano (21.5342A).

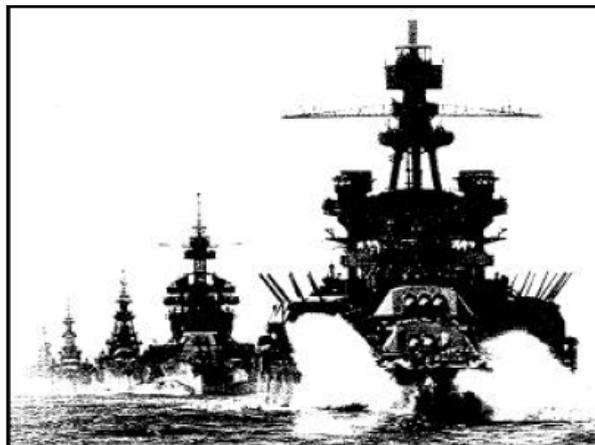
21.17 UNITÀ NAVALI INCROCIANTI NELLA ZONA INDIANA: le Unità navali nella Zona indiana possono compiere attività navali, tra cui delle intercettazioni. Tali Unità appaiono sulla carta nell'esagono CC2, all'intersezione tra la costa indiana ed il bordo occidentale della carta pacifica. Questo esagono è ad otto esagoni dai porti della Zona indiana (72.71). Le Unità navali nella Zona indiana possono contrastare i *raids* che sono entrati nella zona SW dell'Oceano indiano (21.5342A).

21.18 UNITÀ NAVALI INCROCIANTI NELLA ZONA DEL SUDAFRICA: le Unità navali che si trovano nella Zona del Sudafrica sono soggette alle seguenti restrizioni:

A. Le Unità navali nella Zona del Sudafrica non possono compiere missioni navali (ECCEZIONE: trasporto marittimo verso Suez, Bassora o Abadan) né tentare intercettazioni.

B. Le Unità navali nella Zona del Sudafrica possono proteggere il rifornimento marittimo ed gli NR tracciati da questa zona verso la carta.

C. Le Unità navali nella Zona del Sudafrica possono contrastare i *raids* che sono entrati nella zona SW dell'Oceano indiano (21.5342A).



21.2 MOVIMENTO

21.21 REGOLE GENERALI: il movimento delle Unità navali che compiono attività navali, compreso il cambiamento di Base, missioni navali o un NR, è autorizzato in ogni esagono interamente coperto d'acqua. Il movimento navale attraverso i lati di esagoni costieri è autorizzato, senza interferire con il controllo o l'occupazione della porzione terrestre dell'esagono da parte di forze ostili o neutrali, con le seguenti limitazioni:

21.211 RESTRIZIONI SUL MOVIMENTO NAVALE ATTRAVERSO GLI STRETTI: il movimento navale attraverso alcuni stretti è vietato così indicato più in basso. L'entrata in uno stretto interdetto per compiere un'attività navale è autorizzata purché l'Unità navale lasci lo stretto dallo stesso lato dal quale è entrata, senza attraversarlo. I seguenti obblighi di controllo devono essere adempiuti all'inizio della fase in cui è compiuta l'attività navale:

A. STRETTO CON UNA FRECCIA D'ATTRAVERSAMENTO: i due lati terrestri dello stretto devono essere sotto controllo amico. Il controllo da parte di una Potenza neutrale è insufficiente.

B. GIBILTERRA (AA7): Gibilterra deve essere sotto controllo amico. Il controllo del Marocco spagnolo non influisce sul movimento navale dentro o attraverso Gibilterra.

C. SKAGERRAK (E33, F33): gli esagoni E33 e F33 devono essere sotto controllo amico o neutrali.

D. KATTEGAT (H32, H33): Copenaghen ed H33 devono essere sotto controllo amico o neutrali.

E. GOLFO DELLA FINLANDIA (D41, E41): Helsinki (D41) e Tallinn (E41) devono essere sotto controllo amico o neutrali.

F. GOLFO DI RIGA (G39, F40): il movimento navale e le operazioni da o verso Parnu (F40), comprese le invasioni marittime, richiedono il controllo di Saare (F39), l'isola monoesagonale al largo della costa estone.

G. STRETTO DI OTRANTO (AA25, AA26): Brindisi (AA25) e Durazzo (AA26) devono essere sotto controllo amico.

H. STRETTO DI MALACCA (DD11, EE10): Singapore deve essere sotto controllo amico. Singapore può essere invasa da Occidente attraverso il distretto di Malacca sotto controllo nemico. È vietata la contro intercettazione di un'intercettazione navale di tale invasione nemica.

I. STRETTO DI SUNDA (II10, II11): la parte terrestre degli esagoni II10 (Sumatra) ed II11 (Java) deve essere sotto controllo amico.

21.2111 INTERCETTAZIONE NEGLI STRETTI: le Unità navali possono entrare in uno stretto bloccato per intercettare le Forze navali che entrano o che escono dalla bocca dello stretto interdetto davanti alla quale si trovano le Unità intercettanti, ma non possono intercettare simultaneamente le due bocche dello stretto. Quando un'intercettazione non è possibile perché non è permesso il passaggio attraverso lo stretto, l'attività navale può essere intercettata da ambo le bocche dello stretto (22.13D), ma le Forze navali intercettanti presenti su entrambe le bocche dello stretto non possono convergere per compiere un'unica intercettazione nell'esagono dello stretto.

21.212 CANALE DI SUEZ: il movimento attraverso il canale di Suez è permesso se tutti gli esagoni di terra adiacenti al canale sono controllati da forze amiche (88.34).

21.213 FIUMI: il movimento navale è vietato lungo i fiumi.

21.214 ZONE USA: le Unità navali alleate Occidentali possono cambiare base o ridislocarsi da e verso le Zone USA atlantica e pacifica. Le Unità navali che si muovono da e verso la Zona USA atlantica entrano sulla e abbandonano la carta attraverso uno qualsiasi degli esagoni del bordo occidentale della carta tra A23 ed EE1 inclusi. Le Unità navali che si muovono da e verso la zona USA pacifica entrano sulla ed abbandonano la carta un qualsiasi esagono del bordo orientale compreso tra A59 e KK48 inclusi (21.14, 21.15, 28.751, 28.752).

21.215 OCEANO INDIANO: il movimento delle Unità navali da Suez, Bassora ed Abadan verso la Zona SW dell'Oceano indiano, la Zona indiana e la Zona del Sudafrica è disciplinato da regole speciali (25.3, 28.753, 28.754, 72.221A, 72.221C).

21.216 ZONE AUSTRALIANE, INDIANE, E SUD AFRICANA: le Unità navali alleate occidentali possono entrare ed uscire dalle Zone australiane, indiane e Sud africana (21.16-18, 71.7, 72.7).

21.217 MOVIMENTO FUORI CARTA: le Unità navali non possono muoversi al di fuori della carta, fatte salve le seguenti eccezioni:

A. in occasione di uno spostamento verso una Zona su carta.

B. Eseguendo attività navali sul fronte occidentale della carta europea, le linee di rifornimento marittime e le Unità navali possono muoversi fuori del bordo occidentale della carta

per evitare l'intercettazione aerea o navale ostile, quindi tornare sulla carta su un altro esagono del bordo occidentale. Dunque, Unità navali alleate occidentali che si muovono tra l'Inghilterra e Gibilterra possono abbandonare la carta vicino all'Inghilterra e rientrarvi vicino a Gibilterra al fine di evitare le Unità aeree dell'Asse con sede a Vigo. Inoltre le Unità navali dell'Asse di stanza in Francia o in Spagna che tentano di intercettare il rifornimento alleato occidentale o lo NR dalla zona USA al Nord dell'Irlanda possono abbandonare la carta vicino al loro esagono d'intercettazione. Gli "esagoni virtuali" fuori del bordo dell'Europa occidentale sono considerati per determinare le distanze delle intercettazioni aeree e navali. Il movimento navale fuori del bordo settentrionale della carta è vietato.

21.22 CAMBIAMENTO DI BASE

21.221 Le Unità navali possono cambiare Base durante la loro fase di movimento. Un'unità navale può partire da un porto che non è operativo, ma la portata delle attività che potrà esercitare da questo porto sarà limitata. Tutti i cambiamenti di Base sono eseguiti simultaneamente. I cambiamenti di Base sono vulnerabili agli attacchi da parte di Unità aeree ostili (23.8) ed all'intercettazione da parte di Unità navali ostili (22.1).

21.222 Le Unità navali che sono intercettate nel tentativo di cambiare Base e che sono sconfitte durante la battaglia navale tornano al loro punto di partenza, anche se questo comporta un sovraffollamento nel punto di partenza a causa di eventuali altri cambiamenti di basi riusciti, e sono in seguito ritirate per il resto del turno di gioco. Se l'ammassamento in eccesso non è risolto durante la fase di ridislocazione, le Unità navali in eccesso sono eliminate (28.523).

21.223 La nuova Base deve essere nel raggio di quaranta esagoni (Europa) o venti esagoni (Pacifico) dalla vecchia Base (ECCEZIONE: le Unità navali giapponesi possono cambiare Base **tra il Giappone ed i porti delle isole Hawaii** solo se: 1) il Giappone controlla e rifornisce completamente l'isola di Wake e Midway o Johnston; 2) se la Forza navale passa attraverso le isole in questione per raggiungere l'esagono di destinazione e 3) se le Unità in parola prendono, poi, la strada più breve verso l'esagono di destinazione). I cambiamenti di Base possono attraversare i confini dei Fronti. La nuova base deve essere stata controllata dal campo che si muove all'inizio della sua fase di movimento.

21.224 Le Unità navali possono cambiare Base da e verso una Zona su carta allo stesso modo di una ridislocazione (28.75). Le Unità navali sono ritirate se cambiano Base da una

Zona su carta ad un'altra o quando cambiano Base da una zona SW verso un porto su carta (25.372A). Le Unità navali non sono ritirate se cambiano Base da un porto verso un altro porto, da un porto verso una Zona su carta, o da una Zona su carta verso un porto.

21.225 I cambiamenti di Basi navali sono eseguiti dopo le tappe delle Unità aeree e prima del movimento delle Unità terrestri.

21.226 MURMANSK: le Unità navali tedesche di stanza a Bergen, Oslo o Scapa Flow possono cambiare base verso la zona di Murmansk senza rischiare attacchi di Unità aeree né d'intercettazione di Unità navali ostili. Inoltre le Unità navali tedesche nella zona di Murmansk possono cambiare Base verso Bergen, Oslo o Scapa Flow, ma non più lontano, senza subire attacchi aerei né intercettazioni navali ostili. Le Unità navali tedesche possono restare nella zona di Murmansk se gli alleati tagliano il rifornimento verso questa Zona, ma sono ritirate e non possono intraprendere attività navali (30.524).

21.23 UNITÀ NAVALI RIDISLOCATE: le Unità navali in Basi che sono occupate da Unità ostili sono mosse verso il porto sotto controllo più vicino con capacità di capienza adeguata, indipendentemente dal suo stato di rifornimento (ECCEZIONE: le Unità navali affondate in porto e che non possono muoversi prima di essere salvate sono eliminate). Le navi che sono mosse della linea "2" o "lancio" (*Launch*) della tabella di costruzione navale sono considerate alla stregua di navi danneggiate e sono mosse allo stesso modo verso il porto sotto controllo più vicino (27.7281). Se due porti sono equidistanti, è il giocatore che li controlla che sceglie dove far riparare il proprio naviglio. Se il porto più vicino è capace soltanto d'ospitare alcune Unità navali mosse, il proprietario sceglie quali sono le Unità navali che vanno in questo porto, e le altre vanno al prossimo porto più vicino. Se nessun porto esiste nel raggio di 40 esagoni (Europa) o di 20 esagoni (Pacifico), le Unità navali mosse sono eliminate (ECCEZIONE: le Unità navali giapponesi mosse da un porto delle isole Hawaii possono andare in Giappone solo se il Giappone controlla Wake Island e Midway o Johnston). È il giocatore che controlla le navi in questione che sceglie la strada verso il nuovo porto.

21.231 Le Unità navali possono essere mosse verso le Zone USA, indiana ed australiana. Per determinare se una Zona su carta è il "porto controllato più vicino" (21.23), occorre verificare alla regola n° 5 qual è la distanza tra il bordo della carta ed ogni zona ivi indicata.

21.232 INTERCETTAZIONE DELLE UNITÀ NAVALI RIDISLOCATE: il movimento delle Unità

navali mosse fino al loro porto di destinazione può essere attaccato da Unità aeree operative ostili ed essere intercettato da Unità navali non rientrate parzialmente o interamente rifornite. Le Unità navali mosse che sopravvivono all'attacco aereo ed all'intercettazione navale ostile, comprese le unità navali danneggiate o ritirate dalla battaglia navale, terminano il loro movimento fino al loro porto di destinazione, che è in seguito considerato come il loro "porto d'origine" (poiché il loro porto d'origine non è più sotto controllo amico). Quando la battaglia navale è terminata, le Unità navali mosse non sono più soggette all'intercettazione delle unità aeree ostili. Se non si verifica nessuna battaglia navale, le Unità navali mosse possono essere attaccate ripetutamente dalle Unità aeree ostili in ogni esagono del loro tragitto.

21.233 Le Unità navali mosse sono ritirate.

21.3 UTILIZZO

21.31 Durante qualsiasi turno di gioco, le unità navali non rientrate che non sono limitate da problemi di rifornimento possono compiere una, ma non più di una (ECCEZIONE: Unità navali in una Zona SW - 25.36) delle operazioni indicate nella tavola delle Attività navali sugli "aiuti di gioco".

21.311 CAPOVOLGIMENTO DEL SEGNALINO DELL'UNITÀ NAVALE CON IL LATO COPERTO DOPO L'UTILIZZO: dopo avere compiuto un'attività navale, le Unità navali sono ritirate in conformità a quanto disciplinato nella regola n° 33.7 (ECCEZIONE: le Unità navali in una zona SW - 25.36).

21.312 UTILIZZO DELLE TF PER LE ATTIVITÀ NAVALI: una Forza navale costituita da dieci Fattori navali o più deve fare parte di una TF per potere compiere un'attività navale.

21.313 RESTRIZIONI SULLE OPERAZIONI DELLE PORTAEREI RAPIDE: le portaerei rapide in una Forza navale possono compiere le operazioni indicate nel par. 20.31 soltanto se fanno parte di una Forza navale che contenga almeno un Fattore di flotta per ogni Fattore di portaerei rapida (ECCEZIONE: *Task force* giapponese su Pearl Harbor - 51.12). Questa restrizione si applica soltanto all'inizio di un'operazione. Le perdite di Fattori di flotta subite dopo l'inizio dell'operazione non costringono ad annullare l'operazione in corso. Una Forza navale non può separarsi in molte piccole forze durante un'operazione a meno che ogni Forza navale rispetti la restrizione in parola. Le portaerei rapide possono cambiare Base e fare un NR senza la scorta dei Fattori di flotta.

21.314 RESTRIZIONI SULLE UNITÀ NAVALI DANNEGGIATE: Le Unità navali danneggiate non possono intraprendere le attività elencate nella tavola delle attività navali. Le Unità navali che sono danneggiate compiendo un'attività navale non possono trasportare Unità né di BRP, né eseguire bombardamento costieri, né fare decollare o ricevere Unità aeree, né fare fuoco (*tirer*) in un combattimento di flotta, né partecipare alla SW, né partecipare in qualsiasi altro modo all'attività navale, ma esse non sono costrette a ritirarsi immediatamente e possono continuare a scortare le Unità navali non danneggiate che continuano ad essere in grado di proseguire l'attività navale.

21.32 CAMBIAMENTO DI BASE ED UTILIZZO ULTERIORE: Un'Unità navale può cambiare Base durante la fase di movimento e, poi, compiere una delle attività precedenti, anche se l'Unità in questione è impegnata in battaglia navale durante il cambiamento di Base (ECCEZIONI: pattugliamenti; Unità navali che operano in una zona SW). Un'Unità navale che ha compiuto una delle attività di cui sopra durante la fase di movimento o di combattimento può sempre compiere un NR durante la fase di ridislocazione. Le Unità navali che eseguono o proteggono una scorta navale possono fare un NR verso lo stesso porto delle unità che trasportano o che proteggono.

21.321 Dopo la fase di movimento, un'Unità navale non può più cambiare Base prima della fase di ridislocazione. Nel corso di una qualsiasi fase di combattimento, una nuova Unità navale⁷ non può rientrare alla sua Base e lasciarla nuovamente, né entrare in una porzione di mare di più di un esagono individuato per il Trasporto marittimo o per un'invasione (a meno che alla nave in questione non sia disponibile nessuna altra strada per raggiungere la sua destinazione) - anche se essa non compie alcun'azione. Durante la fase di movimento, le Unità navali non possono eseguire un cambio di Base abbandonando e ritornando nella loro base originale in modo da coprire un'attività di cambiamento di base o un'altra attività intrapresa da altre Unità navali.

21.33 RIENTRO ALLA BASE: le Unità navali che sopravvivono ad un'attività navale possono, rispettando i limiti d'accatastamento, tornare alla loro base d'origine, con le stesse restrizioni di portata già viste per le loro attività (21.36¹), o approdare in ogni Base che si trova nel raggio di 20 esagoni (Europa) o di 10 esagoni (Pacifico) dall'esagono in cui hanno compiuto una data attività. Per le Unità navali che hanno impegnato una battaglia navale, si considera l'esagono in cui è avvenuto il combattimento (ECCEZIONI:

⁷ In Francese: «une unité navale donnée».

durante la fase di combattimento, le Unità navali non possono rientrare ad una base oggetto di un'invasione marittima ostile a meno che sia la sola base disponibile. Gli NR non utilizzati⁸ devono rientrare alla loro Base d'origine - 28.523. Le Unità navali alleate occidentali che scortano un convoglio di Murmansk tornano al porto di cui alla zona su carta d'origine del convoglio - 40.48C).

21.34 Le Unità navali si considerano ritirate durante il loro turno di costruzione e non possono compiere nessuna delle funzioni di cui al paragrafo 21.31 durante il turno del giocatore nel quale sono piazzate sulla carta. Le Unità navali recentemente costruite possono essere ritirate con il lato visibile alla fine del turno del giocatore in cui sono state costruite, conformemente a quanto illustrato nel par. 33.7.

21.35 Le Unità navali che proteggono un rifornimento marittimo (30.36) si muovono insieme alla linea di rifornimento che proteggono, quindi rientrano al loro porto d'origine o in qualsiasi Base nel raggio di 20 esagoni (Europa) o 10 esagoni (Pacifico) dall'esagono in cui s'arresta la linea di rifornimento marittimo (21.33). Tale operazione si svolge durante la fase di movimento, dopo il movimento delle Unità navali, o durante la determinazione del rifornimento post combattimento. Altrimenti, tali unità navali non possono lasciare la loro Base a meno di fare un NR più tardi nel corso del turno.

21.36 PORTATE E DISTANZE: per determinare la portata di un'Unità navale:

A. DISTANZA NEL MARE: le distanze sono misurate attraverso il mare, e non in linea d'aria. La strada tracciata per soddisfare i limiti di portata deve seguire le regole sul movimento navale (21.2).

B. IL PRIMO ESAGONO NON È CONTATO: l'esagono su cui si trova un'unità navale non è contato come primo esagono, benché le unità navali siano considerate come entranti nella porzione di mare nel quale si trova il loro esagono-porto ai fini delle regole sull'intercettazione.

C. PORTI: I porti utilizzati per soddisfare le restrizioni di portata indicate nel paragrafo 21.361 devono essere:

- controllati dall'alleanza cui appartiene il naviglio in considerazione (gli Alleati occidentali non possono utilizzare i porti russi e viceversa - 53.46).

- completamente riforniti durante la determinazione del rifornimento iniziale relativo al turno in questione. I porti catturati durante la fase di movimento o di combattimento non possono essere utilizzati per soddisfare gli obblighi di portata richiesti preliminarmente all'inizio del turno seguente di gioco, anche se sono riforniti durante la determinazione del rifornimento post combattimento.

- operativi. I porti soggetti ad un effetto petrolifero navale non possono essere utilizzati.

D. ZONE USA: la Zona USA atlantica, è considerata distante 16 esagoni del bordo occidentale della carta europea; la Zona USA pacifica è considerata distante 8 esagoni dal bordo orientale della carta pacifica.

21.361 RESTRIZIONI DI PORTATA: la portata delle attività navali è limitata nei termini seguenti (ECCEZIONE: le restrizioni di portata non si applicano alle Potenze principali neutrali). Questi limiti si applicano alle flotte ed alle portaerei. Il bordo occidentale della carta atlantica ed il bordo orientale della carta pacifica sono considerati come porti alleati occidentali ai fini dell'applicazione delle regole di cui ai parr. 21.3611- 3614.

21.3611 NESSUN LIMITE: la difesa del rifornimento marittimo (30.36), lo NR e la scorta navale, benché tali attività debbano toccare un porto operativo almeno una volta ogni 20 esagoni (Europa) o ogni 10 esagoni (Pacifico) (ECCEZIONE: il Giappone può fare un rifornimento marittimo dalle isole Hawaii al Giappone e del NR e scorte marittime tra il Giappone e le isole Hawaii solo se il Giappone controlla e rifornisce interamente Wake Island e Midway o Johnston⁹). Non c'è limite alle intercettazioni e contro intercettazioni, benché maggiore diventi la distanza dall'esagono d'intercettazione, minori sono le possibilità che l'intercettazione o la controintercettazione riescano (22.1, 22.2).

21.3612 40/20 ESAGONI: i cambiamenti di Base e le missioni offensive non possono superare i 40 esagoni (Europa) o 20 esagoni (Pacifico) (ECCEZIONI: *blitz* aereo contro Pearl Harbor - 51.12; i cambiamenti di Base giapponesi tra il Giappone o i porti del fronte pacifico ed i porti delle isole Hawaii e le missioni offensive giapponesi verso le isole Hawaii dai porti del

⁸ In Francese: «Les NR ratés».

⁹ In Francese: «le Japon peut faire un ravitaillement maritime des Iles Hawaï ennes depuis le Japon et des NR et escortes maritimes entre le Japon et les Iles Hawaï ennes si le Japon contrôle et ravitaille pleinement Wake Island et Midway ou Johnston».

Giappone sono autorizzati se il Giappone controlla e rifornisce integralmente le isole Wake Island e Midway o Johnston, se la Forza navale passa per le isole in questione e, quindi, prende la strada più breve verso l'esagono di destinazione). Questo limite si riferisce anche all'esagono da cui le portaerei possono lanciare le loro incursioni aeree.

21.3613 20/10 ESAGONI

A. Un esagono di pattugliamento non può essere a più di 20 esagoni (Europa) o 10 esagoni (Pacifico) da un porto operativo (ECCEZIONE: attacco giapponese su Pearl Harbor - 51.12).

B. Il trasporto marittimo è vietato a meno che non ci sia un porto operativo nel raggio di 20 esagoni (Europa) o 10 esagoni (Pacifico) dal porto di sbarco (ECCEZIONI: le unità giapponesi possono fare un trasporto marittimo a 20 esagoni dal Giappone se il Giappone controlla e rifornisce integralmente le isole Wake Island e Midway o Johnston, le Unità giapponesi in Giappone o in porti del Fronte pacifico possono eseguire un trasporto marittimo verso le isole Hawaii solo se la Forza di trasporto passa attraverso le Isole indicate in occasione della loro rotta verso il loro esagono di destinazione, utilizzando la strada più breve verso l'esagono di missione; le Unità alleate possono eseguire un Trasporto fino a 15 esagoni da Pearl Harbor se gli Alleati Occidentali controllano e riforniscono integralmente le isole Midway e Johnston; possono fare un trasporto marittimo fino a 20 esagoni da Pearl Harbor se controllano e riforniscono integralmente anche Wake. Le Unità Alleate occidentali possono compiere un trasporto navale dalle isole Hawaii fin verso le Aleutine - 21.3614). Lo stesso porto d'imbarco può essere utilizzato per soddisfare quest'obbligo, il porto di sbarco, invece, non rileva a tale fine (21.431). Il trasporto navale deve passare per questo porto.

C. Le invasioni marittime sono vietate a meno che non ci sia un porto operativo a non più di 20 esagoni (Europa) o 10 esagoni (Pacifico) dall'esagono d'invasione (21.5132). L'invasione marittima deve passare per questo porto. Si applicano le seguenti eccezioni:

- La portata dei *commandos* in invasione è limitato a 10 esagoni (Europa) o 5 esagoni (Pacifico).

- Le Unità giapponesi in Giappone possono invadere ogni esagono disponibile nel raggio di 20 esagoni.

- Se il Giappone controlla e rifornisce integralmente le isole Wake Island e Midway o Johnston, le Unità giapponesi in

Giappone possono invadere le isole Hawai. La forza d'invasione deve, però, passare attraverso le isole indicate nella rotta verso l'esagono d'invasione, quindi prendere la strada più breve verso l'esagono d'invasione.

- Le Unità alleate occidentali a Pearl Harbor possono invadere ogni esagono disponibile nel raggio di 15 esagoni se gli alleati occidentali controllano e riforniscono integralmente le isole Midway e Johnston, e possono invadere ogni esagono disponibile nel raggio di 20 esagoni se gli Alleati occidentali controllano e riforniscono integralmente anche Wake Island.

- Dutch Harbor non può essere utilizzata come Base per le invasioni marittime¹⁰ (21.3614).

D. Una linea di rifornimento marittimo non può attraversare più di 20 esagoni (Europa) o 10 esagoni (Pacifico) senza appoggiarsi ad un porto operativo (30.334) (ECCEZIONI: il rifornimento marittimo giapponese dal Giappone ha una portata di 20 esagoni. Se il Giappone controlla e rifornisce integralmente le isole Wake e Midway o Johnston, il Giappone può arrivare a rifornire via mare le isole Hawai dal Giappone. La linea di rifornimento marittimo dal Giappone deve passare per le isole indicate, quindi prendere la strada più breve verso l'esagono di destinazione. Gli alleati occidentali possono tracciare un rifornimento marittimo fino a 15 esagoni da Pearl Harbor se controllano e riforniscono integralmente le isole Midway e Johnston, ed un rifornimento marittimo fino a 20 esagoni se controllano e riforniscono integralmente anche l'isola di Wake).

E. Le Unità navali che si muovono tramite NR e le flotte che eseguono una scorta navale non possono attraversare più di 20 esagoni (Europa) o 10 esagoni (Pacifico) senza passare per un porto operativo capace di ricevere un NR (21.642) (ECCEZIONI: lo NR giapponese dal Giappone ha una portata di 20 esagoni. Se il Giappone controlla e rifornisce integralmente le isole Wake e Midway o Johnston, il Giappone può fare un NR tra il Giappone e le isole Hawai se queste ultime sono sotto controllo giapponese. Lo NR o la scorta marittima devono passare per le isole indicate, quindi prendere la strada più breve verso l'esagono di destinazione. Le Unità degli Alleati occidentali possono eseguire un NR fino a 15 esagoni da Pearl Harbor se gli Alleati occidentali controllano e riforniscono integralmente le isole Midway e Johnston, e possono fare un NR fino a 20 esagoni da Pearl Harbour se gli Alleati occidentali controllano e

¹⁰ Probabilmente come Base di partenza dell'invasione (N.d.T.).

riforniscono integralmente anche l'isola Wake; le Unità degli Alleati occidentali possono compiere un NR dalle isole Hawai fin verso le Aleutine - 21.3614).

F. Un attacco atomico tattico ad un porto o ad un cantiere navale da parte di un sommergibile progredito tedesco non può essere lanciato ad un raggio superiore di 20 esagoni da un porto operativo (43.432).

21.3614 ALEUTINE: gli esagoni delle Isole Aleutine sono considerati distanti 10 esagoni da un porto operativo in Alaska e possono essere invase o accogliere un Trasporto marittimo direttamente da un porto alleato nelle isole Hawai. Gli NR Alleati da e verso le Aleutine sono autorizzati dalle Zone USA (28.752C) o dalle Isole Hawai. Le Basi aeree ed i porti non possono essere utilizzati come base per le invasioni marittime o la guerra subacquea.

21.362 IRRILEVANZA DEI LIMITI DI FRONTE: i limiti di fronte non hanno alcun effetto sulle attività navali.

21.37 ISOLE SENZA PORTO D'ATTRACCO: le Unità navali possono trasportare per mare e compiere un NR per le Unità terrestri ed aeree dentro e fuori le isole ad uno o due esagoni, che non sono in grado d'ospitare Basi per Unità navali. Quest'eccezione si applica alle isole monoesagonali ed alle isole a due esagoni che non hanno porti (Palawan, Nuova Irlanda, ed Halmahera - ogni esagono può essere utilizzato per il trasporto marittimo o lo NR), ma non si applica alle regioni che non sono isole e che non hanno porti.



21.4 ATTIVITÀ NAVALI DURANTE LA FASE DI MOVIMENTO

21.41 PATTUGLIE

21.411 Durante la fase di movimento, prima dei cambiamenti di Base, le Unità navali

possono muoversi di un esagono di mare ("l'esagono di pattugliamento") per attaccare le Basi ostili durante la fase di movimento, o appoggiare attacchi terrestri ed aumentare le loro possibilità di contro intercettare le attività navali ostili durante la susseguente fase di combattimento. L'esagono di pattugliamento, che deve essere considerato come Base della Forza in pattugliamento per la fase di combattimento susseguente deve essere un esagono di mare a non più di 40 esagoni (Europa) o 20 esagoni (Pacifico) dalla sua Base d'origine ed a non più di 20 esagoni (Europa) o 10 esagoni (Pacifico) da un porto controllato ed interamente rifornito.

21.412 I pattugliamenti sono missioni offensive ed i BRP devono essere pagati per tutte le Unità che vi partecipano sul fronte che contiene l'esagono di pattugliamento.

21.413 Un'Unità navale non può cambiare Base durante una fase di movimento nella quale compie una missione di pattugliamento. Le Unità navali che provengono da varie Basi possono, invece, sincronizzarsi per compiere una sorveglianza comune nello stesso esagono. Le Unità navali che svolgono una pattuglia comune si muovono verso l'esagono di pattugliamento contemporaneamente e possono ricongiungersi in mare prima di raggiungere l'esagono di pattugliamento. Le pattuglie non possono essere fatti da Unità navali incrocianti nella zona Sud africana o nelle zone USA.

21.414 Ai fini delle regole di base, una pattuglia è considerata come rimanente dentro la sua base d'origine quando è in pattugliamento. Le Unità navali non possono dunque cambiare base per una base da cui è stato disposto un pattugliamento se questa Base non ha la capacità sufficiente per ospitare le due Forze navali.

21.415 SVOLGIMENTO DEL PATTUGLIAMENTO: i pattugliamenti, cambiamenti di base (21.22), ed i dispiegamenti navali SW (25.31) sono annunciati insieme, ma i pattugliamenti sono eseguiti per primi. I pattugliamenti sono eseguiti uno alla volta (ECCEZIONE: i pattugliamenti comuni - 21.413), quindi, seguiranno nel turno i cambiamenti di Base ed i dispiegamenti navali SW. La seguente turnazione si applica così:

A. Il giocatore di turno annuncia il porto d'origine e l'esagono di pattugliamento di tutte le pattuglie, il porto d'origine e di destinazione di tutti i cambiamenti di Base e tutti i dispiegamenti navali SW (25.31). Il giocatore di turno non deve rivelare le rotte che seguirà per intraprendere queste attività, né è obbligato a compiere, od a rivelare in questa fase le incursioni aeree che ordinerà.

B. Se il giocatore in movimento dispone più di un pattugliamento, allora, dichiara in quale ordine i pattugliamenti devono essere eseguiti. La Forza destinata al pattugliamento si muove, allora, verso il suo esagono di pattugliamento seguendo la rotta scelta dal giocatore di turno (rispettando le limitazioni di portata per le pattuglie - 21.3613A).

C. Quando una Forza in pattuglia entra in un nuovo esagono, il difensore può tentare un'intercettazione navale della stessa allo stesso modo previsto per le altre attività navali. L'intercettazione navale è eseguita prima la Forza in pattuglia compia un attacco anti-aereo delle Unità aeree del difensore dal nuovo esagono. Dunque, tutte le Unità aeree in difesa disponibili in grado d'intercettare la rotta di una forza in pattugliamento possono tentare d'intercettare la Forza in questione, col limite del massimo di non permettere il lancio di più di tre dadi per intercettazione (22.231A).

D. Se l'intercettazione navale fallisce, la Forza in pattuglia che contenga delle portaerei rapide può compiere attacchi contraerei contro le Unità aeree del difensore a portata del suo esagono, quindi proseguire il suo movimento fino all'esagono di pattugliamento. Le Unità aeronavali in pattuglia che sopravvivono ad un combattimento contraereo contro le Unità aeree del difensore possono in seguito essere utilizzate per attacchi contraerei contro altre Basi sulla rotta verso l'esagono di pattugliamento; tali Unità possono anche far decollare dall'esagono di pattugliamento incursioni su Basi ostili, e possono essere utilizzate in battaglia navale contro altre Unità aeree e navali nemiche. Le Unità aeree del difensore che non sono eliminate né costrette ad abbandonare il campo in conseguenza dell'attacco contraereo della Forza in pattugliamento, o che sono in altre Basi a portata della Forza in pattugliamento, possono eseguire un attacco aereo contro la Forza in pattugliamento entro la fine del *round* di combattimento anti aereo seguente.

E. Se l'intercettazione navale riesce, la forza in pattugliamento intercettata e le Forze navali in intercettazione possono eseguire un attacco contraereo contro Unità aeree alla loro portata all'interno della battaglia navale d'intercettazione (22.41B).

F. Se la Forza in pattugliamento sconfigge le Forze navali intercettanti, la prima può continuare a muoversi verso il suo esagono di pattugliamento o può abbandonare la missione e rientrare in porto.

G. Se la forza in pattugliamento è battuta in battaglia navale, essa deve rientrare in porto e

resta ritirata per il resto del turno di gioco. Le Forze navali vittoriose del difensore devono, a scelta del difensore, restare nell'esagono d'intercettazione in pattugliamento o rientrare in porto e rimanere ritirate per il resto del turno di gioco (21.4181).

H. Quando la Forza in pattugliamento raggiunge il suo esagono di pattugliamento, essa può intraprendere attacchi/incursioni aeree a ripetizione contro tutte le basi ostili a portata di suo esagono di pattugliamento, purché almeno un attacco/incursione aerea del *round* precedente abbia inflitto danni contro Unità aeree o navali ostili. Questa limitazione si applica soltanto agli attacchi/incursioni contraerei lanciati al di fuori di una battaglia navale.

I. Prima di ogni *round* d'attacco/incursione contraerea dall'esagono di pattugliamento, il difensore può tentare un'intercettazione navale se non l'ha già fatto prima.

J. Quando il giocatore di turno ha terminato tutti i suoi attacchi/incursioni anti aerei dall'esagono di pattugliamento, lo stesso dichiara se la sua Forza in pattugliamento rientra alla base o resta nell'esagono di pattugliamento durante la fase di combattimento.

K. Se la Pattuglia rientra alla base (21.419), può essere intercettata (22.22B).

L. Se la Forza di pattuglia resta nell'esagono di pattugliamento, il difensore può tentare un'intercettazione di questa Forza se non l'ha già fatto lanciando immediatamente otto dadi per ogni Forza navale che intercetta. Ogni intercettazione che riesce è risolta. Lo sconfitto rientra alla base e si considera ritirato per il resto del turno di gioco; il vincitore, invece, può, a scelta, o rientrare alla base e rimanere ritirato per il resto del turno di gioco o restare nell'esagono di pattugliamento durante la susseguente fase di combattimento.

M. Se il giocatore di turno esegue un secondo pattugliamento, le tappe da B a L sono ripetute.

N. Quando tutti i pattugliamenti sono terminati, saranno terminati pure tutti i cambiamenti di Base ed i dispiegamenti navali SW.

Proteggete le vostre Basi navali con le Unità aeree a terra, soprattutto nel Pacifico! In un solo turno, una Base può essere oggetto di un attacco anti aereo prima di essere aggredita da una pattuglia, quindi assaltata da due o più pattuglie (ad eccezione dell'attacco iniziale su Pearl Harbour), e può essere nuovamente bombardata durante la fase di combattimento.

21.416 INTERCETTAZIONE DELLE PATTUGLIE: una Forza in pattugliamento può essere intercettata:

A. durante la rotta d'avvicinamento all'esagono di pattugliamento, prima dell'inizio dei *rounds* di combattimento/incursione aerea (21.415C, I).

B. Quando tutte le incursioni aeree dall'esagono di pattugliamento sono terminate se la Pattuglia tenta di restare nell'esagono di pattugliamento (21.415L).

21.4161 La limitazione generale che riguarda l'intercettazione di una data Forza navale che può essere tentata soltanto una volta sola, si applica anche alle Pattuglie. Il difensore non può tentare prima l'intercettazione di una Forza in pattugliamento e, poi, ritentare ancora l'intercettazione con altre Forze navali. Le forze navali che falliscono un'intercettazione di una Forza in pattugliamento non possono tentare altre intercettazioni durante la stessa fase di movimento.

21.417 FUNZIONE DELLE PATTUGLIE

21.4171 AEREA: una Forza in pattugliamento che resta nel suo esagono di pattugliamento può in seguito utilizzare le sue unità aeronavali che sono sopravvissute, comprese quelle già utilizzate in attacchi aerei durante la fase di movimento, per una delle seguenti azioni:

A. Appoggio al suolo negli sconfinamenti (*débordements*) della fase di movimento o nei combattimenti terrestri durante la fase di combattimento, anche contro gli stessi esagoni che sono stati attaccati da incursioni aeree durante la fase di movimento.

B. Intercettazione dell'appoggio aereo difensivo nemico a favore di Unità terrestri straripate (*débordées*) durante la fase di movimento o attaccate durante la fase di combattimento.

C. In ogni battaglia navale di contro intercettazione che può scoppiare durante la fase di combattimento.

21.4172 NAVALE: le Unità navali in pattugliamento non possono intercettare (ECCEZIONE: Pattuglie difensive - 21.418) e possono contro-intercettare soltanto in appoggio a Forze navali amiche a loro volta intercettate (21.162).

21.4173 Una forza in pattugliamento che fornisce appoggio a Forze navali amiche intercettate durante la fase di movimento e che

siano vittoriose durante la battaglia navale contro le Forze navali ostili intercettanti resta nell'esagono dove si è svolta la battaglia navale e può utilizzare le sue NAS per compiere missioni d'appoggio al suolo o d'intercettazione dell'appoggio aereo difensivo durante la fase di combattimento. Le Forze in pattugliamento che risultino sconfitte in tale battaglia navale devono rientrare in porto. Se una Forza in pattugliamento fornisce appoggio a delle Forze navali amiche intercettate durante la fase di movimento, allora non può, poi, aiutare Forze navali amiche intercettate durante la fase di combattimento. Una Forza in pattugliamento che fallisce il suo tentativo d'appoggio a favore di Forze navali amiche durante la fase di movimento rientra nel suo esagono di pattugliamento e può fornire appoggio a Forze navali amiche durante la fase di combattimento.

21.4174 Una forza in pattugliamento può dividersi in forze più piccole per sostenere differenti Forze navali amiche intercettate. Una parte della Forza in pattugliamento può restare senza fare nulla.

21.4175 Una Forza in pattugliamento non può compiere un bombardamento costiero né incursioni aeree contro Basi navali ostili al di fuori del combattimento navale durante la fase di combattimento.

21.4176 PATTUGLIE DI SOMMERSIBILI: i sommergibili possono compiere pattuglie allo stesso modo delle altre Unità navali (21.41), con le stesse restrizioni delle altre pattuglie, applicando le seguenti regole speciali:

A. i sommergibili pattugliano indipendentemente da altre Forze navali.

B. Le pattuglie di sommergibili possono restare in mare nel loro esagono di pattugliamento finché non attaccano o, in mancanza, fino alla fine del turno del giocatore avversario.

C. Le pattuglie di sommergibili che restano in mare durante il turno del giocatore avversario sono considerate come in pattugliamento difensivo (21.418) e possono essere attaccate una sola volta per uscita¹¹ da Unità aeree ostili ferme alla Base ed a portata dell'esagono di pattugliamento durante la fase di movimento del giocatore avversario, subito dopo la risoluzione degli attacchi anti aerei. Può essere fornita una copertura aerea sopra i sommergibili in pattugliamento, ma in tale caso il difensore non tira nessun dado per la difesa aerea. I

¹¹ In Francese: «... peuvent être attaquées en une seule sortie par des unités aériennes ennemies».

sommergibili non possono essere attaccati da unità aeronavali decollanti da portaerei, né da parte di flotte nemiche.

21.418 PATTUGLIE DIFENSIVE

21.4181 Una forza navale in difesa che sconfigga una Forza in pattugliamento può, a scelta del difensore, rimanere nell'esagono d'intercettazione durante la successiva fase di combattimento. In tale caso, la Forza navale in difesa sarà in seguito considerata come in pattugliamento. Se una Forza navale in difesa vittoriosa torna alla propria Base durante la fase di movimento si considera ritirata per il resto del turno di gioco.

21.4182 Una Forza in pattugliamento difensivo può tentare intercettazioni dal suo esagono di pattugliamento nei seguenti modi:

A. Durante la fase di movimento in corso: se avviene un rifornimento marittimo o un trasporto navale nemico.

B. Durante la successiva fase di combattimento: se sono compiute delle missioni navali nemiche o ci siano delle pattuglie nemiche che siano rimaste in mare durante la fase di combattimento in questione; o

C. durante una qualsiasi delle due fasi di cui sopra: se vengono spostate delle Unità navali ostili.

21.4183 La capacità di una Forza in pattugliamento difensivo di intercettare una pattuglia nemica, quindi, d'intercettare nuovamente Unità ostili secondo le regole di cui al par. 21.4182, è un'eccezione alla regola secondo la quale le Unità navali possono compiere una sola intercettazione per turno. È autorizzata Una sola intercettazione a norma del par. 21.4182 per turno.

21.4184 Se una pattuglia difensiva intercetta un'attività navale ostile durante la fase di combattimento, può, di regola, essere contro-intercettata in uno qualsiasi degli esagoni componenti la sua rotta d'intercettazione, ivi compreso nel suo esagono di pattugliamento. Altrimenti le pattuglie difensive non possono essere contro-intercettate.

21.419 Alla fine della Fase di combattimento regolare, prima dell'*exploitation*, dopo che tutte le altre missioni offensive siano state compiute, ogni Forza in pattugliamento rientra alla propria Base (21.33) ed è considerata ritirata per il resto del turno del giocatore (ECCEZIONE: le pattuglie di sommergibili - 21.4176).

21.42 LA PROTEZIONE DEL RIFORMIMENTO NAVALE: vedere il par. 30.36.



21.43 TRASPORTO MARITTIMO

21.431 Durante la fase di movimento, i caccia-torpedinieri possono trasportare unità terrestri o aeree da un porto controllato, un'isola occupabile (21.37) o da una zona su carta occupabile verso un altro porto controllato, un'isola occupabile o un'altra zona, rispettando le seguenti regole.

A. La distanza totale coperta dal trasporto marittimo non può superare i 40 esagoni (Europa) o 20 esagoni (Pacifico) (ECCEZIONE: trasporto marittimo giapponese verso le isole hawaiane - 21.431B).

B. Il trasporto marittimo è vietato a meno che non ci sia un porto completamente rifornito, controllato ed operativo nel raggio di 20 esagoni (Europa) o 10 esagoni (Pacifico) dal porto o dell'isola di sbarco occupabile (ECCEZIONI: le Unità giapponesi possono fare un trasporto marittimo fino a 20 esagoni dal Giappone, se il Giappone controlla e rifornisce integralmente le Isole Wake Island, Midway o Johnston; le Unità giapponesi in Giappone o in porti del fronte pacifico possono compiere un trasporto marittimo verso le isole hawaiane se la rotta della Forza di trasporto verso l'esagono di destinazione passa attraverso le isole sopra indicate, prendendo la rotta più breve; gli Alleati occidentali possono compiere un trasporto marittimo fino a 15 esagoni da Pearl Harbor se controllano e riforniscono interamente le Isole Midway e Johnston, e possono compiere un trasporto marittimo fino a 20 esagoni da Pearl Harbor se controllano e forniscono interamente anche Wake Island; le Unità alleate occidentali possono compiere un trasporto marittimo dalle isole Hawaiane verso le Aleutine - 21.3614). Il medesimo porto d'imbarco può essere utilizzato per assolvere tale onere, ma non quello di sbarco. La Forza di trasporto deve passare per i porti in questione nel percorrere la rotta verso la propria destinazione.

C. Il trasporto marittimo è permesso dalle Zone indiane ed australiane verso la carta

pacifica. Le zone indiane ed australiane si trovano rispettivamente ad una distanza pari a otto esagoni dai bordi occidentali e meridionali della carta pacifica.

D. Il trasporto marittimo è permesso:

- dalla Zona USA atlantica attraverso l'oceano atlantico verso un porto del Fronte occidentale.
- dalla Zona USA pacifica attraverso l'oceano pacifico verso Dutch Harbor, Pearl Harbor o Papeete (Tahiti).
- dalla Zona del Sudafrica attraverso l'oceano indiano verso Suez, Basra o Abadan.
- dalla Zona indiana attraverso l'oceano indiano verso Suez, Basra o Abadan.
- dalla zona australiana attraverso l'oceano indiano verso Suez, Basra o Abadan.

E. Occorre un fattore "caccia-torpediniere" per trasportare un fattore terrestre o aereo (ECCEZIONE: 21.431F).

F. Occorrono due fattori "caccia-torpediniere" per trasportare un fattore terrestre o aereo dal Giappone verso un'isola Hawaiiana, e dalle Zone USA, del Sudafrica, dell'India e dell'Australia attraverso gli oceani indiani, pacifici o atlantici verso un porto sulla carta, un'isola monoesagonale o una Zona sulla carta occupabile. Inoltre, occorre un fattore "trasporto" per lo spostamento marittimo che parta dalla Zona S.O. e la attraversi, di ogni Unità terrestre meccanizzata, o per ogni raggruppamento di tre fattori terrestri non meccanizzati, o per ogni raggruppamento di cinque fattori aerei trasportati via mare.

G. Un'Unità non può essere trasportata via mare da una posizione a un'altra e, quindi, ad un'ulteriore posizione con un altro trasporto marittimo nello stesso turno.

H. Le Unità di trasporto marittimo sbarcano durante la fase di movimento e sono sottoposte ai limiti d'ammassamento alla fine della fase di movimento.

21.432 I caccia-torpediniere non sono obbligati a essere di stanza nella Base d'imbarco. Possono muoversi di 40 esagoni (Europa) o 20 esagoni (Pacifico) (ivi compresa qualsiasi distanza fuori dalla carta tra il bordo della carta e le Zone sulla carta) dalla loro Base verso la Base d'imbarco, quindi verso la Base di sbarco. I caccia-torpediniere adibiti a trasporto marittimo possono terminare la loro fase di movimento nella

Base di sbarco, anche se tutte le Unità trasportate sono perse a causa dell'intercettazione nemica, purché le Unità di trasporto non si siano ritirate dalla battaglia navale. Può esserci più di una Base d'imbarco per una missione di trasporto marittimo; ma può esserci una sola Base di sbarco. Più Basi di sbarco richiedono diverse missioni indipendenti. Le Basi d'imbarco e di sbarco devono essere state sotto controllo amico all'inizio del turno di gioco del giocatore che esegue il trasporto.

21.433 Altre Unità navali possono accompagnare i caccia-torpediniere che eseguono un trasporto marittimo per proteggere la missione di trasporto. Tali Unità navali sono sottoposte alle stesse restrizioni relativamente alle Basi ed al movimento dei caccia-torpediniere che eseguono il trasporto marittimo. Le Unità impiegate nella traversata dalla Base d'origine alla Base di sbarco non possono mai superare la distanza superiore a 40 esagoni (Europa) od a 20 esagoni (Pacifico).

21.434 Le Unità navali impiegate in un trasporto marittimo che sono intercettate e battute in battaglia navale prima di giungere alla Base d'imbarco tornano al loro punto di partenza. Se l'intercettazione e la sconfitta si producono dopo l'imbarco delle Unità terrestri o aeree da trasportare, ma prima dello sbarco alla destinazione auspicata, le Unità navali in missione di trasporto marittimo e le unità trasportate che sono sopravvissute tornano alla loro base d'imbarco; le Unità trasportate vengono sbarcate, e le Unità di trasporto tornano al loro punto di partenza. Le Unità terrestri pagano il costo in fattori di movimento previsto per lo sbarco, secondo quanto stabilito dalle regole generali sul rifornimento (21.435); fatto ciò, le suddette Unità possono muoversi ed attaccare. Le Unità aeree possono sempre compiere missioni aeree decollando dalla Base di sbarco.

21.435 UNITÀ TERRESTRI: le Unità terrestri possono utilizzare tutto il loro fattore di movimento nel turno in cui sono trasportate via mare. Non vi sono costi di movimento per l'imbarco, a meno che il porto d'imbarco sia in una ZDC¹² ostile, nel qual caso l'imbarco comporta un costo di due fattori di movimento in Europa e di un fattore di movimento nel Pacifico. Tale regola si applica anche se l'Unità terrestre e la flotta di trasporto cominciano il turno nel porto d'imbarco. C'è un costo di un fattore di movimento per lo sbarco, a prescindere se il porto di sbarco sia o no in una ZDC ostile o in un esagono che contiene un terreno difficile. Solo le Unità terrestri che non hanno speso tutto il loro fattore di movimento possono essere oggetto di un trasporto marittimo. Le Unità terrestri che sono parzialmente rifornite o

¹² Zona Di Combattimento (?) (N.d.T.).

assoggettate ad un effetto petrolifero d'Armata non possono essere trasportate via mare. Le Unità terrestri che sono trasportate via mare non possono essere utilizzate per compiere invasioni nel corso dello stesso turno. Il numero di Unità terrestri che possono essere trasportate via mare non è ristretto dai limiti d'accatastamento, ma vedere il § 22.82 per le conseguenze possibili derivanti dalla sovrapposizione di Unità conseguente al fallimento o alla rinuncia ad un trasporto marittimo.

ESEMPIO: Un'unità blindata 4-5 comincia il suo turno in un esagono adiacente ad un porto. Entra nell'esagono del porto (un fattore di movimento), s'imbarca (nessun costo di movimento), quindi sbarca in un altro porto (un fattore di movimento); tale Unità può ancora spendere tre fattori di movimento a partire dal porto di sbarco).

21.436 UNITÀ AEREE: le Unità aeree possono essere trasportate via mare. L'Unità aerea deve cominciare il turno di gioco nella Base d'imbarco. La base di sbarco è considerata come la nuova Base dell'Unità aerea. Un trasporto marittimo equivale ad una tappa: un'Unità aerea trasportata via mare non può fare prima della traversata una tappa verso la Base d'imbarco o successivamente allo sbarco dalla Base d'approdo¹³. Il trasporto delle Unità aeree è vietato se il trasporto comporta un numero di fattori aerei troppo elevato nella base di sbarco. Le unità aeree rientrate in seguito ad una missione non possono essere trasportate via mare.

21.4361 Le Unità aeree che sono state trasportate via mare possono operare normalmente durante la successiva fase di combattimento. Non ci sono riduzioni d'autonomia rappresentanti il costo di movimento dovuto allo sbarco, che si applica soltanto alle unità terrestri.

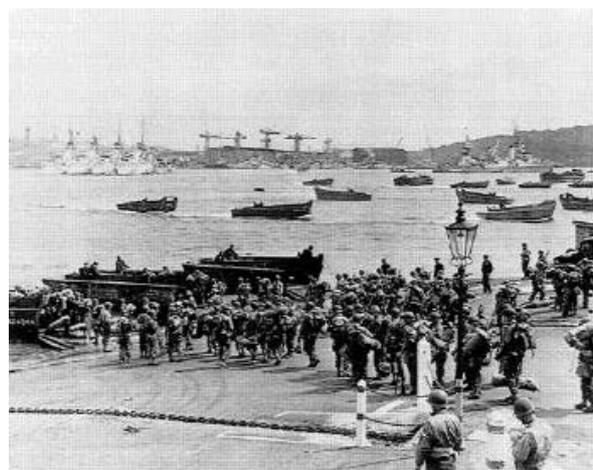
21.437 Il trasporto marittimo non può essere utilizzato per ammassare Forze su un talloncino "testa di ponte", a meno a meno che l'esagono su cui si trova la "testa di ponte" contenga anche un porto (ECCEZIONE: isole con uno o due esagoni senza porti - 21.37).

21.44 ATTACCHI DAL PORTO.

21.441 Dopo la risoluzione degli attacchi delle pattuglie, ma prima di terminare i cambi delle Basi ed i movimenti delle Unità navali da e verso delle zone S.O., il giocatore di turno può sferrare attacchi dai porti se ha ottenuto il risultato di

ricerca richiesto per simili operazioni. Gli attacchi dai porti sono risolti utilizzando la tavola d'attacco dei porti (vedere le tavole di Ricerca e gli "Aiuti di gioco"). L'Attaccante, quando intende sferrare un attacco dal porto, preannuncia qual è l'esagono obiettivo dell'attacco, il tipo d'attacco e tutti i coefficienti modificatori applicabili, ivi comprese l'eventuale giocata di qualsiasi carta di decriptazione tattica e l'applicazione di un risultato di controspionaggio; eseguite tale operazioni preliminari, si decide l'attacco.

21.442 La Germania inizia la partita con la capacità di ferrare attacco dai porti contro obiettivi nemici. Tali attacchi possono essere eseguiti nell'autunno 1939 o in qualsiasi turno seguente, purché non sia stato eseguito nessun altro attacco da porti. L'esecuzione di un attacco di tale tipo non pregiudica gli altri attacchi dai porti.



21.5 ATTIVITÀ NAVALI DURANTE LA FASE DI COMBATTIMENTO

21.51 INVASIONI MARITTIME

21.511 Le invasioni marittime possono essere dirette contro qualsiasi esagono di spiaggia, Gibilterra, Singapore, o qualsiasi isola monoesagonale (ECCEZIONE: i *commandos* possono invadere esagoni-porto non difesi se la CTL¹⁴ alleata occidentale ha un valore pari a due o più). Le Unità terrestri in difesa contro un'invasione ricevono uno + 1 DM, anche se sono attaccate simultaneamente da un esagono di terra adiacente o in esito ad un lancio di paracadutisti (15.32B), a meno che almeno la metà delle forze d'invasione sia composta da *marines* (10.71). I difensori ricevono, inoltre, anche tutti gli altri vantaggi difensivi derivanti dal terreno che costituisce l'esagono da loro occupato.

¹³ In Francese: «...une unité aérienne transportée par mer ne peut pas faire d'étape vers la base d'embarquement ou depuis la base de débarquement».

¹⁴ Livello d'addestramento al combattimento (v. *supra*, pag. 8).

21.512 DIVIETI: le invasioni marittime sono assoggettate alle restrizioni sul movimento navale prescritte al § 21.21. Ancora, le invasioni marittime sono soggette ai divieti seguenti.

21.5121 CONDIZIONI METEOROLOGICHE.

A. Sono vietate Le invasioni marittime che implicano un movimento navale attraverso esagoni di mari dei fronti orientale ed occidentale durante i turni d'inverno, indipendentemente dalla localizzazione dell'esagono d'invasione. Pertanto, un'invasione in inverno dell'esagono "T10" (in Portogallo), di Casablanca e dell'Africa del Nord francese, partendo dall'Inghilterra attraverso lo stretto di Gibilterra è vietata, mentre un'invasione in inverno dell'esagono "U19" (nel sud della Francia) è autorizzata se il movimento navale delle forze d'invasione è limitata al Mediterraneo.

B. Le invasioni delle Isole Aleutine sono vietate in inverno.

C. Le invasioni marittime in esagoni di palude, di giungla e di giungla/montagna sono vietate durante la stagione del monsone (34.24).

21.5122 INVASIONI LIMITATE AGLI ATTACCHI CON RAPPORTO PARI O SUPERIORE A 1:1: le invasioni marittime contro un esagono occupato da unità ostili possono essere tentate solo se al primo *round* di combattimento terrestre le Forze attaccanti sono con un rapporto pari o superiore a 1:1 rispetto alle Forze attaccate. Questa limitazione non si applica ai seguenti *rounds* di combattimento.

21.5123 UNITÀ NAVALI NEMICHE: se l'esagono obiettivo contiene dieci o più fattori navali ostili non danneggiati (i sommergibili, le ASW ed i trasporti non contano) o una TF ostile al momento dell'invasione, allora l'invasione non può essere compiuta (ECCEZIONI: le Unità navali che si trovano a Lorient o Famagusta non impediscono le invasioni marittime, poiché le spiagge in questi esagoni sono su una linea costiera diversa da quella del porto). Gli attacchi aerei durante la fase di movimento o attacchi atomici o aerei sferrati precedentemente durante la fase di combattimento possono eliminare sufficienti difensori per autorizzare l'invasione. Se nessun'Unità terrestre fosse in tale esagono, un lancio di paracadutisti potrebbe respingere le Unità navali e permettere l'invasione. Se le truppe aviotrasportate sono state intercettate dall'aviazione del difensore e battute o costrette a rinunciare all'attacco, l'invasione sarà abbandonata.

21.51231 Se l'esagono-obiettivo non contiene sufficienti fattori navali ostili tali da impedire l'invasione, allora quest'ultima avviene ed i fattori navali ostili devono essere spostati

verso il porto amico più vicino sempre che le Unità terrestri d'invasione conquistino il controllo dell'esagono in questione. Prima del trasferimento, i fattori navali nemici possono tentare un'intercettazione¹⁵.

21.513 LIMITAZIONI

21.5131 CAPACITÀ DI TRASPORTO

A. ESAGONI NON PRESIDATI: occorre un fattore "caccia-torpediniere" per ogni fattore terrestre impiegato nell'invasione se l'esagono obiettivo dell'invasione non è occupato da un'Unità terrestre ostile.

B. ESAGONI PRESIDATI: occorrono due fattori di "caccia-torpediniere" per ogni fattore terrestre impiegato nell'invasione, anche per le Unità che non partecipano al combattimento con cui viene iniziata l'invasione, se l'esagono obiettivo dell'invasione è occupato da un'Unità terrestre ostile.

C. INVASIONE DELLE ISOLE HAWAIANE DA PARTE DEI GIAPPONESI: occorre un fattore supplementare di "caccia-torpediniere" per ogni fattore terrestre dal momento in cui il Giappone invade le isole Hawaiane.

D. INVASIONI DALLE ZONE USA: Occorre un fattore supplementare di "caccia-torpediniere" per ogni fattore terrestre è necessario per le invasioni partenti dalle zone USA.

21.5132 DISTANZA: è permessa un'invasione soltanto se il l'esagono-obiettivo è:

A. accessibile via esagoni di mare a non più di 40 esagoni (Europa) o 20 esagoni (Pacifico) dalla base di stanza delle Unità navali impiegate nell'invasione; e

B. a non più di 20 esagoni (Europa) o 10 esagoni (Pacifico) da un porto controllato ed interamente rifornito dalla Fazione che compie l'invasione all'inizio del turno di gioco (ECCEZIONE: le Isole Aleutine - 21.3614). il bordo Est della carta pacifica ed il bordo occidentale della carta europea sono considerati come porti alleati occidentali ai fini di questa regola. La Forza d'invasione nella rotta verso l'esagono-obiettivo deve passare per il porto in questione. Si applicano le seguenti eccezioni:

¹⁵ Dal tenore del testo francese sembrerebbe che l'intercettazione possa essere compiuta dalle Unità della Fazione che ha compiuto con successo l'invasione. Il testo francese è ambiguo, perché utilizza tanto nella presente frase, quanto in quella precedente il medesimo aggettivo "Nemico" (N.d.T.).

- La portata dei commando nelle operazioni d'invasione è limitato a 10 esagoni (Europa) o 5 esagoni (Pacifico).

- Le Unità giapponesi in Giappone possono invadere ogni esagono occupabile nel raggio di 20 esagoni.

- Se il Giappone controlla e rifornisce completamente Wake Island e le Midway o Johnston, le Unità giapponesi in Giappone o in altri porti del Pacifico possono invadere le isole Hawaii. La forza d'invasione deve essere di stanza in Giappone o in un porto del Pacifico e transitare nella loro rotta verso l'esagono-obiettivo attraverso le isole in questione, scegliendo la rotta più breve verso l'esagono-obiettivo.

- Le Unità alleate occidentali a Pearl Harbor possono invadere ogni esagono occupabile nel raggio di 15 esagoni se gli Alleati occidentali controllano e riforniscono completamente le Midway e Johnston, e possono invadere ogni esagono occupabile nel raggio di 20 esagoni se controllano e riforniscono completamente anche *Wake Island*.

- Dutch Harbor non può essere utilizzata come base per le invasioni marittime (21.3614).

21.5133 OBBLIGHI DA RISPETTARE NEL TRASPORTO

A. INVASIONE DELLE ISOLE HAWAIANE DA PARTE DEI GIAPPONESI: occorre un Trasporto giapponese per ogni Unità meccanizzata giapponese o per ogni gruppo di tre Fattori terrestri non meccanizzati che invadono un'isola Hawaiana.

B. INVASIONE DALLE ZONE USA: nella zona S.O. occorre un Trasporto alleato occidentale è necessario per ogni Unità terrestre meccanizzata alleata occidentale o per ogni gruppo di tre fattori terrestri non meccanizzati che invadono da una zona USA.

21.514 Non c'è limite alle Unità terrestri che possono partecipare ad un'invasione, purché restino nei limiti di portata dei caccia-torpedinieri impiegati. Tuttavia l'attacco per la conquista dell'esagono-obiettivo con cui inizia l'invasione via mare può essere compiuto da non più di due delle Unità impiegate nell'invasione (ECCEZIONI: *marines*, commando). Le Unità aviotrasportate paracadutate nell'esagono-obiettivo, se di spiaggia, e le Unità terrestri adiacenti ad esso, possono unirsi alle Forze d'invasione per attaccare l'esagono-obiettivo, benché questo non influisca sul DM per la difesa contro un'invasione.

Le Unità in attacco precedente un'invasione possono essere appoggiate con un bombardamento costiero compiuto da Fattori navali che non siano impegnati in un trasporto di unità terrestri; le suddette Unità possono anche ricevere appoggio al suolo da qualsivoglia Unità aerea presente nel raggio di rispettiva azione, compreso l'appoggio al suolo con Unità aeronavali di portaerei e CVE.

21.5141 Se dei caccia-torpedinieri che trasportavano truppe d'invasione impegnano il combattimento con Unità aeree o navali in intercettazione e subiscono perdite che comportino la perdita di una o più Unità terrestri, allora tutti i Fattori di caccia-bombardiere in esubero rispetto alle Unità terrestri trasportate possono essere utilizzate in un bombardamento costiero per appoggiare le Unità terrestri d'invasione superstiti.

21.515 Le Unità terrestri d'invasione devono cominciare il loro turno in un porto interamente rifornito o in un'isola monoesagonale. Contrariamente alle Unità terrestri in trasporto marittimo, non possono iniziare il loro turno muovendosi verso il porto d'imbarco e da qui proseguire con l'invasione. I caccia-torpedinieri che trasportano le Forze d'invasione non sono obbligati ad essere di stanza nel porto d'imbarco. Possono muoversi dalla loro Base fino alla Base d'imbarco, quindi verso l'esagono d'invasione, quindi rientrare nel loro punto di partenza, purché non superino con il movimento un totale di 40 esagoni (Europa) o 20 esagoni (Pacifico) dal loro punto di partenza fino all'esagono d'invasione¹⁶ (ECCEZIONE: le invasioni delle isole Hawaii da parte dei Giapponesi). Le unità terrestri parzialmente rifornite o soggette ad un effetto petrolifero d'armata non possono compiere invasioni. Le Unità aeree non possono compiere invasioni.

21.5151 Se una Forza d'invasione è respinta, le Unità terrestri che avrebbero dovuto compiere l'invasione non possono muoversi dal loro porto d'imbarco durante la restante fase di combattimento, né durante l'*exploitation*¹⁷, né partecipare ad un combattimento di logoramento o offensivo. Per le eventuali conseguenze del sovrimpilamento dovuto ad un'invasione mancata o abbandonata, vedere i par. 22.82.

21.516 Le altre Unità navali possono accompagnare i caccia-torpedinieri che compiono un'invasione per proteggere la missione

¹⁶ Penso che nel calcolo dei limiti dei 40 e 20 esagoni debba essere considerata anche la rotta di ritorno (N.d.T.).

¹⁷ La fase di sfruttamento di una precedente vittoria (N.d.T.).

d'invasione o compere un bombardamento costiero in appoggio all'invasione. Tali Unità navali non sono sottoposte alle restrizioni di movimento e di Base dei caccia-torpedinieri che eseguono l'invasione marittima.

21.517 EXPLOITATION DA UN ESAGONO D'INVASIONE: si può ottenere un varco in un esagono preso con un'invasione se sono soddisfatte tutte le seguenti condizioni.

A. Almeno una delle unità terrestri che prendono parte al combattimento che inizia l'invasione è un'Unità blindata con i suoi elementi meccanizzati intatti;

B. L'unità blindata ha una CTL di uno o più.

C. L'Unità blindata è coinvolta nel *round* finale del combattimento d'invasione e

D. almeno un'unità terrestre che ha partecipato al combattimento iniziale dell'invasione è sopravvissuta ed occupa l'esagono conquistato con l'invasione.

21.5171 UNITÀ BLINDATE CHE POSSONO COMPIERE UN'EXPLOITATION: le Unità blindate supplementari in riserva a bordo della flotta d'invasione possono *exploiter*. Le Unità blindate adiacenti da terra all'esagono conquistato con l'invasione non possono *exploiter*, a meno che il l'esagono in questione sia stato attaccato da terra congiuntamente con l'invasione. In questo caso, le Unità blindate necessarie possono provenire dalla Forza d'invasione o dalle Unità adiacenti. il varco e l'*exploitation* da un esagono conquistato con un'invasione sono autorizzati anche se tale esagono non sia presidiato.

21.5172 SISTEMAZIONE DELLE UNITÀ SUPPLEMENTARI NELL'ESAGONO CONQUISTATO CON L'INVASIONE: le Unità terrestri d'invasione che sono sopravvissute devono occupare l'esagono conquistato con l'invasione. Se l'esagono in questione fosse sotto controllo ostile e se almeno un'unità terrestre dell'attacco iniziale è sopravvissuta al combattimento con cui ha avuto inizio l'invasione ed occupa l'esagono obiettivo dell'invasione, può essere messo nell'esagono in questione un talloncino "testa di ponte" nell'esagono conquistato con l'invasione. Le Unità a bordo della flotta d'invasione che non hanno partecipato all'attacco possono anche essere messe nell'esagono conquistato con l'invasione. Possono occupare l'esagono conquistato con l'invasione fino a cinque unità terrestri, oltre alle forze specializzate, se è stato messo un talloncino "testa di ponte". Se l'esagono conquistato con l'invasione non contiene unità ostili, la vittoria è automatica e può essere messo un talloncino

"testa di ponte" (ECCEZIONE: invasione degli esagoni amici - 31.22).

21.5173 MOVIMENTO ED ATTACCO DAGLI ESAGONI CONQUISTATI CON UN'INVASIONE: il movimento verso esagoni adiacenti all'esagono invaso e gli attacchi contro Unità ostili in tali esagoni sono ammessi soltanto durante l'*exploitation*.

21.5174 LE UNITÀ D'INVASIONE NON RILEVANO AI FINI DEL COMBATTIMENTO DI LOGORAMENTO: le Unità terrestri che hanno invaso un esagono non sono considerate nel combattimento di logoramento e non possono compiere attacchi terrestri offensivi salvo che non compiano un'*exploitation*.

21.518 Perdite in un combattimento precedente un'invasione: le perdite del combattimento terrestre possono essere incassate dalle Unità terrestri che hanno partecipato al combattimento precedente l'invasione, dai Fattori aerei o dalle CVE che abbiano fornito appoggio al suolo, dalle flotte che abbiano compiuto un bombardamento costiero, o dai caccia-torpedinieri che abbiano trasportato le Unità d'invasione (15.64). L'attaccante non può incassare le perdite tra le Unità imbarcate che non abbiano partecipato all'attacco iniziale. Le Unità terrestri non impegnate ed i caccia-torpedinieri che li trasportano non sono interessati dai risultati del combattimento d'invasione.

21.519 Un esagono "testa di ponte" che non contiene un porto non può essere rafforzato da trasporto marittimo o da un NR. (ECCEZIONE: isole ad uno e due esagoni senza porti - 21.27). l'attaccante può rafforzare tale testa di ponte soltanto con Unità terrestri che compiano un'invasione nel nell'esagono in questione un turno successivo.



21.52 BOMBARDAMENTO COSTIERO

21.521 Il bombardamento costiero può essere utilizzato soltanto dall'attaccante per appoggiare un'invasione marittima con Unità terrestri. Il bombardamento costiero non può

essere utilizzato per appoggiare attacchi terrestri che non siano invasioni, né dei lanci di paracadutisti, né degli attacchi in *exploitation*.

21.522 Le Forze navali che provengono da differenti basi ed appartengano a varie nazionalità possono allearsi per compiere un bombardamento costiero.

21.523 le flotte che compiono un bombardamento costiero non devono essere di stanza a più di 40 esagoni (Europa) o 20 esagoni (Pacifico) dall'esagono d'invasione (ECCEZIONI: il bombardamento costiero combinato con un'invasione delle isole Hawaii da parte dei Giapponesi o un'invasione degli Alleati occidentali da una zona USA).

21.524 La presenza di Unità navali ostili in un esagono d'invasione può impedire il bombardamento costiero contro le unità in difesa dell'esagono in questione. (21.5123).

21.525 EFFETTI DEL BOMBARDAMENTO COSTIERO: Per ogni gruppo di tre fattori navali che eseguono un bombardamento costiero, un fattore di combattimento è aggiunto alla forza delle Unità terrestri dell'attaccante per la determinazione dei rapporti di forze.

21.526 LIMITI AL BOMBARDAMENTO COSTIERO: Il numero totale di fattori di combattimento aggiunti ad un attacco terrestre grazie ad un bombardamento costiero non può superare il triplo del numero totale di fattori terrestri impegnati nell'attacco d'invasione. Questa limitazione è distinta dall'ulteriore limitazione dell'appoggio al suolo con le Unità aeree.

21.527 L'attaccante può combinare l'appoggio al suolo con le Unità aeree e con le CVE con un bombardamento costiero per aiutare le Unità terrestri in attacco. Il sostegno al suolo con le Unità navali ed aeree può essere utilizzato per completare il bombardamento costiero, essendo i resti dei due tipi d'unità sommati, purché i limiti dell'appoggio al suolo e del bombardamento costiero non siano superati.

21.528 PERDITE DELLE UNITÀ NAVALI IMPEGNATE IN UN BOMBARDAMENTO COSTIERO

21.5281 Le flotte che eseguono un bombardamento navale possono essere eliminate (navi leggere) o essere danneggiate (navi pesanti) a seguito ad un risultato di combattimento terrestre nello stesso modo delle altre Unità. Per ogni fattore di flotta perso, altri due fattori di flotte subiscono il divieto di eseguire un bombardamento costiero. Se delle navi pesanti subiscono danni perché è stato attribuito loro un fattore di perdita di combattimento terrestre (21.5282C), i restanti fattori di questa nave

pesante sono computati ai fini dell'osservanza di tale divieto.

21.5282 Le perdite del combattimento terrestre possono essere incassate da flotte che eseguono un bombardamento costiero soltanto se questo consiste nell'eliminazione di una nave leggera o in un danno di una nave pesante.

A. CACCIA-TORPEDINIERI: deve essere eliminato un fattore "caccia-torpediniere" per ogni fattore di perdite da combattimento terrestre attribuito ai caccia-torpedinieri. I caccia-torpedinieri che trasportano Unità terrestri in invasione possono essere considerati ai fini dell'applicazione delle perdite da combattimento terrestre al pari di quanto già visto per i caccia-torpedinieri impegnati in un bombardamento costiero; devono, peraltro, essere rispettati i limiti fissati nel par. 15.642.

B. INCROCIATORI: deve essere eliminato un incrociatore per ogni due fattori di perdite da combattimento terrestre attribuiti agli incrociatori. Le perdite di combattimento terrestre possono essere attribuite agli incrociatori soltanto se con tali attribuzioni vengono affondati uno o più incrociatori¹⁸.

C. NAVI PESANTI: Si può assegnare un solo fattore di perdita da combattimento terrestre per nave pesante. Quest'operazione danneggia la nave pesante.

21.5283 LIMITI ALLE PERDITE CONSEGUENTI AD UN BOMBARDAMENTO COSTIERO: le perdite da combattimento terrestre possono essere distribuite a discrezione del giocatore attaccante tra le Unità terrestri, aeree e navali impegnate in combattimento, al fine di adempiere all'obbligo di purgare le perdite, indipendentemente dai tipi o dalle Basi d'origine delle Unità aeree e navali, purché le perdite assegnate ai fattori di flotta che hanno compiuto un bombardamento costiero non superino il valore in fattori di combattimento dell'elemento bombardamento costiero rispetto a quello proprio dell'attacco terrestre. ESEMPIO: Due unità di fanteria 3-2 che invadono e 36 fattori di flotta che eseguono un bombardamento costiero (6+12 = 18) attaccano un'unità blindata 2-3 in un esagono di spiaggia (2x3 = 6) per una relazione di 3:1. Se esce un risultato "ex", il difensore perde la sua unità blindata 2-3 e l'attaccante perde sia le sue due unità di fanteria 3-2, sia un'unità di fanteria 3-2 e tre fattori di flotta, sia sei fattori di flotta (a sua scelta), rispettando gli obblighi di cui al par. 21.5282.

¹⁸ Quindi, sembrerebbe che i fattori di perdita da combattimento terrestre possano essere attribuiti agli incrociatori soltanto in numero pari (N.d.T.).

Se il difensore avesse avuto, invece, un'Unità di fanteria 3-2 ed un'altra Unità di fanteria 1-2, la relazione sarebbe stata $18:12 = 1:1$. se fosse uscito un risultato "ex", le due unità del difensore sarebbero state eliminate e l'attaccante potrebbe, allora, scegliere se perdere le sue due unità di fanteria 3-2 e sei fattori di flotta, o un'unità di fanteria 3-2 e nove fattori di flotta, o 12 fattori di flotta; in tutti i casi, i fattori di flotta superstiti rientrano in porto.

21.53 RAIDS

21.531 PREMESSA

21.5311 Le Unità navali disponibili dell'Asse possono tentare incursioni contro le navi Alleate muovendosi nelle zone S.O. Atlantica, dell'Oceano indiano, o del pacifico. Un'incursione è una missione di combattimento che richiede la stessa spesa in BRP delle altre operazioni offensive delle Unità navali. Ai fini di questa norma, la zona S.O. Atlantica è considerata come sul Fronte occidentale, la zona dell'Oceano indiano sul Fronte mediterraneo (Suez) o dell'Asia del Sud-Est (Colombo o Madras), e la zona S.O. Pacifica è considerata come sul Fronte pacifico.

21.5312 Tutte le incursioni si svolgono durante la fase di combattimento del giocatore che fa l'incursione, prima della risoluzione del combattimento SW¹⁹.

21.532 MOVIMENTO DELLE UNITÀ IMPEGNATE IN RAIDS VERSO LE ZONE S.O.

21.5321 NAVI CHE POSSONO COMPIERE UN'INCURSIONE: il giocatore di turno, durante la fase di combattimento, può compiere un'incursione contemporaneamente alle altre missioni navali; più precisamente, gli incrociatori non rientrati in porto, le navi specificatamente denominate ed le portaerei rapide possono tentare un'incursione muovendosi verso una zona S.O. da un porto operativo o dalla Zona di Murmansk. Le navi specificatamente denominate lente ed i caccia-torpedinieri non possono compiere incursioni.

21.5322 INTERCETTAZIONE SULLA MAPPA: le Unità in incursione possono essere intercettate sulla mappa durante il loro movimento verso una Zona S.O. Se le Unità in incursione evitano l'intercettazione sulla carta ed entrano nella Zona S.O., possono anche essere intercettate nella zona S.O. (21.534). I gruppi d'incursioni non possono viaggiare insieme appoggiandosi reciprocamente (22.144). Le Unità navali in incursione dalla Zona di Murmansk si muovono direttamente dalla zona di Murmansk alla zona

S.O. Atlantica e non sono intercettabili sulla carta in questo caso.

Per intercettare le Unità in incursione viene lanciato un dado per Unità intercettanda, meno un dado se il gruppo in incursione è composto da non più di 10 fattori navali (22.23). Pertanto può essere intercettata un'incursione sulla cartina soltanto se si possono applicare un modificatore d'intercettazione favorevole per le Unità aeree alleate o un risultato di favorevole di controspionaggio, o se l'incursione passa attraverso un esagono in cui sono di stanza Unità navali ostili (22.242).

21.533 RAIDS CON FLOTTE.

21.5331 COMPOSIZIONE E BASE DELLE FLOTTE: ogni flotta d'incursione non può essere composto da più di tre navi. Ogni incrociatore a due fattori è considerato come una nave. Possono partire dal medesimo porto più flotte d'incursione. Navi di stanza in differenti porti possono convergere in un unico esagono e formare una flotta d'incursione prima di entrare in una zona S.O.

21.5332 PRIORITÀ: se più flotte d'incursione tentano un *raid* nella stessa zona S.O., il giocatore che compie le incursioni indica con quale ordine avvengono le incursioni (non è possibile che i *raids* vengano risolti contemporaneamente). Se l'Asse ed i Giapponesi compiono tutti due delle incursioni nell'Oceano indiano e non sono d'accordo sull'ordine da seguire, starà al giapponese decidere l'ordine di avvicendamento dei gruppi di incursione. Il primo gruppo d'incursione è quello che ha minori possibilità di essere intercettato (vedere la tavola delle incursioni - 21.5342).

21.5333 LIMITAZIONI: possono compiere incursioni solo le Unità navali delle Potenze principali, con le seguenti restrizioni.

A. ZONA S.O. ATLANTICA: possono compiere un'incursione nell'Atlantico solo le Unità navali tedesche.

B. ZONA S.O. DELL'OCEANO INDIANO: possono compiere un'incursione da Suez fino a tre navi tedesche o italiane se l'Asse controlla il canale di Suez e l'Etiopia. Possono compiere un'incursione da Colombo e Madras fino a tre navi giapponesi per isola, cioè sei navi giapponesi in tutto.

C. ZONA S.O. PACIFICA: le navi giapponesi possono compiere incursioni nella zona S.O. pacifica da Townsville, Numea, Suva (Is. Figi) o da qualsiasi porto delle isole Hawaiiane. possono compiere un'incursione fino a tre navi giapponesi per porto.

¹⁹ S.O. (?).

21.5334 SISTEMAZIONE DELLE UNITÀ IN INCURSIONE DURANTE LA SISTEMAZIONE INIZIALE: La Germania può collocare uno o più delle seguenti Unità: "Graf Spee", "Lutzow" o "Scheer" nella Zona S.O. Atlantica nella fase di sistemazione iniziale degli schieramenti. Possono essere riunite o essere collocate in gruppi d'incursione distinti. La Germania deve pagare il costo in BRP per le operazioni offensive di tali Unità in incursione durante la fase di combattimento dell'autunno 1939.

21.534 DIFESA CONTRO UNITÀ IN INCURSIONE IN UNA ZONA S.O.

21.5341 INDIVIDUAZIONE DEL NUMERO DI NAVI IN DIFESA CHE POSSONO INGAGGIARE BATTAGLIA CONTRO OGNI FLOTTA IN INCURSIONE: DOPO che il difensore ha risolto tutte le intercettazioni navali delle altre missioni navali del giocatore di turno, il giocatore di turno lancia un dado per ogni flotta in incursione e consulta la tavola delle incursioni per determinare quante navi appartenenti a difensore possono ingaggiare battaglia contro ogni flotta d'incursione. Prima di eseguire questi lanci di dado, il difensore può annunciare che impedisce alle sue Unità navali disponibili (21.5342) di tentare un'intercettazione dell'incursione indicando quali sono le Unità navali che restano in porto. Così facendo, il difensore può evitare i modificatori negativi connessi con le unità navali di stanza in porti non operativi (22.232C). Quando il difensore ha annunciato che ritira alcune Unità navali dall'intercettazione, tali Unità navali ritirate non possono più essere utilizzate contro le incursioni per il resto della fase di combattimento, e le altre Unità navali non possono essere ritirate prima del secondo lancio di dado (21.538).

A. Se il lancio di dado modificato da una flotta d'incursione è "0" o meno, allora la flotta d'incursione sfugge all'individuazione e può attaccare i mezzi navali di Trasporto dei difensori (21.5361A).

B. Se il lancio di dado modificato da una flotta d'incursione è "1", la flotta d'incursione viene ingaggiata in combattimento da un incrociatore di due fattori.

C. Se il lancio di dado modificato da una flotta d'incursione è "2" o più, allora la flotta d'incursione viene ingaggiata in combattimento da due navi del difensore o più, il primo dei quali è sempre un incrociatore ("2" = due navi compreso l'incrociatore, "3" = tre navi, compreso l'incrociatore, ecc.).

21.5342 IDENTIFICAZIONE DELLA NAVE IN DIFESA CHE INGAGGIA BATTAGLIA CONTRO QUALE FLOTTA D'INCURSIONE: la prima nave del difensore

da impegnare in battaglia con una flotta d'incursione è un incrociatore (21.5341A). In risposta al giocatore attaccante per ogni gruppo d'incursione che abbia ottenuto con il dado un "2" o più, il difensore lancia un numero di dadi uguale al numero di navi in difesa supplementari che possono impegnare la flotta d'incursione come sopra individuata. Quindi, il giocatore difensore consulta la tavola d'incursione per determinare quali altri tipi di navi impegnano battaglia con la flotta in incursione in parola. Il difensore deve sottostare al risultato dei dadi e non può rifiutare di inviare le sue navi contro una flotta in incursione. Le Unità navali che impegnano battaglia con un'incursione non sono soggette agli attacchi da parte delle Unità aeree ostili di stanza al suolo né all'intercettazione delle Unità navali ostili.

A. Le navi in difesa non devono essere rientrate in porto e trovarsi in una delle seguenti posizioni:

- **ATLANTICO:** la Zona SO atlantica, un porto del Fronte occidentale, o la Zona atlantica USA.

- **OCEANO INDIANO:** la Zona S.O. dell'oceano indiano, Suez, Bassora, Abadan, Colombo, Madras, o le Zone del Sudafrica, dell'Australia o indiana.

- **PACIFICO:** La Zona S.O. Pacifica, le Zone pacifica USA, australiane o indiane, Townsville, Numea, Suva (Is. Figi), Papeete, Pearl Harbor o ogni porto americano costruito nelle isole Hawaiane.

B. Se non ci sono navi disponibili del tipo autorizzato dai lanci dei dadi da parte del difensore, il numero di navi in difesa che possono impegnare l'incursione è ridotto proporzionalmente.

È facile determinare quali navi impegnano battaglia contro un'incursione. Per ogni lancio di dado, un incrociatore o una nave di guerra con stazza uguale al risultato del dado può ingaggiare battaglia, o una nave rapida con una stazza superiore di un punto rispetto al risultato. Dunque un risultato di "2" permetterà ad un incrociatore, o una nave principale di 2 fattori, o una nave principale rapida di 3 fattori di impegnare battaglia con la flotta d'incursione. Le navi rapide sono più efficaci negli scontri con i gruppi di incursioni.

Tavola dei Raids - 21.5342

È lanciato un dado per ogni flotta d'incursione per determinare quante Unità navali del difensore potranno impegnare battaglia contro tale flotta. il risultato del dado è modificato ne termini che seguono:

Modificatori generali:

-3	automatico.
+ 1	per ogni flotta d'incursione supplementare operante nella zona SO (+ 1 per il secondo gruppo, + 2 per il terzo, ecc.).
+ 1	se il difensore ha almeno un portaerei rapida operativa nella Zona SO.
+ 1	se la flotta d'incursione contiene tre navi.
+ 1	due risultati di ricerca di portata aerea per il difensore.
+ 2	tre risultati di ricerca di portata aerea per il difensore.
-1	il difensore è in un porto non operativo.

Modificatori supplementari per l'Atlantico:

+ 1	Gli USA sono in guerra contro la Germania
+ 1	Per ogni flotta con 6 CVE nella zona SO atlantica (arrotondato per difetto): 0-5:0; 6-11:+1; 12-17:+2; 18-23:+3; 24+:+4

Modificatori supplementari per l'Oceano indiano:

+ 1	Per ogni flotta con 3 CVE nella zona S.O. dell'Oceano indiano (arrotondato per difetto): 0-2:0; 3-5:+1; 6-8:+2; 9-11:+3; 12+:+4. Ogni AAS e NAS in localizzazione operativa nella Zona indiana è equivalente ad una CVE.
-----	--

Modificatori supplementari per il Pacifico:

+ 1	Per ogni flotta con 3 CVE nella zona S.O. Pacifica (arrotondato per difetto): 0-2:0; 3-5:+1; 6-8:+2; 9-11:+3; 12+:+4. Ogni AAS e NAS in localizzazione operativa nella Zona australiana è equivalente ad una CVE rispetto alle incursioni giapponesi che entrano nella zona S.O. Pacifica attraverso il lato Sud della carta pacifica (soltanto).
-----	---

Modificatori supplementari per le incursioni tedesche ed italiane:

+/- 1	Vantaggio conseguente ad operazioni di controspionaggio ultra.
-------	--

Modificatori supplementari per le incursioni giapponesi:

+/- 1	Vantaggio conseguente ad operazioni di controspionaggio Magic
-------	---

Un risultato modificato di "1" o più permette al difensore di ingaggiare battaglia con la flotta d'incursione in questione.

La prima nave del difensore da impegnare in battaglia è sempre un incrociatore. Il tipo di nave supplementare da impegnare in battaglia contro ogni flotta d'incursione è determinato lanciando un dado. Se nessuna delle navi così individuate è disponibile, non sono autorizzate sostituzioni:

1	Incrociatore o incrociatore da battaglia rapida a 2 fattori
2	incrociatore, incrociatore da battaglia a 2 o 3 fattori o nave da guerra rapida a 3 fattori.
3	Nave da guerra a 3 fattori o nave da guerra rapida a 4 fattori.
4	Nave da guerra a 4 fattori o nave da guerra rapida a 5 fattori.
5	Nave da guerra a 5 fattori o portaerei rapida.
6	Ogni nave disponibile alla scelta del difensore.

ESEMPIO: la Bismarck ed un incrociatore compiono un'incursione nell'Atlantico. Il risultato della del lancio per il raid modificato è "4", ciò permette a quattro navi britanniche di impegnare battaglia contro il gruppo d'incursione. I risultati per determinare quali tipi di nave possono impegnare battaglia sono "2" (un secondo incrociatore, una nave da guerra a 2 fattori o una nave da guerra rapida a 3 fattori), "4" (una nave da guerra a 4 fattori o nave da guerra rapida a 5 fattori) e "5" (una nave da guerra a 5 fattori o una portaerei rapida). Il giocatore britannico sceglie un incrociatore (obbligatorio), una nave da guerra rapida a 3 fattori (risultato "2") ed una nave da guerra a 4 fattori (risultato "4"). Se non ci sono navi da guerra Alleate occidentali a 5 fattori né portaerei rapide o nella zona S.O. Atlantica o nelle vicinanze, il risultato "5" è ignorato (21.5324B).

21.535 BATTAGLIA NAVALE TRA UNA FLOTTA IN INCURSIONE E LE UNITÀ NAVALI IN DIFESA: vengono di seguito risolti i rounds di battaglia navale tra ogni flotta d'incursione e le Unità navali in difesa che impegnano il gruppo d'incursione. Le battaglie navali che interessano Unità in incursione utilizzano una procedura di battaglia navale semplificata (vedere 22.372).



21.536 EFFETTI DEL RAID.

21.5361 ATTACCO AI CONVOGLI DI TRASPORTO UNITÀ: le Unità navali in incursione possono attaccare le navi adibite a trasporto del difensore se:

A. NON CI SONO UNITÀ NAVALI DI SCORTA: se il convoglio non è scortato da nessun'Unità navale in difesa, tutte le Unità navali della flotta d'incursione possono attaccare i trasporti del difensore;

o B. TUTTE LE NAVI DI SCORTA AL CONVOGLIO DI TRASPORTO UNITÀ SONO ELIMINATE: se tutte le unità navali che hanno impegnato il gruppo d'incursione sono eliminate in battaglia navale, tutte le Unità navali della flotta d'incursione che non hanno partecipato alla battaglia navale possono attaccare le navi da trasporto del difensore.

21.5362 OCCORRE UN LANCIAMENTO DI DADI PER OGNI FLOTTA D'INCURSIONE: Il combattimento tramite le flotte d'incursione che attaccano i le navi adibite a trasporto del difensore (21.5361A, B) è risolto nel modo seguente:

A. PORTAEREI: le portaerei rapide di ogni flotta d'incursione fanno convergere le loro Unità aeronavali e risolvono il combattimento in un solo *raid* aereo, utilizzando la tavola d'attacco navale (22.55). Se più flotte d'incursione contengono portaerei rapide, vengono risolte altrettanti *raids* aerei. In tali casi il giocatore cui appartengono le Unità da trasporto non ha diritto ad alcun lancio di dadi per la difesa aerea.

B. NAVI PESANTI E LEGGERE: le navi pesanti e leggere di ogni flotta d'incursione agiscono congiuntamente ed eseguono un solo lancio di dadi contro i trasporti del difensore, utilizzando la tavola d'attacco navale (22.55). Questa procedura è ripetuta per ogni flotta d'incursione. I trasporti del difensore non possono contrattaccare con tiri di dado a difesa.

C. MODIFICATORI: Le DRM di nazionalità si applicano ai *raids* aerei (21.5362A) ed agli attacchi di flotta (21.5362B) per le incursioni contro i trasporti. I trasporti non sono considerati come espletanti un'attività navale che riduce la loro efficacia (22.522B), e non si applicano i modificatori associati a tali attività.

21.5363 ATTACCHI D'INCURSIONE VIETATI CONTRO I TRASPORTI: le Unità navali in incursione non possono attaccare i trasporti del difensore se delle Unità navali del difensore sono sopravvissute alla battaglia navale con la flotta d'incursione in questione, anche se sono danneggiate.

21.537 RIENTRO IN PORTO

A. Dopo la risoluzione del primo *round* di battaglia navale tra ogni flotta d'incursione e le Unità navali del difensore che hanno ingaggiato lo scontro, e dopo la risoluzione degli attacchi delle incursioni contro le navi ostili, tutte le flotte d'incursione devono tentare di rientrare in porto. Le Unità navali in incursione non possono restare in mare.

B. Ogni flotta d'incursione può rientrare in porto nel suo complesso o può scomporsi in flotte d'incursione più piccole.

C. Le Unità navali non danneggiate del difensore che hanno impegnato il primo *round* di battaglia navale con una flotta d'incursione devono sottostare ad un secondo *round* di battaglia navale contro tale flotta. Se una flotta d'incursione si scompone in molte flotte d'incursione per rientrare in porto, il difensore

assegna le Sue Unità navali impegnate contro le nuove flotte a suo piacimento.

D. Le Unità navali del difensore che sono state danneggiate durante il primo *round* di battaglia navale possono disimpegnarsi e rientrare in porto.

21.538 SECONDO TENTATIVO D'INGAGGIO

A. Prima che le Unità navali in incursione rientrino in porto, deve essere eseguito un secondo lancio di dadi da applicare alla tavola d'incursione per ogni gruppo d'incursione, utilizzando gli stessi modificatori già calcolati in occasione del primo lancio di dadi fatto per tale flotta, ed è ripetuta la procedura descritta nel par. 21.534.

B. Se una flotta d'incursione si è scomposta in molti gruppi di incursioni, deve essere eseguito un lancio di dadi differente per ogni nuova flotta d'incursione. Sono utilizzati per ogni flotta gli stessi modificatori, anche se la flotta originale avesse contenuto tre navi.

C. Le Unità navali in difesa supplementari si uniscono alle Unità navali non danneggiate in difesa che avevano impegnato il primo *round* di battaglia navale con ogni gruppo d'incursione, e, quindi, viene risolto il secondo *round* di battaglia navale.

D. Dopo la risoluzione della battaglia navale, tutte le Unità navali in incursione che sono sopravvissute e le Unità navali in difesa rientrano in un porto amico interamente rifornito o nelle Zone su carta adiacenti alla zona S.O. dove operavano e possono essere attaccate da Unità aeree in difesa ed essere intercettate da unità navali in difesa che si trovino nel raggio d'azione in quel momento (ECCEZIONI: le Unità navali tedesche in incursione che rientrano in porto nell'autunno 1939 dopo avere cominciato la partita in mare - 21.5334). Le Unità navali in incursione che sono sopravvissute non compiono di secondo attacco contro i trasporti del difensore durante questo turno.

21.54 ATTACCHI CONTRO BASI NEMICHE: Vedere 23.6.

21.55 MISSIONI DELLE PORTAEREI

21.551 MISSIONI AEREE DELLA PORTAEREI: le Unità aeree di stanza sulle portaerei possono compiere una sola missione aerea offensiva per turno, benché possano essere utilizzate durante qualsiasi *round* di battaglia navale durante un turno senza esaurire la loro capacità di missione offensiva. Dunque un'unità aerea di stanza su una portaerei può attaccare una Base nemica in missione offensiva, pure compiendo uscite

multiple, o compiere una sola missione di appoggio al suolo, o intercettare una unica missione di appoggio aereo difensivo, indipendentemente dal numero di operazioni offensive o difensive fatte durante la battaglia navale nel medesimo turno.

21.552 Le Unità aeronavali di stanza su portaerei rapide possono sferrare attacchi contro Basi nemiche nell'ambito di una missione di pattugliamento e possono in seguito compiere tutta una serie di missioni durante la fase di combattimento (21.4171).

21.553 Le missioni non sono assegnate alle Unità aeree delle portaerei durante la fase di combattimento prima che tutti i combattimenti che derivano dall'intercettazione navale siano stati risolti.

21.554 Rispettando il vincolo che le portaerei e le loro Unità aeree possono compiere una sola missione per turno, vari tipi di missioni aeree possono essere seguiti da Unità aeronavali di stanza su portaerei in un'unica forza navale. I fattori aerei basati su portaerei sono disponibili per missioni offensive soltanto se la loro portaerei è in mare ed impegnata in una missione offensiva, tra le quali un pattugliamento. Le Unità aeronavali in mare a bordo di una portaerei che compie un'attività diversa da una missione offensiva, come un'intercettazione navale, non possono compiere missioni aeree offensive, benché possano fare operazioni offensive o difensive durante la battaglia navale.

21.555 La partecipazione ad uno o più *rounds* di battaglia navale non esaurisce la capacità delle Unità aeree a bordo di portaerei di compiere una missione offensiva. Anzi, i fattori aerei basati su portaerei, anche quelli che hanno già compiuto un'operazione offensiva nel turno, non si considerano mai rientrati e partecipano sempre ad ogni battaglia navale o aerea in cui resti coinvolta la loro portaerei.

21.56 MISSIONI DELLE CVE: le CVE sono limitate alle attività navali indicate nel par. 20.42 e possono fornire appoggio al suolo soltanto alle invasioni marittime. L'elemento aeronavale delle CVE non può attaccare le Unità navali nemiche, né delle Basi navali o aeree, né intercettare Unità nemiche impiegate in appoggio aereo difensivo.

21.6 SCORTA MARITTIMA

21.61 PREMessa: le Unità terrestri o aeree che tentano un NR²⁰ via acqua devono procedere con una scorta marittima di caccia-torpedinieri o di

²⁰ Reimpiego navale.

Unità da trasporto, così come spiegato più in basso (ECCEZIONI: fiumi, frecce d'incrocio).

21.611 LIMITAZIONI: I caccia-torpedinieri devono essere utilizzati per la scorta marittima che comincia e termina su una mappa (ECCEZIONI: i trasporti possono essere utilizzati per gli NR Alleati occidentali nell'Atlantico, gli NR tra Suez, Bassora ed Abadan, ed gli NR verso alcune destinazioni del Pacifico; e per gli NR giapponesi - 20.642C, 20.644C, 20.645D, 20.646). I trasporti devono essere utilizzati per le scorte marittime che cominciano o terminano in una zona sulla mappa o che passano attraverso l'oceano indiano (20.642A, B, 20.644A, B, 20.645A-E) (EXCEPTIONS: 28.754E e 28.755F).

21.612 CACCIA-TORPEDINIERI: I caccia-torpedinieri utilizzati per la scorta marittima devono essere di stanza nel porto da cui lo NR in questione comincia (ECCEZIONE: NR a partire da isole ad uno o due esagoni senza porti - 21.37).

A. Occorre un fattore "caccia-torpediniere" per ogni fattore terrestre o aereo in NR. Un'Unità di fanteria ad un fattore richiede dunque un fattore "caccia-torpediniere"; un'Unità di fanteria a tre fattori richiede tre fattori "caccia-torpedinieri"; ed un'Unità blindata a cinque fattori richiede cinque fattori "caccia-torpedinieri".

B. I "caccia-torpedinieri" non sono obbligati a scortare i BRP concessi come "bonus" via mare (40.223).

C. Occorrono tre fattori "caccia-torpedinieri" per ogni talloncino "petrolio" trasportato via mare dall'Asse europeo (33.43B).

21.613 TRASPORTI: un trasporto utilizzato per una scorta marittima può avere soltanto una sola Base di partenza ed una sola Base di destinazione.

A. Occorre un trasporto per ogni gruppo di cinque fattori terrestri o aerei in NR.

B. Occorre un'Unità da trasporto per ogni gruppo di 5 BRP (arrotondati all'unità superiore) condotti via (40.223).

C. Occorre un'Unità da trasporto per ogni talloncino "petrolio" trasportato via mare dal Giappone o dagli Alleati occidentali (33.43B).

21.614 Gli NR, compreso gli NR da e verso una zona su carta, possono essere intercettati. I caccia-torpedinieri di scorta marittima che sono intercettati e battuti in battaglia navale devono rientrare alla loro Base d'origine. Se caccia-torpedinieri eseguono una scorta marittima ed il numero di fattori di caccia-torpedinieri scende

al di sotto della soglia minima necessaria allora l'unità scortata è eliminata. Se un trasporto compie una scorta e viene eliminato, allora l'Unità scortata è anch'essa eliminata (22.83).

21.615 Un giocatore può assegnare altre Unità navali a protezione della scorta marittima, per aumentare le possibilità di riuscita dell'operazione di NR:

A. DIFESA DEI CACCIA-TORPEDINIERI: con riferimento alle Unità accompagnate da caccia-torpedinieri, le Unità navali che forniscono una protezione supplementare devono essere di stanza nello stesso porto da cui salpano i caccia-torpedinieri di scorta e so considerano come rientrate alla fine della fase di reimpiego. Gli NR verso lo stesso porto possono convergere in mare (28.32).

B. DIFESA DELLE UNITÀ DA TRASPORTO: con riferimento alle Unità scortate da Unità da trasporto, le Unità navali che forniscono una protezione supplementare devono essere di stanza sia nel porto da cui partono le Unità scortate, sia nella Zona S.O. che corrisponde all'Unità di trasporto utilizzato. Se più di una di queste Unità da trasporto è utilizzata per scortare le Unità, il giocatore interessato deve indicare quali delle Unità navali da trasporto nella zona S.O. proteggono i singoli NR prima che siano sferrati gli attacchi aerei o navali gli NR. L'utilizzo di Unità navali in una zona S.O. per la scorta del NR non influisce sulla capacità delle Unità in questione di svolgere altre funzioni nella medesima zona S.O.: (25.36).

21.62 Le Unità scortate in mare devono trovarsi o essere in grado di riposizionarsi via terra verso il porto l'isola l'isola monoesagonale in cui sono scortate.

21.63 Le Unità navali utilizzate per la scorta marittima non possono essere utilizzate per altre operazioni durante lo stesso turno di gioco (ECCEZIONE: le Unità navali in una zona S.O. - 25.36), benché possano cambiare Base durante la fase di movimento prima di compiere una scorta marittima.

ESEMPIO: un'unità di fanteria 3-2 americana è a Port Moresby.

Il giocatore alleato desidera utilizzare dei caccia-torpedinieri per eseguire un NR all'unità 3-2 da Port Moresby verso le Filippine. per eseguire la scorta occorrono almeno tre fattori "caccia-torpediniere" Alleati. Questi caccia-torpedinieri non possono essere di stanza nelle Filippine all'inizio della fase di reimpiego. Se lo fossero, potrebbero eseguire un NR fino a Port Moresby, ma non potrebbero scortare l'unità 3-2 a Port Moresby prima del turno successivo. Il giocatore

alleato in previsione avrebbe potuto muovere i caccia-torpedinieri necessari verso Port Moresby durante la fase di movimento, quindi utilizzarli per la scorta marittima durante lo stesso turno.

Se Unità navali giapponesi intercettano la scorta dell'unità di fanteria 3-2 da Port Moresby, e vincono la battaglia navale, allora, l'Unità 3-2 dovrà tornare a Port Moresby, a meno che gli Alleati abbiano come sopravvissuti meno di tre fattori "caccia-torpedinieri", nel qual caso, indipendentemente dal vincitore della battaglia navale, l'unità di fanteria 3-2 sarà eliminata.

21.631 Le Unità navali utilizzate per eseguire o proteggere una scorta navale possono anche loro eseguire un NR, ma soltanto verso la stessa destinazione individuata per le Unità scortate dalle prime. Le Unità navali che compiono o che difendono una scorta navale possono così terminare la fase di reimpiego nel porto o nella zona su carta verso il quale le unità accompagnate terminano il loro NR (poiché la destinazione o sia interamente o parzialmente rifornita - 30.61G). Le forze navali in una zona S.O. che proteggono una scorta navale non hanno quest'opzione e devono restare nella loro Zona S.O.

21.64 LIMITAZIONI

21.641 La porzione di scorta navale di un NR deve iniziare la propria rotta da un porto, o da un'isola mono esagonale, o da un'isola a due esagoni disponibile, controllati ed interamente riforniti (21.37) o da una zona su carta. La porzione di scorta navale di un NR deve passare attraverso porti controllati ed interamente riforniti (21.3613E); le isole monoesagonali sono insufficienti. Il bordo Est della carta pacifica è considerato come un porto alleato occidentale ai fini dell'applicazione di questa regola. La porzione di scorta navale di un NR deve terminare la propria ritta in un porto controllato, interamente o parzialmente rifornito o in una zona su carta (ECCEZIONE: isole ad uno o due esagoni senza porti - 21.37). Gli NR verso diverse destinazioni sono risolti separatamente (28.32).

21.642 PORTATA: non c'è alcun limite di distanza per una scorta marittima, se non quella per cui un'Unità che esegua un NR in una zona su carta (28.72A) deve terminare la fase di reimpiego in questa Zona. Invece, un NR non può attraversare più di 20 esagoni (Europa) o 10 esagoni (Pacifico) senza raggiungere un porto controllato interamente rifornito (21.3613E) (ECCEZIONI: gli NR giapponesi dal Giappone e gli NR Alleati occidentali da Pearl Harbor hanno una portata di 20 esagoni. Se il Giappone controlla e rifornisce interamente Wake Island, Midway o Johnston, il Giappone può compiere un

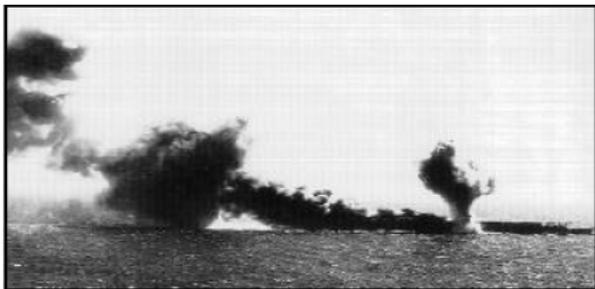
NR tra il Giappone e le isole Hawaii sotto controllo giapponese. Gli NR o la scorta navale deve passare per le isole in questione, in prendendo la strada più breve verso l'esagono di destinazione. Gli Alleati occidentali possono compiere un NR fino a 15 esagoni da Pearl Harbor se controllano e riforniscono interamente le Midway e Johnston e possono fare un NR fino a 20 esagoni da Pearl Harbor se controllano e riforniscono interamente anche l'Isola Wake; gli Alleati occidentali possono fare un NR dalle Isole Hawaii verso le Aleutine - 21.3614).

21.7 RIMETTERE LE UNITÀ NAVALI CON IL LATO VISIBILE

21.71 LIMITAZIONI: la possibilità di rimettere le Unità navali con il lato visibile è direttamente collegata al numero di segnalini "petrolio" assegnati all'attività navale. Vedere il par. 33.7 per la relazione tra consumo di petrolio e la possibilità di rimettere le Unità navali con la faccia visibile, come pure le limitazioni e le esenzioni.

22. L'INTERCETTAZIONE E LA BATTAGLIA NAVALE

- 22.1 L'INTERCETTAZIONE NAVALE
- 22.2 LA RISOLUZIONE DI UN'INTERCETTAZIONE NAVALE
- 22.3 LA BATTAGLIA NAVALE
- 22.4 FASI DELLA BATTAGLIA NAVALE
- 22.5 COMBATTIMENTO DELLE FLOTTE
- 22.6 RITIRATA DA UNA BATTAGLIA NAVALE
- 22.7 ROUNDS DELLA BATTAGLIA NAVALE SUPPLEMENTARI
- 22.8 EFFETTI DELLA BATTAGLIA NAVALE
- 22.9 ATTACCHI SOMMERGIBILISTICI



22.1 L'INTERCETTAZIONE NAVALE

22.11 Generalità: nel momento in cui un giocatore intraprende un'attività navale, il giocatore avversario può tentare un'intercettazione con una sua qualsiasi Unità

navale (ECCEZIONI: Le CVE non possono intercettare; l'ASW che si dispiegano da o verso una Zona S.O. ed i trasporti Alleati occidentali che si dispiegano da o verso una zona S.O. (20.6321) non possono essere intercettati). Le Unità navali in un porto non operativo possono intercettare, ma con un'efficacia ridotta (22.232C). Le Unità navali in incursione possono essere intercettate sulla carta durante mentre si muovono verso le Zone S.O. Atlantiche, pacifiche o dell'Oceano indiano (21.5322); le Unità navali in incursione che raggiungono una zona S.O., possono essere attaccate secondo quanto disposto dal par. 21.534. I sommergibili non possono essere intercettati. L'intercettazione non può essere tentata a meno che i gli Stati implicati siano già in guerra; un giocatore non può dichiarare la guerra durante il turno di un avversario allo scopo di tentare un'intercettazione.

22.111 Le Unità navali impegnate in servizi di pattugliamento (21.41), in zone S.O. o di stanza in Basi situate nelle zone USA o del Sudafrica non possono tentare intercettazioni (ECCEZIONI: le Unità navali in pattugliamenti difensivi (21.418); le incursioni (21.534). Le Unità navali tedesche nella zona di Murmansk sono limitate all'intercettazione delle attività navali Alleate sopra o sotto Bergen²¹. Tale intercettazione è automatica, e non occorre nessun lancio di dadi).

22.112 Se gli Alleati occidentali e la Russia desiderano entrambi intercettare la stessa attività navale nemica, gli Alleati occidentali hanno la precedenza.

22.113 Le Unità navali che tentano un'intercettazione partendo dallo stesso "esagono-Base" sono considerate un'unica Forza navale, anche se sono di varie nazionalità (ECCEZIONE: i sommergibili intercettano separatamente le navi di superficie - 22.915).

22.114 Le Unità navali possono essere intercettate finché non rientrano in porto (ECCEZIONI: trasporti Alleati occidentali ed ASW rientranti in porto - 20.6321).

22.12 SCELTA DI UN ESAGONO D'INTERCETTAZIONE: su richiesta del difensore, l'attaccante deve indicare la rotta esatta degli esagoni attraversati dalla Forza navale che compie la sua attività, ove ciò non sia già stato dallo stesso dichiarato. Il difensore può, dopo di ciò, scegliere un esagono su cui tenterà d'intercettare tale attività. Può scegliere l'esagono nel quale sono di stanza le unità navali dell'

²¹ In Francese: «Les unités navales Allemandes dans la zone de Mourmansk sont limitées à l'interception des activités navales Alliées dans ou hors de Bergen».

attaccante (purché siano entrate nella porzione d'acqua di questo esagono nel momento in cui esse lasciarono il porto), nell'esagono di destinazione, o in uno qualsiasi degli esagoni presenti lungo la rotta.

22.13 È PERMESSO SCEGLIERE UN SOLO ESAGONO PER L'INTERCETTAZIONE: l'intercettazione d'una data Forza navale non può essere tentata una sola volta lungo la rotta scelta dalla Forza navale intercettanda per compiere la sua attività. L'intercettazione navale avviene sempre prima che la Forza navale intercettata termini la sua attività, anche se l'intercettazione avviene nell'esagono di destinazione. Il limite di una sola intercettazione per attività navale avversaria subisce le seguenti eccezioni:

A. I sommergibili possono intercettare in un esagono diverso da quello delle altre Unità navali (22.915).

B. Ogni qual volta una Forza navale intercettante reitera il suo tentativo d'intercettazione facendo un lancio supplementare del dado, può essere controintercettata (22.164).

C. Una Forza navale può essere intercettata in tutto o in parte una seconda volta, se la stessa ha terminato o abbandonato la sua attività navale.

D. Le attività navali che passano per lo stretto di Gibilterra, lo Skagerrak, il Kattegat (Zona Mar Baltico - mare del Nord), il canale di Kiel, lo stretto turco, lo stretto della Sonda o gli stretti di Malacca sono trattati come attività navali distinte ai fini dell'applicazione delle regole sull'intercettazione, rispettivamente per ogni lato delle vie navigabili ostruite, e può dunque subire una sola intercettazione in più esagoni per ogni lato della via navigabile ostruita.

22.131 È AMMESSA L'INTERCETTAZIONE MULTIPLA: ogni volta che una Forza navale tenta di compiere un'attività navale, può essere intercettata, anche se una parte o la totalità di tale Forza è stata già intercettata precedentemente nel corso del turno, avendo già svolto una diversa attività navale. Una Forza navale che ne raggiunge un'altra nell'ambito di una sola attività navale forma una nuova Forza navale, che è soggetta all'intercettazione navale anche se i suoi elementi sono stati in tutto o in parte già intercettati prima della fusione delle rispettive Unità nella nuova Forza navale. Invece, se una Forza navale naviga verso una Base che contiene un'altra Forza navale allo scopo di unirsi con questa in una nuova Forza navale nell'"esagono-Base", allora la Forza navale che è già nell'"esagono-Base" e che attende l'arrivo della prima Forza navale non può essere intercettata.

In quest'unico caso le Forze navali possono, dunque, essere recuperate senza essere assoggettate all'intercettazione prima d'essersi unite nella nuova Forza frutto della fusione delle due originarie Forze navali.

ESEMPIO: delle TF giapponesi che navigano separatamente rispettivamente da Manilla, Okinawa e Tokio, si danno appuntamento a Okinawa e, quindi, partono in missione. Gli americani possono tentare tre intercettazioni diverse contro i tre gruppi anteriormente al loro appuntamento ed un'intercettazione in seguito. Se, invece, il Giapponese avesse unito le sue TF originarie inviando la sua TF di Manila verso Okinawa, quindi le due TF colà radunate verso Tokio dove si trova la terza TF, ed, infine, tutte e tre le TF verso la loro missione, gli americani avrebbero potuto intercettare prima la TF di Manila, poi, le due TF unite ad Okinawa in movimento verso Tokio, quindi le tre TF, ma le TF di stanza ad Okinawa ed a Tokio non avrebbero potuto essere intercettate separatamente²².

22.132 Se una Forza navale intercettata è battuta o si ritira, ciò non impedisce alle altre Forze navali che avevano l'intenzione di raggiungere la prima di tentare ugualmente la loro attività previamente dichiarata.

22.133 Le Unità aeree di ogni giocatore possono attaccare le Unità navali di un altro giocatore lungo tutti gli esagoni componenti la rotta (23.8), ivi compreso l'esagono su cui avviene l'intercettazione navale e gli esagoni attraversati nella rotta presa dalle Unità navali per il rientro in porto. Se si verificano un attacco aereo ed una intercettazione navale nello stesso esagono, le unità aeree dell'attaccante partecipano alla battaglia navale.

22.14 INTERCETTAZIONI

A. INTERCETTAZIONI DELLE DIFFERENTI ATTIVITÀ OSTILI AUTORIZZATE: le Unità navali di stanza nello stesso porto possono tentare intercettazioni distinte contro diversi obiettivi ostili, a prescindere dalla circostanza che le stesse facciano o meno parte di una TF, benché ogni Unità navale non possa che tentare di intercettare uno solo obiettivo nemico per fase.

B. LE TF INTERCETTANO SEPARATAMENTE: ogni TF, anche quelle nello stesso porto, intercettano separatamente, e lanciano distintamente i dadi. Le TF possono essere ricostituite appena prima di compiere i tentativi

²² In altre parole con questa seconda manovra il giocatore giapponese preserva la Forza navale di stanza a Tokio da un'intercettazione (N.d.T.).

d'intercettazione e di contro intercettazione. Ciò può consistere nella formazione di nuove TF in modo che più TF possano tentare una intercettazione contro lo stesso obiettivo nemico.

C. INTERCETTAZIONI DISTINTE PARTENTI DAL MEDESIMO PORTO: sono ammessi due o più tentativi d'intercettazione distinti partenti dallo stesso porto contro il medesimo obiettivo nemico, se in quel porto sono presenti più di una TF. Ogni TF compie un'intercettazione distinta.

D. UNITÀ NAVALI NON FACENTI PARTE DI UNA TF: poiché una TF non può essere composta da più di nove fattori navali, Unità non facenti parte di una TF non possono tentare un'intercettazione di un obiettivo nemico da un dato porto. I tentativi d'intercettazioni con Forze più grandi sono autorizzate soltanto se le Unità navali sono in una TF.

E. POSSIBILITÀ DI PRESERVARE LE UNITÀ NAVALI: l'impiego delle Unità navali può essere destinato oltre che per eseguire delle intercettazioni anche per compiere altre attività, tra cui contrastare le contro-intercettazioni ostili (22.16).

F. UN UNICO ESAGONO PER L'INTERCETTAZIONE: se le Unità navali di più Basi tentano d'intercettare il medesimo obiettivo nemico, devono scegliere un esagono d'intercettazione comune (22.13).

G. INTERCETTAZIONE TRAMITE PATTUGLIE DIFENSIVE: le Unità navali in pattugliamento difensivo intercettano al pari delle Unità navali dal porto.

22.141 Se due attività navali provengono dallo stesso porto, il cui esagono è oggetto d'intercettazione da parte del difensore, le due attività navali sono intercettate e si scatena una sola battaglia navale tra la Forza d'intercettazione e le Forze navali implicate nelle due attività navali (ECCEZIONI: 22.144). Parimenti, se due o più Forze navali convergono in un unico esagono di destinazione, l'intercettazione in questo esagono comporta una sola battaglia navale tra la forza d'intercettazione e tutte le forze in attacco sull'esagono di destinazione.

22.142 Se due attività navali s'incrociano in un esagono, esse si considerano come attraversanti l'esagono in distinti momenti. Un'intercettazione diretta verso tale esagono non può che avere come obiettivo una sola delle due attività navali, ma non entrambe. Se il difensore desidera intercettare le due attività navali, egli dovrà farlo con forze navali diverse ed ingaggiare due distinte battaglie navali.

22.143 Se due attività navali seguono una rotta avente in comune più esagoni contigui, qualsiasi intercettazione su uno degli esagoni in comune interessa entrambe le attività navali e comporta una sola battaglia navale (ECCEZIONE: 22.144). Se il difensore desidera intercettare una sola delle due attività navali, deve scegliere un esagono d'intercettazione che contenga soltanto l'attività navale che desidera intercettare.

22.144 Le linee di rifornimento marittimo verso diverse zone di rifornimento, le incursioni, gli NR e le scorte marittime verso differenti destinazioni si muovono e sono intercettati sempre separatamente. Le forze navali Britanniche e francesi che passano per gli stessi esagoni di mare impegnano separatamente battaglia navale finché s'applicano le restrizioni sulla cooperazione Franco-inglese (53.253).

22.15 FASI DELL'INTERCETTAZIONE: il giocatore che muove ("l'attaccante") deve, ad ogni tappa del suo turno di gioco, annunciare le nuove attività navali che desidera intraprendere prima che il difensore decida quando e dove tenterà un'intercettazione. Ad esempio, durante la fase di movimento, l'attaccante deve annunciare immediatamente tutte le pattuglie che intende disporre, i cambiamenti di Base navale ed le ridislocazioni nelle Zone S.O. prima che il difensore decida le intercettazioni; durante la fase di combattimento, l'attaccante deve annunciare tutte le missioni navali che intraprenderà, ivi comprese la destinazione di ogni missione, e quali unità terrestri, se ce ne sono, sono a bordo delle sue flotte, prima che il difensore decida le intercettazioni. Tutti gli NR che subiscono un'intercettazione sono dichiarati nello stesso modo, ed i relativi combattimenti sono subito risolti (28.313).

22.16 CONTROINTERCETTAZIONI: l'attaccante può tentare di contro-intercettare le Unità navali del difensore con le sue Unità navali non impegnate e non rientrate in porto (ECCEZIONI: le pattuglie, le CVE) a portata d'intercettazione della rotta scelta dall'intercettatore. Un'Unità navale è considerata non impegnata se essa non è rientrata in porto e non è impegnata in un'attività navale nella fase di gioco in discorso. Le Unità navali in un porto non operativo possono contro intercettare, ma con un'efficacia ridotta (22.232C). Le Unità navali che ingaggiano un *raid* in una zona S.O. non sono soggette agli attacchi dell'aviazione nemica né a all'intercettazione con unità navali ostili (21.5342). Un'Unità navale che desidera, quindi, tentare una contro-intercettazione di un'Unità navale nemica che a sua volta abbia intercettato un cambio di Base, tale Unità contro-intercettante non può contemporaneamente compiere un pattugliamento, un cambio di Base o un una

ridislocazione in una zona S.O. nella medesima fase.

22.161 TEMPISTICA: la contro-intercettazione si svolge sempre prima dell'intercettazione contro cui è diretta. Le contro-intercettazioni sono risolte come le intercettazioni. Il modo di risolvere la battaglia navale dipende dall'ubicazione dell'esagono de controintercettazione:

A. ESAGONO D'INTERCETTAZIONE: se una Forza in intercettazione è contro-intercettata nell'esagono in cui l'attività navale del giocatore in movimento è intercettato, viene risolta un'unica battaglia navale nell'esagono d'intercettazione. Le Forze navali in contro intercettazione, le Forze navali in intercettazione, e le Forze navali che compiono la loro attività navale sono tutte coinvolte nella battaglia navale che ne deriva. Eventuali altre forze navali in intercettazione ed in contro intercettazione che non hanno raggiunto l'esagono d'intercettazione nel loro primo tentativo possono anche unirsi al combattimento negli eventuali ulteriori *rounds* della battaglia navale (22.241).

B. ESAGONO DI NON INTERCETTAZIONE: se una Forza navale in intercettazione è contro-intercettata in un esagono diverso da quello d'intercettazione, viene preliminarmente risolta una battaglia navale tra le forze navali in intercettazione e quelle in contro-intercettazione, senza la partecipazione della Forza navale originariamente intercettata, per stabilire se la Forza navale intercettante è tutt'ora in grado di continuare la sua intercettazione. Se la Forza navale in intercettazione batte la Forza navale in contro-intercettazione, può, a propria discrezione, sia continuare la sua missione fino all'esagono d'intercettazione ed impegnare il combattimento navale con la Forza navale intercettata, sia abbandonare l'intercettazione e rientrare in porto.

22.1611 CONTROINTERCETTAZIONE DI PIÙ DI UNA TF IN INTERCETTAZIONE: se due o più TF viaggiando insieme lungo la stessa rotta sono intercettate insieme (22.143) allora è risolta una sola battaglia navale. Se le TF in intercettazione sono battute, allora esse devono rientrare tutte in porto. Se, invece, una TF in intercettazione è vincitrice, essa adotta, allora il migliore statuto del TF in intercettazione con il migliore risultato, allo stesso modo delle TF in mutuo appoggio (22.281) o rientra in porto a discrezione del giocatore in intercettazione.

APPOGGIO DA PARTE DELLE PATTUGLIE OFFENSIVE ALLE ATTIVITÀ NAVALI AMICHE: le Unità navali in pattugliamento offensivo, compresi i sommergibili, non lanciano due dadi per contro-intercettare. Per contro, esse si possono muovere

fino a tre esagoni verso l'esagono d'intercettazione per fornire appoggio ad una Forza navale amica che è stata intercettata da Forze navali ostili. Se l'esagono d'intercettazione è a più di tre esagoni da un esagono di pattugliamento, la Forza in pattugliamento si muove di tre esagoni verso l'esagono d'intercettazione e può continuare il suo tentativo di contro-intercettazione dopo il primo *round* di battaglia navale d'intercettazione (22.241). (ECCEZIONE: sommergibili in pattugliamento non possono appoggiare Forze amiche navali a più di tre esagoni dal loro esagono di pattugliamento). Le Forze navali in pattugliamento che sono riuscite a controintercettare partecipano alla battaglia navale tra la Forza navale amica e la Forza navale in intercettazione. Le Forze navali in pattugliamento non possono controintercettare Forze navali nemiche in intercettazione se non nell'esagono d'intercettazione scelto dall'avversario. Una Forza in pattugliamento che fallisce il suo tentativo d'appoggio d'una Forza navale amica rientra nel suo esagono di pattugliamento.

22.163 NESSUNA SPESA DI BRP: le controintercettazioni possono essere eseguite dalle Unità navali disponibili appartenenti tanto alla nazione le cui attività navali sono intercettate, quanto ai suoi alleati, senza spesa di BRP. Parimenti, le Unità aeree operative non impegnate appartenenti alla nazione la cui attività navale è intercettata od a un suo alleato possono attaccare le Unità navali in intercettazione senza spesa di BRP se le unità aeree sono nel raggio d'azione dell'intercettazione.

22.164 L'ORDINE DA SEGUIRE NELLO SVOLGIMENTO DEI TENTATIVI D'INTERCETTAZIONE E DI CONTRO-INTERCETTAZIONE: il difensore annuncia tutti i suoi tentativi d'intercettazione (ECCEZIONI: intercettazioni delle Unità navali che rientrano in porto - 22.165; intercettazione delle pattuglie nell'esagono di pattugliamento dopo una o più incursioni aeree -21.415L), quindi esegue i suoi lanci di dado per l'intercettazione. Sono, poi, annunciati tutti i tentativi di contro-intercettazione navale, prima che inizino le battaglie navali derivanti dalle intercettazioni riuscite. Le Forze navali in intercettazione che non raggiungono l'esagono d'intercettazione in occasione del loro tentativo d'intercettazione iniziale possono essere contro-intercettate, giacché la Forza navale che esse tentano d'intercettare è stata intercettata da un'altra forza navale, rendendoli così disponibili per continuare il loro tentativo d'intercettazione (22.241).

22.1641 CONTROINTERCETTAZIONI DIFFERITE: ogni volta che una Forza navale in intercettazione che ha fallito il suo tentativo iniziale continua il suo tentativo d'intercettazione

con un ulteriore lancio di dadi, Forze ostili non impegnate possono tentare di contro-intercettare, benché ogni Forza navale non può tentare che una sola intercettazione o controintercettazione per fase. Se scoppia una battaglia navale a causa di una controintercettazione differita, allora quest'ultima è risolta immediatamente prima della battaglia navale derivante dall'intercettazione riuscita.

22.165 INTERCETTAZIONE DELLE UNITÀ NAVALI RIENTRATE IN PORTO: le intercettazioni delle Unità navali rientrate in porto non devono essere annunciate prima che le Unità navali in questione non tentino di rientrare in porto. Le Unità navali che hanno fallito i loro tentativi d'intercettazione durante una fase non possono tentare d'intercettare Unità navali che rientrano in porto nel corso della stessa fase (22.27). Le Unità navali che rientrano in porto possono, in funzione delle restrizioni di portata (21.33), congiungersi con altre Unità navali amiche per fornirsi una protezione reciproca, allo stesso modo che per le Unità navali impegnate in una attività navale (22.143; ECCEZIONE: Incursioni - 22.144). Se una Forza navale si divide in due o più Forze navali mentre rientra in porto, le Forze navali derivanti dalla suddetta scissione possono essere assoggettate ad intercettazione anche se la forza navale originale è stata anch'essa intercettata.

22.166 INTERCETTAZIONE AERONAVALE CONCERTATA: il principio "ultimo ad essere intercettato - primo a navigare" regola la sequenza degli attacchi aerei e della battaglia navale. In funzione di questa limitazione, il giocatore che si muove detta l'ordine nel quale saranno risolti gli attacchi aerei e le intercettazioni navali delle diverse attività navali; quindi il giocatore in intercettazione detta l'ordine nel quale saranno risolti gli attacchi aerei e le contro-intercettazioni delle diverse intercettazioni navali, ecc. In primo luogo la forza in intercettazione naviga verso l'esagono d' intercettazione, con un eventuale attacco aereo in corso di rotta. La forza intercettata si muove in seguito verso l' esagono d'intercettazione, e può anche subire attacchi aerei per strada. È, poi, risolta la battaglia navale, ivi compresi gli attacchi aerei anche nello stesso esagono d'intercettazione.

22.1661 Teoricamente, un difensore che a conservato delle Unità navali può intercettare i contro-intercettori, ecc. finché uno dei due giocatore non abbia più Unità navali non impegnate.



22.2 Risoluzione dell'intercettazione navale

22.21 DADI UTILIZZABILI: le intercettazioni navali sono risolte lanciando uno o più dadi per ogni Forza navale in intercettazione, aggiungendo i risultati dei dadi, e muovendo la Forza navale in intercettazione, cominciando dall'esagono adiacente alla sua Base navale, per un numero d'esagoni pari al risultato (Europa) o alla sua metà (Pacifico - arrotondato all'unità superiore) sulla rotta d'intercettazione scelta verso l'esagono d'intercettazione.

22.22 NUMERO DI LANCI: al di là delle specifiche eccezioni che si illustreranno più avanti, le quali modificano risultato dei dadi:

A. UN DADO: si lancia un dado per intercettare le incursioni che vanno e provengono da una Zona S.O. e per contro-intercettare le intercettazioni nemiche che utilizzano unità navali in porto (per le contro-intercettazioni di pattuglie, vedere 22.162).

B. DUE DADI: si lanciano due dadi per intercettare i cambiamenti di Basi, le pattuglie, le portaerei in missione, gli NR delle Unità navali, le Unità navali trasferite e le Unità navali che rientrano alla Base.

C. QUATTRO DADI: si lanciano quattro dadi per intercettare rifornimenti marittimi, il trasporto marittimo, le invasioni marittime, le Unità impiegate in bombardamenti costieri, le scorte marittime e le rotte dei convogli.

D. OTTO DADI: si lanciano otto dadi per intercettare pattuglie che tentano di rimanere nel loro esagono di pattugliamento durante la fase di combattimento.

22.221 OTTO È IL LIMITE MASSIMO DI DADI LANCIABILI PER L'INTERCETTAZIONE: non si possono lanciare più di otto dadi indipendentemente dal tipo d'intercettazione tentato, e quali che siano i modificatori favorevoli applicabili.

22.222 INTERCETTAZIONE AUTOMATICA: l'intercettazione delle attività navali nemiche sono automatiche, senza necessità di lanciare alcun dado, se la Forza intercettata si trova nell'esagono dov'è di stanza la Forza d'intercettazione navale. In questo caso, non si lanciano dadi (22.242).

22.223 PATTUGLIE: le Pattuglie non lanciano dadi per iniziare un'intercettazione o una contro-intercettazione (22.162). Sempre le pattuglie lanciano, invece, un dado ad ogni *round* per continuare un tentativo d'intercettazione o di contro-intercettazione (22.2411).

22.23 MODIFICATORI: il numero di dadi lanciati è aumentato o diminuito nel modo seguente:

A. AVIAZIONE: si lancia un dado supplementare per ogni AAS o NAS decollante da terra in ricognizione e che individua la Forza navale nemica nella rotta verso l'esagono d'intercettazione, o addirittura nell'esagono d'intercettazione stesso, con un aumento massimo di tre dadi.

- Una Forza navale può essere individuata soltanto da Unità aeree operative che siano di stanza in un esagono a portata della rotta intrapresa verso l'esagono d'intercettazione o dell'esagono stesso d'intercettazione. Le AAS e i NAS in ricognizione sono equivalenti in questo caso.

- Le Unità aeree che individuano un'attività navale nemica non si considerano ritirate e non sono costrette ad attaccare l'attività navale nemica. Una data Unità aerea può simultaneamente incidere su un numero illimitato di tentativi d'intercettazione. Un'Unità aerea già impegnata in un'altra attività, come un appoggio al suolo o un appoggio aereo difensivo, non è autorizzata ad aiutare un'intercettazione navale.

- Le restrizioni alla cooperazione Anglo-Francese non impediscono alle Unità aeree d'una di queste due Nazioni d'aiutare le intercettazioni dell'altro; le restrizioni alla cooperazione Russo-Alleati proibisce tale tipo di cooperazione.

B. DECIFRAZIONE: se il giocatore in intercettazione gioca più carte strategiche del suo avversario nell'intercettazione navale, raddoppia nel turno in questione i suoi lanci di dadi per

l'intercettazione navale. Un giocatore non lancia non più d'un dado supplementare se ha giocato due o più carte strategiche rispetto al suo avversario. Le carte strategiche non possono ridurre il numero di dadi lanciati per le intercettazioni navali.

C. INTERCETTAZIONE DELLE UNITÀ IMPIEGATE IN INVASIONI MARITTIME ED IN BOMBARDAMENTI COSTIERI IN UN ESAGONO OBIETTIVO DELLA MISSIONE: si lancia un dado supplementare per l'intercettazione delle Forze navali che compiono un'invasione marittima o un bombardamento costiero nel loro esagono di missione. Questo modificatore non si applica alle Forze navali che rientrano alla base dopo avere terminato tale missione.

D. CONTROINTERCETTAZIONE IN UN ESAGONO D'INTERCETTAZIONE: si lanciano due dadi supplementari per una contro-intercettazione in un esagono d'intercettazione.

22.232 MODIFICATORI SFAVOREVOLI

A. NAVI LENTE: si ritira un dado se la Forza navale in intercettazione contiene navi lente²³.

B. SOMMERGIBILI: Si ritirano due dadi per le intercettazioni eseguite da sommergibili, eccetto le pattuglie di sommergibili, che intercettano e contro-intercettano senza lancio di dadi (22.162).

C. PORTI NON OPERATIVI: si ritirano due dadi per le Unità navali di superficie che operano da un porto non operativo. Tale limitazione non si applica ai sommergibili basati in porti fortificati (32.248).

D. PICCOLE FORZE NEMICHE: si ritira un dado se la Forza navale intercettata è composta da meno di 10 fattori navali. Una linea di rifornimento marittima non protetta è considerata come una Forza navale con meno di 10 fattori ai fini dell'applicazione delle regole sull'intercettazione. Quando le rotte dei convogli sono intercettate (25.731, 25.95), la dimensione del convoglio è calcolata sulla base del numero di trasporti a rischio, maggiorato del numero di tutte le unità navali che proteggono il convoglio.

²³ Quindi, vale solo l'ultimo risultato (N.d.T.).

Tavola d'intercettazione navale - 22.23

Dadi	attività intercettata
1	IncurSIONI che provengono o vanno verso da una Zona S.O.; Forze navali in intercettazione (contro intercettazione partente da uno porto).
2	Cambiamento di Base, pattugliamento, portaerei in missione, NR d' Unità navali, Unità navali trasferite, Unità navali rientranti alla loro Base.
4	Rifornimento marittimo, trasporto marittimo, invasione marittima, bombardamento costiero, scorta marittima, rotta di un convoglio.
8	Pattuglia che tenta di restare nel suo esagono di pattugliamento per la fase di combattimento.

Modificatori

Modificatori esterni:	
+ #	Per squadriglia aerea che intercetta l'attività navale (22.231A). Massimo +3.
+1	Decifrazione (22.231B). Massimo +1.
Se la forza in intercettazione:	
-1	Contiene delle navi lente (22.232A).
-2	È composta da sommergibili (22.232B).
-2	È basata in un porto non operativo (22.232C) (ECCEZIONE: sommergibili).
Se la forza intercettata:	
-1	È composta da meno di 10 fattori navali (22.232D).
+1	Esegue un'invasione marittima o un bombardamento costiero nel proprio esagono di missione (22.231C).
+2	È contro intercettata in un esagono d'intercettazione (22.231D).

Spiegazione: il numero di dadi lanciato per l'intercettazione navale è determinata dalla situazione applicabile. Nel teatro pacifico, il risultato è ridotto di metà (arrotondato all'unità superiore).

Pattuglie: le Unità navali in pattugliamento, tra cui i sommergibili, non lanciano dadi per contro intercettare. Possono, invece, muoversi di tre esagoni verso un esagono d'intercettazione per appoggiare una Forza navale amica che è stata intercettata da forze navali nemiche (22.162, 22.232B).

22.24 INTERCETTAZIONI NAVALI RIUSCITE:

se risultato dei dadi è superiore o pari alla distanza in esagoni tra la Base della Forza navale e l'esagono d' intercettazione, allora l'intercettazione riesce, ai fini della contro-intercettazione, e la Forza navale in intercettazione impegna la forza navale intercettata in battaglia navale.

22.241 INTERCETTAZIONI NAVALI MANCATE:

se è riuscito almeno un tentativo d' intercettazione contro una Forza navale nemica, le altre forze navali che non sono riuscite a raggiungere l'esagono d' intercettazione durante il loro tentativo iniziale d'intercettazione della Forza navale in questione, muovono d'un numero d' esagoni pari al loro risultato d'intercettazione lungo la loro rotta d'intercettazione. Esse possono continuare o abbandonare il loro tentativo d'intercettazione dopo ogni *round* di battaglia navale (ECCEZIONI: sommergibili -22.92B) compresi i *rounds* di battaglia navale nei quali i gruppi di combattimento dei due campi avversi non sono riuscito a dislocarsi ed a impegnare la battaglia. Se tutti i tentativi d'intercettazione falliscono, tutte le Forze navali che hanno tentato l'intercettazione sono considerate come aventi abbandonati i loro tentativi d' intercettazione e, quindi, rientrano ai loro rispettivi porti d' origine.

22.2411 INSISTERE IN UN TENTATIVO D'INTERCETTAZIONE:

una Forza navale può continuare a tentare d'intercettare lanciando un dado e muovendosi di un numero di esagoni pari al risultato (Europa) o alla sua metà (Pacifico - arrotondato all'unità superiore: 1-2 = un esagono; 3-4 = due esagoni; 5-6 = tre esagoni), giacché la Forza navale nemica resta impegnata in battaglia navale nell'esagono d'intercettazione.

22.2412 ABBANDONARE UN TENTATIVO D' INTERCETTAZIONE:

una Forza navale può abbandonare il suo tentativo d'intercettazione rientrando volontariamente nel suo porto d'origine.

22.242 SE NESSUN DADO È LANCIATO:

le Forze navali possono tentare intercettazioni anche se il risultato dei dadi lanciati per il loro primo tentativo è pari o inferiore a zero²⁴. Tali Forze navali in intercettazione sono mosse nella porzione d'acqua compresa nel loro esagono Base ed intercettano automaticamente qualsiasi Forza navale presente nel loro esagono Base. Possono tentare di unirsi ad una battaglia navale già cominciata lanciando un dado alla fine di ogni *round* di battaglia navale (22.2411).

22.243 ATTACCHI AEREI E SOTTOMARINI INSUFFICIENTI:

l'intercettazione delle forze navali ostili da parte dei sommergibili o l'attacco d'una Forza navale nemica con Unità aeree isolate non permette alle stesse di proseguire con più tentativi d'intercettazione a vuoto di Forze navali.

22.244 CONTROINTERCETTAZIONI MANCATE:

le Forze navali che mancano la loro controintercettazione iniziale possono continuare i

²⁴Un risultato negativo è possibile in virtù dei coefficienti modificatori (v. *supra*) (N.d.T.).

loro tentativi di controintercettazione in conformità al paragrafo n° 22.2411 nel modo seguente:

A. ESAGONO D'INTERCETTAZIONE: se la Forza in controintercettazione si è posizionata nell'esagono in cui l'avversario ha intercettato l'attività navale originaria, i tentativi di controintercettazione possono continuare finché la battaglia navale tra l'attività navale originale e le Forze navali in intercettazione continui.

B. ESAGONO DI NON INTERCETTAZIONE: se la controintercettazione s'è svolta in un esagono diverso da quello in cui l'avversario ha intercettato l'attività navale originale, i tentativi di controintercettazione possono continuare soltanto finché almeno una Forza navale in controintercettazione sia riuscita alla sua controintercettazione contro la Forza navale nemica in intercettazione, e fintantoché la battaglia navale che deriva dall'intercettazione continua.

22.245 CONTRO CONTRO-INTERCETTAZIONE: le contro controintercettazioni delle controintercettazioni, ecc., sono eseguite come secondo le regole già viste per le controintercettazioni.

22.25 RAGGIUNGERE UNA BATTAGLIA NAVALE: le Unità navali che sono riuscite a raggiungere un esagono d'intercettazione dopo il fallimento di un loro iniziale tentativo d'intercettazione si uniscono alla battaglia navale che si svolge nell'esagono in questione. Le Forze navali che entrano in una battaglia navale in svolgimento in questo modo devono formare nuovi gruppi di combattimento (22.41A) distinti dalle Forze navali già impegnate in battaglia navale. Non sono permessi i rinforzi se le forze navali già impegnate sono composte da sei gruppi di combattimento (22.421C).

22.26 QUANDO DEVONO ESSERE RITIRATE LE UNITÀ NAVALI IN INTERCETTAZIONE: le Unità navali in intercettazione devono essere fatte rientrare quando ritornano alla Base soltanto se hanno impegnato una battaglia navale con la Forza navale nemica che tentavano d'intercettare o con Forze navali nemiche in controintercettazione. Le forze navali in intercettazione non si considerano rientrate nelle seguenti circostanze:

A. hanno fallito tutti i tentativi d'intercettazione e non sono entrate in battaglia navale con la Forza navale nemica che intendevano intercettare.

B. Altre Forze navali amiche intercettano la Forza navale nemica, ma la Forza navale in questione manca il suo tentativo d'intercettazione iniziale ed abbandona spontaneamente il suo tentativo d'intercettazione (22.2412), e la battaglia navale con la forza navale ostile intercettata si

conclude prima che la Forza navale in questione possa raggiungere l'esagono d'intercettazione e raggiungere la battaglia navale.

C. la Forza navale in questione attua con successo il suo tentativo d'intercettazione, ma la Forza navale intercettata è eliminata o abbandona la sua attività a causa di un attacco aereo o subacqueo prima che essa possa raggiungere l'esagono d'intercettazione.

D. La Forza navale in questione riesce ad esperire il suo tentativo d'intercettazione ed è controintercettata, ma sceglie di preservare alcune o tutte le sue Unità navali dalla battaglia navale scaturente dall'intercettazione.

- la decisione di preservare delle Unità navali dal combattimento d'intercettazione può essere presa ad ogni *round* sulla base di quello appena concluso. Le Unità navali che sono preservate dal combattimento d'intercettazione possono essere impegnate in combattimento in occasione di un qualsiasi ulteriore *round* della battaglia navale d'intercettazione.

- le Forze navali preservate dal combattimento d'intercettazione continuano a fare parte della Forza navale d'intercettazione, e sono considerate come nascoste²⁵ (22.53); esse sono vulnerabili e contribuiscono alla difesa della Forza d'intercettazione contro gli attacchi subacquei. Le Unità navali in intercettazione che sono nascoste²⁶ durante tutti i rounds di battaglia navale di controintercettazione non si considerano rientrate, a meno che siano state danneggiate da un attacco nemico.

- le portaerei rapide da cui decollano incursioni aeree e le Unità di flotta che sparano sono considerate come ingaggianti una battaglia navale.

- una Forza navale in intercettazione che ingaggia battaglia con una forza navale nemica intercettata non può preservare Unità navali dalla battaglia navale d'intercettazione ed è quindi da considerarsi rientrata allorché essa torna alla Base.

Si consideri un giocatore che tenta di controintercettare con una forza ridotta una grande Forza navale d'intercettazione che non sia riuscita a raggiungere il suo obiettivo con il primo tentativo ed abbia, pertanto, rinunciato all'intercettazione; in tale caso, il giocatore in intercettazione può scegliere di utilizzare solo una

²⁵ Il testo francese parla di "schermo": io ho preferito tradurre con nascoste (N.d.T.).

²⁶ Il testo francese parla di "schermo": io ho preferito tradurre con nascoste (N.d.T.).

o due navi specificatamente denominate per eliminare la Forza in controintercettazione, in modo che il resto della sua Forza sia disponibile per intercettare in un secondo momento altre attività nemiche nel corso del medesimo turno di gioco.

22.27 Le Unità navali che falliscono o abbandonano un tentativo d'intercettazione prima di raggiungere l'esagono d'intercettazione tornano al loro punto di partenza, e sono soggette agli attacchi o contro-intercettazioni da parte delle Unità aeree o navali nemiche presenti lungo la rotta di ritorno, e non e non si considerano rientrate quando le stesse raggiungono la loro base meno che esse abbiano partecipato ad una battaglia navale rientrando alla base. Le suddette Unità non possono tentare ulteriori intercettazioni nel corso della stessa fase di gioco.

22.28 INTERCETTAZIONI CHE SI APPOGGIANO RECIPROCAMENTE: prima che una Forza navale in intercettazione impegni il primo *round* di battaglia navale con una forza navale in contro-intercettazione, altre Forze navali che intercettavano la stessa attività navale nemica e che non sono state contro-intercettate possono differire la loro intercettazione ed aiutare la forza navale amica controintercettata (ECCEZIONE: I sommergibili in intercettazione devono attaccare la Forza navale che hanno intercettato - 22.92A), nel modo seguente:

A. le Forze navali in intercettazione che hanno intrapreso la stessa rotta verso l'esagono d'intercettazione della Forza navale amica controintercettata, in tale caso esse sono immediatamente messe nell'esagono di controintercettazione: tali Unità prendono, quindi, parte al primo *round* di battaglia navale, poiché l'esagono di contro-intercettazione è sulla rotta intrapresa dalle Forze navali amiche in discorso (22.143).

B. Diversamente accade se le Forze navali in intercettazione sono passate per un'altra rotta verso l'esagono d'intercettazione rispetto a quella seguita dalla Forza navale amica controintercettata, o se l'esagono di contro-intercettazione non è nella parte comune delle rispettive rotte intraprese dalle varie Unità per raggiungere l'esagono d'intercettazione. In tale caso, il giocatore in intercettazione colloca le sue Forze navali in intercettazione non controintercettate presenti in tutti gli esagoni delle rispettive rotte originarie verso l'esagono d'intercettazione in misura pari al risultato di un tiro di dado per l'intercettazione. Successivamente ad ogni *round* di battaglia navale di contro-intercettazione, le Forze navali amiche in intercettazione possono tentare di unirsi alla battaglia navale di contro-intercettazione

lanciando un dado per l'intercettazione ed avvicinandosi all'esagono di contro-intercettazione nei limiti del risultato del dado (22.2411).

22.281 RISULTATI DEL MUTUO SOCCORSO:

le Forze navali in intercettazione che differiscono le loro intercettazioni per aiutare una Forza navale amica in intercettazione che è stata controintercettata, possono continuare le loro intercettazioni nel modo seguente.

A. FORZE D'APPOGGIO CHE RAGGIUNGONO L'ESAGONO DI CONTRO-INTERCETTAZIONE: le Forze navali in appoggio che raggiungono l'esagono di contro-intercettazione, sia senza dover lanciare alcun dado (22.28A), sia dopo uno o più *rounds* di battaglia navale (22.28B), si uniscono alla Forza navale in intercettazione ed adottano il suo statuto. Se la Forza navale in controintercettazione vince la battaglia navale, la forza navale in intercettazione battuta e tutte le altre forze navali in appoggio rientrano in porto. Se la Forza navale in intercettazione e le Forze navali in appoggio vincono la battaglia navale, esse proseguono nella loro intercettazione in un'unica Forza, adottando lo statuto della Forza navale in intercettazione. L'appoggio ad una Forza navale contro-intercettata può dunque risultare dal fatto che la Forza navale d'appoggio manca la sua intercettazione d'un'altra Forza navale inizialmente riuscita o che una Forza navale che ha fallito la sua intercettazione navale iniziale fa parte di una Forza navale che ha attuato con successo il suo tentativo d'intercettazione iniziale.

B. FORZE D'APPOGGIO CHE NON RAGGIUNGONO L'ESAGONO DI CONTRO-INTERCETTAZIONE: le Forze navali d'appoggio che non raggiungono l'esagono di controintercettazione prima che la battaglia navale di contro-intercettazione non sia terminata (22.28B) possono, indipendentemente dall'esito della battaglia navale di contro-intercettazione, continuare il loro tentativo d'intercettazione dal loro esagono (22.2411) o abbandonare il loro tentativo d'intercettazione e tornare al porto (22.2412), a discrezione del giocatore in contro-intercettazione²⁷.

22.282 ABBANDONO DI TUTTE LE INTERCETTAZIONI: se il giocatore in intercettazione abbandona tutte le sue intercettazioni inizialmente riuscite per appoggiare le Forze navali contro-intercettate, allora l'originaria attività navale nemica non può più essere considerata

²⁷ Il testo francese parla di "giocatore in intercettazione", ma ritengo dal tenore della frase che sia più corretto parlare di "giocatore in controintercettazione" (N.d.T.).

intercettata e, pertanto, può essere portata a termine.

22.29 ABBANDONO DELLE ATTIVITÀ NAVALI: una Forza navale può abbandonare un'attività inizialmente intrapresa soltanto:

A. Se è attaccata da Unità aeree o sommergibili nemici, o è impegnata in battaglia navale da Unità navali ostili in intercettazione.

B. se una Forza navale amica con la quale essa s'è alleata per risolvere l'attività navale ha abbandonato o è stata eliminata dopo essere stata attaccata da Unità aeree o sommergibili nemici, o dopo avere impegnato una battaglia navale con Unità navali ostili in intercettazione.

22.291 le Forze navali che abbandonano e rientrano alla Base possono essere attaccate da Unità aeree o sommergibili nemiche o essere intercettate da Forze navali nemiche non impegnate che non abbiano tentato precedentemente intercettazioni nel corso della medesima fase. Le Forze navali che abbandonano sono si considerano rientrate quando raggiungono la loro base.

22.3 BATTAGLIA NAVALE

22.31 Ci sono due tipi di battaglia navale. La battaglia navale in cui sono implicate portaerei rapide in uno o in entrambi i campi è chiamata combattimento di portaerei. La battaglia navale tra unità navali che non siano portaerei è chiamato combattimento di flotta.

22.32 Tutte le Forze navali impegnate in una battaglia navale sono collocate nell'esagono d'intercettazione, dove si svolgono tutti i rounds della battaglia navale (ECCEZIONE: attacchi sommergibilistici - 22.915).

22.33 La battaglia navale è risolta in una serie di *rounds* di combattimento, di cui ciascuno può essere composto di una o più fasi seguenti.

A. Incursioni aeree decollanti da portaerei contro Basi terrestri.

B. Incursioni aeree da portaerei contro Forze navali ostili.

C. Incursioni aeree basate al suolo contro Forze navali.

D. Combattimento di flotta.

22.34 La sequenza delle fasi relative alle incursioni aeree ed al combattimento di flotta è ripetuta finché uno dei due campi in battaglia non si ritira o sia completamente eliminato. Non è

permesso ritirarsi da una battaglia navale prima che si sia verificata uno dei due tipi di battaglia.

22.35 Controintercettazioni: se il giocatore in movimento contro-intercetta una Forza navale in intercettazione, le Forze navali in intercettazione ed in contro-intercettazione sono messe nell'esagono di contro-intercettazione e si segue la procedura sopra illustrata. La Forza navale intercettata per prima non partecipa a questa battaglia navale a meno che la contro-intercettazione non avvenga nell'esagono d'intercettazione.

22.36 AVIAZIONE DI STANZA AL SUOLO

22.361 Le Unità aeree di stanza al suolo disponibili (22.433) a portata d'una Forza navale impegnata in una battaglia navale possono partecipare a questa battaglia navale:

A. se sono attaccate da Unità aeronavali decollanti da una portaerei (tutte le Unità aeree).

B. Se fornisce una copertura aerea ad una Forza navale amica (AAS e NAS in copertura).

C. Se individua Unità avversarie (AAS e NAS in individuazione).

D. Se attacca una Forza navale ostile (AAS e NAS in attacco).

22.362 In funzione delle restrizioni indicate nel paragrafo n. 23.161, le Unità aeree possono compiere più di un'attività aerea in una fase, ma sono considerate rientrate alla fine della fase in cui hanno compiuto le loro attività aeree. La possibilità di un'Unità aerea di stanza al suolo di partecipare o meno ad una battaglia navale è determinata dalla sua distanza verso l'esagono d'intercettazione. Le Unità aeree di stanza al suolo non possono attaccare Basi aeree o navali ostili nel quadro d'una battaglia navale.

22.363 Le Unità aeroterrestri partecipano alla battaglia navale in squadriglie (23.13).

22.37 SITUAZIONI SPECIALI: alcune battaglie navali possono essere risolte senza dover ricorrere ai gruppi di combattimento, di ricognizione, e di *blitz* eventuale.

22.371 GRUPPO DI COMBATTIMENTO: il combattimento di flotta è immediato, senza avere bisogno di lanci di dadi in ricognizione, se ogni campo ha in campo un solo gruppo di combattimento, senza possibilità di ricevere rinforzi (22.25), e se nessuno dei campi ha a portata delle Unità d'aviazione di stanza al suolo, su portaerei rapide, né sommergibili impegnati in battaglia.

22.372 INCURSIONI: la battaglia navale che implica Unità navali in incursione in una zona S.O. è risolto nel modo seguente:

A. Ogni Forza forma un solo gruppo di combattimento, qualunque sia la sua dimensione.

B. Si presume che i gruppi di combattimento si siano identificati reciprocamente. Nessun gruppo di combattimento è considerato come colto di sorpresa.

C. Si risolvono le Incursioni aeree provenienti da una portaerei.

D. Si risolve il combattimento di flotta con un unico *round* di combattimento.

E. Si risolvono gli attacchi contro i trasporti con Unità in *Raid* che non impegnano la battaglia navale. Tale operazione non è considerata come facente parte del primo *round* di combattimento navale.

F. Le Unità navali di rinforzo sono aggiunte al gruppo di battaglia navale degli Alleati occidentali ed è risolto un secondo *round* di incursioni aeree e di combattimento di flotta.



22.4 FASI DEL COMBATTIMENTO NAVALE

22.41 FASI DELLA BATTAGLIA NAVALE: il combattimento navale è composto di una o più *rounds* di combattimento, di cui ciascuno è diviso in un certo numero di fasi.

A. FORMAZIONE DEI GRUPPI DI COMBATTIMENTO: quando l'intercettazione o la contro-intercettazione scatena un combattimento navale, ogni giocatore assegna segretamente le sue TF ai propri gruppi di combattimento, che identifica con un numero. Le Forze navali che non fanno parte di una TF formano un solo gruppo di combattimento (22.421B). I giocatori determinano quali Unità navali sono nascoste²⁸. Tali Unità restano nascoste finché il gruppo di combattimento che contiene le Unità navali crittate entrano nel combattimento di flotta (22.26D, 22.53).

²⁸ Il testo francese parla di "schermo": io ho preferito tradurre con nascoste (N.d.T.).

B. ATTACCHI CONTRO BASI AEREE OSTILI: ogni giocatore assegna tutte, alcune o nessuna delle Unità aeronavali di stanza su portaerei per contrastare le Unità aeree ostili di stanza al suolo (23.61C). Il giocatore in intercettazione (o in contro-intercettazione) annuncia e risolve i suoi attacchi anti aerei. Le Unità aeree in difesa che non sono eliminate o che non abbandonano il campo dopo il risultato del combattimento aereo possono partecipare al *round* di battaglia navale in svolgimento fornendo la copertura aerea contro incursioni aeree di portaerei nemiche, compiere ricognizioni, attaccare Unità navali nemiche e fornire della copertura aerea contro gli attacchi aerei nemici decollanti da terra.

C. ASSEGNAZIONE DELLE UNITÀ AEREE BASATE SU PORTAEREI: ogni giocatore assegna le Unità aeronavali di stanza su portaerei che gli restano in operazioni offensive (incursioni aeree) o difensive (pattuglia da combattimento aereo) per questo *round* di combattimento (22.44).

Le assegnazioni aeronavali sono dissimulate.

D. ASSEGNAZIONE DELLE UNITÀ AEREE DI STANZA AL SUOLO IN COPERTURA AEREA: ogni campo annuncia le attività di copertura aerea da parte delle Unità aeree di stanza al suolo che sono a portata della battaglia navale assegnandole segretamente ad un dato gruppo di combattimento. Le Unità aeree assegnate in copertura aerea possono in seguito essere utilizzate per difendere il gruppo di combattimento cui sono state assegnate contro gli attacchi delle unità aeronavali di stanza su portaerei nemiche e contro attacchi ulteriori delle Unità aeree di stanza al suolo. Le Unità aeree di stanza al suolo non impegnate in copertura aerea contro gli attacchi provenienti da portaerei nemiche possono essere utilizzate più tardi per identificare o attaccare le Unità navali nemiche. Le AAF sono divise in squadriglie di vari tipi (23.132). Solo le AAS in attività di copertura (un terzo di quelle possedute arrotondato all'unità superiore) AAS disponibili possono eseguire una copertura aerea (23.11C).

E. RILEVAMENTO: ogni giocatore lancia il numero di dadi previsto per determinare l'esito della sua attività di rilevamento e di individuazione della composizione delle Forze navali del suo avversario (22.45).

F. RIVELAZIONE DEI GRUPPI DI COMBATTIMENTO: ogni giocatore annuncia il numero e la composizione dei suoi gruppi di battaglia navale così come indicato dal risultato dell'attività di localizzazione eseguita dall'avversario (22.452).

G. INCURSIONI AEREE CONTRO LE UNITÀ NAVALI NEMICHE IN MARE

- **Determinazione dei livelli di sorpresa delle Unità attaccate:** viene eseguito un lancio di dadi per l'attacco a sorpresa da ogni gruppo di combattimento in attacco che non è stato localizzato dal campo avversario ed è consultata la tavola degli attacchi a sorpresa navali per stabilire se il gruppo di combattimento che attacca ottiene un vantaggio tattico (22.46).

- **la Copertura aerea:** il combattimento aereo è risolto tra le Unità aeree dell'attaccante e le Unità aeree di stanza al suolo del difensore assegnate in copertura aerea.

- **Pattuglie di combattimento aereo:** il combattimento aereo è risolto tra le Unità aeree dell'attaccante e le pattuglie di combattimento aereo del difensore delle unità aeronavali decollanti dalle portaerei.

- **Incursioni aeree:** l'attaccante sceglie i suoi obiettivi e risolve i suoi attacchi aerei contro le Unità navali di difensore.

H. ATTACCHI AEREI PROVENIENTI DA BASI TERRESTRI: sono annunciati e risolti gli attacchi aerei effettuati da Unità aeree provenienti da Basi di terra, il giocatore con il risultato di rilevamento più elevato inizia per primo (e in caso di pareggio, il giocatore in intercettazione).

I. COMBATTIMENTO DI FLOTTA: si risolve a questo punto il combattimento di flotta. Il combattimento di flotta si svolge secondo quanto illustrato nel paragrafo 22.54.

J. Ritirata: se si è svolta una qualsiasi battaglia navale, le Forze navali che desiderano ritirarsi possono farlo (22.6). I gruppi di combattimento ingaggiati nel combattimento di flotta possono essere modificati (22.423B).

K. ATTACCHI SOMMERSIBILISTICI: gli attacchi sommersibilistici possono essere effettuati (22,9). Le unità navali danneggiate da questi attacchi sommersibilistici possono ritirarsi senza subire ulteriori attacchi sommersibilistici nell'esagono in questione.

L. ROUNDS SUPPLEMENTARI DI COMBATTIMENTO NAVALE: se entrambe le parti hanno ancora delle Forze navali impegnate in combattimento, le Forze navali che non sono riuscite a raggiungere l'esagono intercettazione lanciano un dado per avvicinarsi all'esagono d'intercettazione (22.241) e, così, inizia un nuovo *round* di combattimento.

22.42 GRUPPI DI COMBATTIMENTO

22.421 FORMAZIONE DEI GRUPPI: le Forze navali impegnate in combattimento navale sono dispiegate segretamente in gruppi di combattimento navale nel modo seguente.

A. Ogni TF partecipante alla battaglia navale forma un gruppo Combattimento distinto. La TF non può essere diviso o unito ad altre Unità in modo da formare gruppi di combattimento (eccezione: 22.423B).

B. Le unità navali che non fanno parte di una TF è si uniscono per formare un gruppo di battaglia distinto quando entrano nell'esagono di combattimento navale. Questo gruppo di combattimento può essere composto da dieci fattori navali. Se partecipano ad una battaglia navale più di 25 fattori navali, l'eccedenza costituisce un secondo gruppo di combattimento supplementare, ecc. Ad ogni fattore di portaerei rapida in un gruppo di combattimento deve anche essere unito almeno un fattore di flotta. Le portaerei in eccedenza non possono unirsi ove non attaccate alla battaglia navale e devono tornare in porto.

C. Non si possono avere più di sei gruppi di combattimento alleati o dello stessa fazione nel medesimo *round* di combattimento navale.

- Se una Forza navale composta da più di sei gruppi ingaggia battaglia navale, i gruppi in eccedenza, allora, non possono prendere parte al primo *round* di battaglia navale e non possono essere attaccate da Unità aeree e navali nemiche.

- I gruppi di combattimento contenenti navi occultate²⁹ (22,53) devono partecipare al combattimento navale. In caso contrario, spetta al giocatore che controlla il gruppo decidere quali gruppi ingaggeranno il combattimento e quali, invece, saranno in eccedenza.

- Dopo la risoluzione del primo *round* di combattimento navale, i gruppi di combattimento in eccedenza possono partecipare al secondo *round* solo se uno o più gruppi alleati si ritirano, sono stati eliminati, o si fondono dopo il combattimento di flotta in un unico gruppo di combattimento, di modo che nel secondo *round* di combattimento non vi siano più di sei gruppi di combattimento. I gruppi di combattimento ingaggiati non possono alternarsi con quelli in eccedenza nel corso del combattimento entrando ed uscendo dallo stesso. Tale *iter* viene ripetuto finché la battaglia navale non è risolta.

²⁹ Il testo francese parla di "schermo": io ho preferito tradurre con occultate (N.d.T.).

22.422 DINAMICA DEL COMBATTIMENTO³⁰:

ad ogni giocatore viene assegnato un numero per gruppo di battaglia relativamente alle Forze navali che partecipano al combattimento; tale operazione avviene piazzando un dado o un marcatore su ogni TF sulla scheda dello statuto navale. Se un giocatore ha un solo gruppo di combattimento, è chiamato "CG1", se ce ne sono due, essi sono chiamati "CG1" e "CG2", secondo l'ordine che il giocatore desidera, e così via fino al limite massimo di sei gruppi di combattimento per campo³¹. La composizione di un gruppo che lotta contro le Forze di un altro giocatore è inizialmente nascosto all'avversario e le navi di ciascuna battaglia gruppo rimarrà sulla scheda dello statuto Navale del rispettivo giocatore finché un gruppo qualsiasi venga scoperto dall'attività di localizzazione nemica e poi sia attaccato.

22.423 RIORGANIZZAZIONE DEI GRUPPI DI COMBATTIMENTO.

A. RINUMERAZIONE: i gruppi di combattimento possono essere rinumerati nel corso dei *rounds* di combattimento.

B. RICOMBINAZIONE: le Unità navali in diversi gruppi di combattimento che abbiano ingaggiato battaglia contro lo stesso gruppo di combattimento nemico possono, una volta esaurito il singolo *round* di combattimento, essere ricombinate in uno o più nuovi gruppi di battaglia con le seguenti limitazioni.

- Ogni nuovo gruppo di combattimento non deve essere composto meno di 10 e da non più di 25 fattori navali.

- Per ogni fattore di portaerei rapida in un nuovo gruppo di combattimento, tale gruppo deve contenere almeno anche un fattore di flotta.

I gruppi di combattimento non possono essere ricombinati o ricostituiti se non hanno ingaggiato battaglia o se sono stati coinvolti in azioni di flotta separate contro differenti Forze navali nemiche. Le Unità navali possono essere ritirate dalla battaglia piuttosto che assegnati a gruppi di combattimento ricostituiti.

C. RINFORZI: le Unità navali possono intervenire in rinforzo solo in battaglie in cui siano stati ingaggiati già sei gruppi di combattimento alleati o dello stesso campo e se almeno uno dei gruppi di combattimento viene eliminato o si ritira in un *round* di combattimento precedente.

22.424 CARGO

22.4241 ASSEGNAZIONE AI GRUPPI DI COMBATTIMENTO

A. UNITÀ AEREE E TERRESTRI: le Unità terrestri ed aeree trasportati da una Forza navale devono essere assegnati a dei gruppi di combattimento, con sufficienti cacciatorpedinieri o Unità da trasporto per poterli trasportare. Le Unità trasportate o in NR possono essere sciolte³² prima di essere assegnate a gruppi di combattimento. Le Unità terrestri e navali, una volta assegnate, non possono essere trasferite ad un altro gruppo di combattimento per evitare la loro eliminazione se il loro cacciatorpediniere, o l'Unità da trasporto sono eliminati o danneggiati.

B. BRP: i BRP sono assegnati ai gruppi di combattimento allo stesso modo già visto per le Unità terrestri e navali.

C. LE UNITÀ DA TRASPORTO: le Unità da trasporto di una Forza navale attaccate da Unità aeree e navali nemiche sono assegnati ad uno o più gruppi di combattimento, a discrezione del giocatore che muove³³. Le Unità da trasporto subiscono le perdite così come indicato nel paragrafo 20.58, ma esse non sono conteggiate per determinare le dimensioni della loro gruppo di combattimento. Se nessun gruppo di combattimento protegge le Unità da trasporto, le Unità aeree e navali nemiche attaccheranno soltanto le Unità da trasporto.

D. RIFORMIMENTO MARITTIMO: se una Forza navale di scorta ad una linea di rifornimento marittimo è coinvolta in una battaglia navale, la tutela fornita da tale Forza al rifornimento marittimo è assegnata ad un solo gruppo di combattimento. Tutte le Unità navali di tale gruppo di combattimento devono essere eliminate o ritirate volontariamente dal combattimento prima che la linea marittima di rifornimento sia danneggiata e disorganizzata (30.381D). Allo

³⁰ Il testo francese intitola "Mécanismes". Francamente ho trovato brutta la traduzione di tale titolo con "Meccanismi" (N.d.T.).

³¹ V. par. 22.421, Lett. C.

³² Letteralmente sarebbe "disperse" (N.d.T.).

³³ A mio avviso l'espressione deve essere intesa così: "a discrezione del giocatore che controlla tali Unità" (N.d.T.).

stesso modo, se delle Forze navali amiche appoggiano una linea di rifornimento marittimo intercettata in contro-intercettazione nell'esagono d'intercettazione, la protezione della linea di rifornimento marittimo può essere assegnato ad un gruppo di combattimento facente parte della Forza navale in controintercettazione.

22.4242 EFFETTI DEL COMBATTIMENTO CONTRO I CARGO NAVALI: un gruppo di combattimento è lento (20.121D) ed opera con una ridotta efficacia in combattimento se trasporta Unità terrestri, aeree, o BRP; se protegge un rifornimento o contiene unità da trasporto impegnate in una rotta di un convoglio. Se dei fattori di flotta in un gruppo di combattimento trasportanti merci sono implicati in un combattimento di flotta, tali Unità subiranno un Modificatore di -1 al lancio dei loro dadi di combattimento, mentre la Forza avversaria ottiene un modificatore di +1 al suo lancio di dadi per il combattimento di flotta (22.552B).

22.425 EFFETTI DEL COMBATTIMENTO SUI GRUPPI IN ATTIVITÀ DI LOCALIZZAZIONE: per ogni gruppo di combattimento composto da dieci o più fattori navali non danneggiati, compresi quelli che trasportano merci, viene lanciato un dado supplementare per l'attività di localizzazione eseguita da questo gruppo navale. I gruppi di combattimento con meno di dieci fattori navali ed i gruppi di combattimento in esubero (22.421C) non danno diritto a lanci supplementari di localizzazione.

22.43 ATTACCHI ANTIAEREI CONTRO BASI NEMICHE

22431 ATTACCHI ANTIAEREI RISOLTI PRIMA DELL'ATTIVITÀ DI LOCALIZZAZIONE: quando ogni Forza navale è stata suddivisa in gruppi di combattimento, il giocatore in intercettazione decide se le sue Unità navali di stanza su portaerei eseguiranno degli attacchi antiaerei contro le Unità aeree nemiche presenti nelle loro basi terrestri, che siano a portata della sua forza navale. Il giocatore in questione annuncia il numero delle NAS impiegate in attività antiaeree contro ciascuna Base nemica e risolve un *round* di combattimento antiaereo per ogni Base aerea nemica nell'ordine desiderato. Quando il combattimento aereo è risolto, il giocatore avversario segue la stessa procedura. Se da una battaglia navale deriva una controintercettazione, il giocatore che controintercetta risolve prima i suoi attacchi antiaerei.

22.432 UNITÀ AEREE SUPERSTITI DI STANZA SU PORTAEREI: le Unità aeree reduci da un attacco antiaereo eseguito contro Unità aeree a terra non sono più disponibili per altre operazioni aeree nel

corso di tale fase di combattimento, ma possono essere utilizzate nei *rounds* successivi del combattimento Navale.

22.433 UNITÀ AEREE SOPRAVVISSUTE DI STANZA A TERRA: le Unità aeree di stanza in Basi terrestri che non sono né eliminate o costrette ad abbandonare il campo a causa del combattimento antiaereo possono partecipare al *round* di combattimento navale in cui sono state attaccate dall'antiaerea fornendo dell'appoggio aereo, localizzando, o attaccando Unità navali nemiche. Le Unità aeree sopravvissute di stanza a terra, ivi comprese quelle costrette ad abbandonare il campo nel corso di un *round* precedente di combattimento antiaereo, possono essere utilizzate nei successivi *round* del combattimento navale.

22.434 ROUND FINALE DEL COMBATTIMENTO ANTIAEREO: lo statuto delle unità aeree di stanza al suolo del difensore per il resto del turno del giocatore è determinato dal risultato del combattimento antiaereo finale dell'attaccante (18.526A).

Lo scopo di tali norme è di garantire che l'effetto di attacchi anti aerei eseguiti da Unità decollanti da portaerei sia determinato corso dello stesso turno in cui viene eseguita l'operazione. Tutte le Unità aeree superstiti decollanti da Basi terrestri sono disponibili per ulteriori impieghi nei rounds successivi del combattimento navale, anche se tali Unità abbiano subito in precedenza un risultato di "abbandono" e debbano di conseguenza essere attaccate dall'anti aerea in ogni round per essere neutralizzati. Le Unità aeree di stanza al suolo che subiscono un risultato di "abbandono" possono partecipare agli ulteriori rounds del combattimento navale, ma saranno considerati rientrati al termine della battaglia, a causa del risultato di "Abbandono" precedentemente ottenuto.

22.44 LOCALIZZAZIONE DELLE UNITÀ AEREE

22.441 UNITÀ AEREE DI STANZA SU PORTAEREI: ogni giocatore dopo la risoluzione degli attacchi anti aerei, assegna segretamente le Unità aeree di stanza su portaerei che restano in volo contro unità navali nemiche o in pattugliamento aereo da combattimento in eccedenza rispetto ai gruppi di combattimento.

22.442 UNITÀ AEREE DI STANZA AL SUOLO DISPONIBILI: le Unità aeree di stanza in Basi terrestri sono autorizzate a partecipare ad una battaglia navale se:

A. siano di stanza in una Base a portata dell'esagono in cui è scoppiata la battaglia navale.

B. Non siano assegnate a fornire appoggio aereo a terra, ad appoggio aereo difensivo, o all'intercettazione o alla contro-intercettazione delle missioni di trasporto aereo.

C. Non abbiano attaccato una Forza navale nemica diversa da quella coinvolta nella battaglia navale.

D. Non siano state precedentemente eliminate o costrette ad abbandonare il campo a causa di un attacco antiaereo nemico durante il turno di quel giocatore, compreso un attacco anti-aereo sferrato da Unità aeree provenienti da portaerei.

22.4421 COPERTURA AEREA: le Unità aeree a terra che si alzano in volo per fornire appoggio sono assegnate segretamente ad un specifico gruppo di combattimento. L'ingaggio di Unità aeree di stanza in Basi di terra in copertura aerea è dichiarata nel momento in cui viene disposta, e le Unità aeree in questione sono autorizzate a partecipare agli ulteriori *rounds* di combattimento della medesima battaglia navale, a meno che essi non siano stati eliminati nei corsi di un combattimento aereo da nemico da unità aeree nemiche.

22.4422 EFFETTI SULL'ATTIVITÀ DI LOCALIZZAZIONE: le AAS e i NAS disponibili di stanza al suolo in attività di ricognizione che non siano stati ingaggiati in attività di copertura contro attacchi aerei provenienti da portaerei nemiche possono intervenire in attività di ricognizione di Forze navali nemiche (23.11B). I NAS utilizzati in tale modo perdono per tutto il resto del turno di combattimento la loro capacità di attaccare Forze navali nemiche o di fornire copertura aerea contro attacchi aerei nemici decollanti da Basi terrestri. Per ogni squadrone aereo assegnato all'attività di ricognizione deve essere lanciato un dado supplementare, fino ad un massimo di tre dadi supplementari.

22.45 RICOGNIZIONE

22.451 JETS DA RICOGNIZIONE: dopo che le Unità aeree di stanza su portaerei sono state assegnate a dei compiti offensivi o difensivi, e dopo che le Unità aeree di stanza al suolo sono state assegnate in copertura aerea contro le portaerei nemiche, ogni giocatore calcola il numero dei lanci dei dadi per la ricognizione che gli spetta al fine di individuare gli eventuali gruppi di combattimento del suo avversario. Ad ogni lancio di dadi in fase di ricognizione corrispondente ad un gruppo di combattimento nemico ne deriva un risultato valido per la ricognizione contro il gruppo di combattimento contro cui il dado è lanciato. Il numero dei

lanci da eseguirsi dei dadi per la ricognizione è determinato nei termini seguenti:

A. GRUPPI DI COMBATTIMENTO: un dado per ciascun gruppo di combattimento amico, composto d'almeno dieci Fattori navali non danneggiati (22.425). (Massimo: +6).

B. AVIAZIONE: Un dado per squadrone assegnato alla ricognizione (22,4422). (Massimo: +3).

C. ROUNDS DI COMBATTIMENTO SUPPLEMENTARI: deve essere lanciato un dado supplementare per ogni ciclo di combattimento navale che è stato risolto durante la battaglia navale. (Nessun limite massimo).

D. DECIFRAZIONE

▪ **CARTE TATTICHE:** il giocatore per ogni carta tattica giocata all'inizio di un ciclo di combattimento navale, ha diritto ad un lancio di dado per la ricognizione supplementare, e il suo avversario ha diritto ad un lancio di dado in meno per ogni carta. Se entrambi i campi in lotta giocano una carta tattica, si annullano gli effetti (48.52C).

▪ **INTERCETTAZIONI CON MAGIC:** Per ogni TF americana che intercetta automaticamente una missione navale giapponese con "Magic", il giocatore americano compie un lancio di dadi supplementare di ricognizione, mentre il giocatore giapponese ne esegue uno in meno durante il primo *round* di combattimento navale tra la TF americana in intercettazione e le Unità navali giapponesi impegnate nella missione (48,63).

Tabella di rilevamento – 22.45	
Numero dei lanci di ricognizione	
+ 1	Per ogni gruppo di combattimento amico composto d'almeno dieci Fattori navali non danneggiati (22.451A). (Massimo: +6).
+ 1	Per ogni squadrone aereo (22,4422). (Massimo: +3).
+ 1	Per ogni round di combattimento navale che è preceduto. (Nessun limite massimo).
+ / -1	Decifrazione (48.52C, 48,63).
Risultati della ricognizione	
Nessun risultato	Il gruppo di combattimento nemico rimane nascosto e non può essere attaccato.
Un risultato	Il gruppo di combattimento nemico è rilevato e può essere attaccato.
Due risultati	È rivelato il numero delle portaerei, CVE incluse, ma non la loro tipologia
Tre o più risultati	È rivelato l'esatta composizione del gruppo di combattimento nemico.

22.452 RISULTATI DELLA RICOGNIZIONE: dopo il lancio dei dadi per la ricognizione, entrambi i giocatori rivelano le informazioni sui rispettivi gruppi di combattimento nel modo seguente.

A. NESSUN RISULTATO: il gruppo di combattimento nemico resta in incognito e non può essere attaccato.

B. UN RISULTATO: se l'attaccante ha ottenuto un risultato corrispondente al numero di un gruppo di combattimento, allora tale gruppo di combattimento nemico viene rilevato e può essere attaccato.

C. DUE RISULTATI: se l'avversario ha ottenuto due risultati corrispondenti a numeri di gruppi di combattimento nemici, allora il proprietario di questi deve rivelare genericamente il numero delle portaerei, comprese le CVE che si trovano in tali gruppi di combattimento, ma non specificare di che tipo siano tali portaerei, e deve dichiarare, se tali gruppi di combattimento trasportano dei carichi (22.424). I lanci dei dadi per le incursioni aeree a sorpresa decollanti da gruppi di combattimento ingaggiato

contro il gruppo di combattimento nascosto è cambiato di +1 (22.461C).

D. TRE O PIÙ RISULTATI: se l'avversario ha ottenuto tre o più risultati corrispondenti a numeri di gruppi di combattimento nemici, il suo proprietario deve rivelare l'esatta composizione di questo gruppo di combattimento piazzato sulla mappa. Il lancio dei dadi per l'attacco aereo a sorpresa provenienti dai gruppi di combattimento occultati contro tale gruppo è modificato di + 2 (22.461C).

ESEMPIO: Una forza navale americana composta da due gruppi di combattimento ingaggia battaglia navale contro una Forza navale Giapponese. Tre squadriglie aeree americane aiutano la rilevazione dei gruppi di combattimento giapponesi. Il giocatore USA utilizza, inoltre, una tattica *Magic*. Il totale dei dadi lanciati per il rilevamento dal giocatore americano è pari a 2 (gruppi di combattimento) + 3 (Aviazione) + 1 (*Magic*) = 6.

I risultati dell'attività di rilevazione sono "1", "3", "3", "5", "5" e "6". Il giocatore giapponese, dichiara se vi sono propri gruppi di combattimento corrispondenti ai risultati della rilevazione. I risultati sono illustrati nella seguente tabella:

Risultati Americani	Gruppi Giapponesi	
Un risultato	1	1 Gruppo di combattimento
Nessun effetto	-	2 Gruppo di combattimento
Due risultati	3,3	3 Gruppo di combattimento
Nessun effetto	-	4
Nessun effetto	5,5	5
Nessun effetto	6	6

22.46 COMBATTIMENTO NAVALE E ATTACCO A SORPRESA

22.461 INGAGGIO DEI GRUPPI DI COMBATTIMENTO:

Quando sono eseguiti tutti i lanci dei dadi per il rilevamento, il combattimento navale si svolge nei termini che seguono:

A. Il giocatore con il numero dei risultati di rilevazione più elevato (in caso di parità, il giocatore in intercettazione) può lanciare attacchi aerei con Unità aereonavali di stanza su portaerei nascoste contro qualsiasi gruppo di combattimento rilevato. I gruppi di combattimento nemici che non sono stati identificati non possono essere attaccati.

B. Ogni gruppo di combattimento nascosto risolve la propria incursione aerea separatamente secondo l'ordine impartito dall'attaccante. Ogni attacco è risolto prima l'attaccante determini l'obiettivo della susseguente incursione aerea.

C. Quando un gruppo di combattimento nascosto, composto interamente di Unità navali rapide lancia un attacco aereo contro un gruppo di combattimento nemico, allora il proprietario del gruppo attaccante può, se lo desidera, lanciare un dado per determinare il livello di sorpresa raggiunto da tale attacco aereo. Si lancia un dado, applicando i modificatori di cui 22.462. Se non è lanciato alcun dado per determinare il livello di sorpresa, allora, tale livello è pari a zero e non vi sono effetti-sorpresa. Quando il livello di sorpresa è determinato, l'incursione aerea è determinata applicando gli effetti di cui alla Tabella "Sorpresa". Le unità aereonavi impegnate in attacchi aerei non possono ritirarsi in corso d'azione, qualunque sia il livello di sorpresa ottenuto.

D. Quando tutte le incursioni aeree provenienti da gruppi di combattimento nascosti del primo giocatore sono stati risolti, le fasi da "A" a "D" sono ripetute con riferimento alle Unità del secondo giocatore.

E. Quando le incursioni aeree provenienti dai gruppi di combattimento nascosti dei due giocatori sono stati risolti, il primo giocatore può lanciare nuovi attacchi aerei da gruppi di combattimento individuati dal nemico contro tutti i gruppi combattimento avversari che ha, a sua volta, rilevato. I gruppi di combattimento che non sono stati rilevati non possono essere attaccati. Ogni gruppo di combattimento rivelato risolve separatamente le proprie incursioni aeree, secondo l'ordine impartito dall'attaccante. Ogni attacco è risolto prima l'attaccante determini l'obiettivo della susseguente incursione aerea.

F. Quando tutte le incursioni aeree provenienti dai gruppi di combattimento rilevati del primo giocatore sono state risolte, spetta al secondo giocatore risolvere gli attacchi aerei provenienti dai suoi gruppi di combattimento rilevati.

G. Quando tutte le incursioni aeree eseguite da Unità aeree decollanti da portaerei o da terra (22,48) sono stati risolte, si passa alla risoluzione del combattimento di flotta (22,51).

22.462 MODIFICATORI DELL'EFFETTO-SORPRESA: i seguenti modificatori sono applicati ai lanci dei dadi per la determinazione dell'effetto-sorpresa sorpresa prodotto dagli attacchi aerei lanciati da

gruppi di combattimento nascosti (22.461C):

A. UN RISULTATO (22.452B): nessun modificatore.

B. DUE RISULTATI (22.452C): + 1.

C. TRE RISULTATI (22.452D): + 2.

D. RADAR: -1 per ogni risultato di ricerca sui radar ottenuto dal difensore. I radar non aumentano mai il livello dell'effetto-sorpresa.

E. ATTACCHI MULTIPLI: -1 per ogni attacco aereo contro il gruppo di combattimento in difesa nel medesimo *round* di combattimento navale.

22.463 EFFETTI DELL'ATTACCO A SORPRESA: gli effetti degli attacchi a sorpresa agiscono come una deroga alle regole generali del combattimento Navale e sono riportati nella tabella degli Effetti - sorpresa. Gli effetti-sorpresa sono cumulativi, ogni risultato comprende tutti gli effetti previsti per i risultati inferiori.

22.464 GLI EFFETTI-SORPRESA SONO APPLICABILI SOLO AGLI ATTACCHI AEREI: gli effetti-sorpresa si applicano solo agli attacchi aerei nei confronti di gruppi di combattimento nemici.

22.465 RISULTATO DI UN EFFETTO-SORPRESA PARI A "4" O PIÙ

A. Arrotondate (in favore del difensore) al momento della determinazione del numero di unità di difesa aerea che possono ingaggiare in un primo attacco le Unità aeree in attacco.

B. Le Unità aeree in difesa impegnate in una pattuglia da combattimento aereo ed in una copertura aerea in numero superiore rispetto alle Forze navali in mare che sono attaccate le Forze Navale Mare che sono attaccate al di fuori della loro posizione eseguono un tiro di dadi per il combattimento aereo contro i Fattori aerei attaccanti dopo che tutti gli attacchi aerei dell'attaccante sono stati risolti, inclusi gli attacchi aerei contro le Unità navali del difensore, purché le Unità di difesa aerea non siano state eliminate o forzate a ritirarsi in forza degli effetti delle eccedenze di Unità nel combattimento aereo (23.4121E).

Tabella degli Effetti a Sorpresa – 22.463	
Livello dell'effetto-Sorpresa	Risultati
1	Effetto-Sorpresa riuscito. Il difensore non riceve DRM + 1 in combattimento aereo contro le Unità aeree in attacco e le Unità aeree in pattuglia aerea da combattimento.
2	Difesa anti-aerea meno efficace. Il livello della difesa anti-aerea del difensore è ridotto di un punto.
3	Problemi nel contenimento dei danni. L'attaccante riceve un + 1 DRM per i suoi lanci dei dadi per l'attacco aereo contro Unità navali nemiche.
4	Due terzi (arrotondati all'unità superiore), dell'aviazione del difensore ingaggiano le Unità aereonaviganti prima che queste ultime attacchino i loro obiettivi.
5	Un terzo (arrotondato all'unità superiore), dell'aviazione del difensore ingaggia le Unità aereonaviganti prima che queste ultime attacchino i loro obiettivi.
6	Nessuna Unità aerea del difensore può attaccare le Unità aereonaviganti prima che queste ultime attacchino i loro obiettivi.
7 +	Difesa disorganizzata. Non viene eseguito alcun lancio di dadi a difesa. Tutti gli attacchi aerei che danneggiano una nave specificatamente denominata infliggono colpo critico al bersaglio (20.524).
Determinazione dell'Effetto-Sorpresa: lanciate un dado ed applicate i seguenti modificatori:	
+1	Due risultati di rilevazione a sfavore del

gruppo di combattimento in difesa.
+2 Tre risultati di rilevazione a sfavore del gruppo di combattimento in difesa.
-1 Per ogni risultato "radar" ottenuto dal difensore.
-1 Per ogni precedente attacco aereo contro il gruppo di combattimento in difesa eseguito nel corso del medesimo round di combattimento navale.
Combattimento Navale: Gli effetti degli attacchi a sorpresa sono cumulabili — ogni risultato comprende tutti gli effetti di quelli inferiori.

22.47 ATTACCHI AEREI CONTRO UNITÀ NAVALI NEMICHE

22.471 LE UNITÀ AEREE DEVONO TERMINARE LE INCURSIONI: quando sono stati determinati i livelli degli effetti-sorpresa e le rilevazioni, vengono risolti gli attacchi aerei contro Unità navali nemiche consecutivamente, iniziando dal giocatore che ha il più alto numero di risultati da rilevazione (in caso di parità prevale il giocatore in intercettazione) agisce per primo. Le Unità aeree assegnate ad attacchi aerei contro le Unità navali nemiche non sono obbligate ad attaccare, ma non appena l'attaccante impegna una sua Unità d'aria contro un obiettivo specifico e la composizione dell'obiettivo è rivelata, ivi compreso il numero delle Unità della difesa aerea, in tale caso le Unità aeree attaccanti devono completare il loro attacco aereo nel miglior modo possibile.

22.472 GLI ATTACCHI AEREI SONO NORMALMENTE SIMULTANEI: quando il primo giocatore ha concluso tutti i suoi attacchi aerei contro le Unità navali nemiche, il secondo giocatore può sferrare le sue incursioni aeree allo stesso modo. I risultati degli attacchi aerei contro portaerei nemiche non influenzano la capacità dei gruppi di combattimento attaccati di lanciare le proprie incursioni aeree.

22.473 PORTAEREI MANCANTI: tutte le Unità aeronaviganti ritornano sulle loro portaerei dopo la conclusione del combattimento di flotta, ma prima degli attacchi sommergibilistici (22,66). Le Unità aeronaviganti in pattuglia da combattimento aereo o di ritorno da un attacco aereo possono atterrare su qualsiasi portaerei non danneggiata di un qualsiasi gruppo di combattimento della loro Forza navale. Le Unità aeronaviganti in pattugliamento da combattimento aereo possono anche atterrare in qualunque Base presente nel raggio di tre esagoni da quello in cui si è svolta la battaglia navale, entro i limiti di accatastamento; Tali Unità, peraltro, in tale caso, si considerano ritirate sino alla fine del turno del giocatore cui appartengono. Le Unità aeree di stanza al suolo non possono cambiare base durante una battaglia

navale, sia che la loro destinazione sia un'altra base, o, al contrario, una portaerei.

22.48 ATTACCHI AEREI PROVENIENTI DA UNA BASE DI TERRA

22.481 Quando le due parti hanno risolto gli attacchi aerei provenienti da portaerei, si procede alla risoluzione degli attacchi aerei sferrati da Unità aeree provenienti da terra, così come descritto nel par. 23.8. L'unità aeree del difensore in copertura aerea e in pattuglia da combattimento aereo che non sono state eliminate o costretti ad abbandonare un combattimento contro aereo contro dei NAS di stanza su una portaerei nel turno precedente possono impegnare in combattimento aereo le Unità aeree di stanza in Basi di terra. Le Unità aeree di stanza a terra iniziano ad ingaggiare combattimento aereo contro le Unità aeree del difensore in copertura aerea; quindi, le Unità aeree dell'attaccante che non sono state eliminate o costrette ad abbandonare il campo ingaggiano il combattimento aereo contro le unità aeree di difensore in pattugliamento da combattimento aereo. Quando tutti i combattimenti aerei sono stati risolti, si lanciano i dadi per la difesa aerea poi si passa alla risoluzione degli attacchi aerei delle Unità di stanza a terra. Il giocatore con il maggior risultato di rilevazione attacca per primo (in caso di parità, il giocatore in intercettazione). Le unità aeree di stanza a terra non possono attaccare altre Basi aeree o porti durante una battaglia navale.

22.5 COMBATTIMENTO DI FLOTTA

22.51 COMBATTIMENTO DI FLOTTA: il combattimento di flotta è risolto dopo che sono concluse tutte le incursioni aeree lanciate da portaerei e tutti gli attacchi aerei da parte di Unità aeree di stanza a terra contro Unità navali nemiche. Il combattimento di flotta si svolge nei termini seguenti:

22.511 GRUPPI DI COMBATTIMENTO RIVELATI: se entrambi i campi di battaglia hanno individuato gruppi di combattimento con il medesimo numero, in tale caso, allora, il combattimento di flotta tra i gruppi di combattimento corrispondenti è obbligatorio e nessuno dei due campi può rifiutare il combattimento di flotta. Ogni coppia di gruppi tattici impegna un combattimento di flotta distinto, anche se i gruppi di combattimento nascosti possono unirsi al loro combattimento di flotta (22.512). Se un gruppo di combattimento nemico corrispondente a un gruppo di combattimento non è stato identificato o è inesistente, allora gruppo di

combattimento rilevato non ingaggia battaglia di flotta, salvo che esso non sia attaccato da un gruppo di combattimento nemico occultato.

22.512 GRUPPI DI COMBATTIMENTO OCCULTATI: i gruppi di combattimento occultati non sono obbligati a sferrare il combattimento di flotta. Un gruppo di combattimento occultato può, la scelta del suo proprietario, ingaggiare un combattimento di flotta contro un gruppo di combattimento nemico svelato se il gruppo di combattimento occultato:

A. Non trasporta carichi.

B. Non ha eseguito lanci di dadi per la determinazione dell'effetto-sorpresa, avendo eseguito un'incursione aerea (22.461C).

22.513 REGOLE DI INGAGGIO PER I GRUPPI DI COMBATTIMENTO OCCULTATI: i gruppi di combattimento che rispondono ai criteri indicati nel par. 22.512AB possono ingaggiare il combattimento flotta nei termini che seguono:

A. I gruppi di combattimento composti esclusivamente da navi veloci possono ingaggiare tutti i gruppi di combattimento identificati, ivi compresi i gruppi nemici che stanno per ingaggiare un combattimento di flotta contro il corrispondente gruppo di combattimento amico (22.511). In tale caso, il gruppo di combattimento nascosto partecipa al combattimento di flotta. Se due gruppi di combattimento amici scelgono di ingaggiare il medesimo gruppo di combattimento nemico, essi si sommano nel combattimento di flotta contro il gruppo di combattimento nemico.

ESEMPIO: il Giappone possiede cinque gruppi di battaglia e gli Stati Uniti solo quattro. Tutti i gruppi, ad eccezione del gruppo giapponese n° 3 sono veloci. Il gruppo di battaglia giapponese n° 4 ed il gruppo USA n° 2 contengono portaerei rapide. Il Giappone ottiene i seguenti risultati dal lancio dei dadi per la rilevazione: 1, 3, 3, 5, 5 e 6; gli Stati Uniti, invece: 1, 1, 2, 2 e 6.

GC Giapp.	Rilevazioni USA	GC	Rilevazioni Giapp.	GC U.S.A.
Rapida	1, 1	1	1	Rapida
Rapida	2, 2	2		<i>Rapida, portaerei</i>
<i>Lenta</i>		3	3, 3	Rapida
<i>Rapida, portaerei</i>		4		<i>Rapida</i>
<i>Rapida</i>		5	5, 5	
	6	6	6	

I gruppi di combattimento rilevati sono in grassetto. I gruppi di combattimento occultati sono in corsivo.

Quando le incursioni aeree del gruppo di combattimento giapponese n° 4 e del gruppo U.S.A. n° 2 sono stati risolti (22.461AD), si esegue il combattimento di flotta:

Un paio di gruppi di combattimento Giapponese contro quello U.S.A. n° 1 (22.511).

Il gruppo di combattimento giapponese n° 2 (rilevato) non ingaggia combattimento di flotta salvo che non sia ingaggiato dal gruppo di battaglia USA n° 4 (22.511).

Il gruppo di combattimento giapponese n° 3 (lento) può ingaggiare il combattimento di flotta con gruppo di combattimento U.S.A. n° 3 (22.513B) o rimanere estraneo al combattimento.

Il gruppo di combattimento giapponese n° 4 non può impegnarsi in un combattimento flotta (perché ha sferrato un attacco aereo a sorpresa). Se egli avesse lanciato un attacco aereo, senza aver lanciato dadi per il conseguimento dell'effetto sorpresa, avrebbe potuto unirsi al combattimento di flotta tra i gruppi di combattimento n° 1 o ingaggiare un combattimento di flotta separato contro il gruppo di combattimento giapponese 2 (22.513A).

Il gruppo di combattimento USA n° 3 (rilevato) non ingaggia combattimenti di flotta a meno che il gruppo di combattimento giapponese n° 3 o 2 non lo ingaggino in battaglia (22.511).

Il gruppo di combattimento USA n° 4 può unirsi al combattimento di flotta tra i gruppi n° 1, o ingaggiare un combattimento di flotta separato contro il gruppo di combattimento giapponese n° 2, o non fare nulla.

22.514 SEQUENZA: il giocatore con il risultato di rilevazione maggiore (il giocatore in intercettazione in caso di parità) dichiara quali gruppi di combattimento nemici verranno attaccati dai propri gruppi di combattimento celati, se ve ne sono, nel combattimento di flotta. Tale dichiarazione viene, poi, resa anche dal secondo giocatore. Si risolve, quindi, il combattimento di flotta.

22.515 Qualunque sia il numero dei combattimenti di flotta da eseguire, viene compiuto un unico *round* di combattimento di flotta ed il numero dei gruppi di combattimento coinvolti contro la flotta è stato risolto e battaglia gruppi coinvolti sono posizionati sulla tavola dello statuto Navale. Il combattimento di flotta non inizia prima che le due parti non abbiano risolto tutti i loro attacchi aerei con Unità decollanti da portaerei e da Unità aeree decollanti da terra.

22.52 RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO DI FLOTTA: il combattimento di flotta è composto da uno o più *rounds* di combattimento, eventualmente intervallati da attacchi aerei. Ogni volta che si verifica un combattimento di flotta nel

corso di una battaglia navale, ogni giocatore impegna tutte le Unità navali dei gruppi di combattimento coinvolti in tale combattimento. Un giocatore non può impegnare nella battaglia di flotta una parte soltanto di un gruppo di combattimento, anche se le Unità navali possono essere schermate (22,53).

22.53 CATEGORIE DI NAVI IN COMBATTIMENTO DI FLOTTA: quando si verifica un combattimento di flotta, le Unità d'ogni campo si dividono in tre categorie:

A. PESANTI: navi principali denominate.

B. LEGGERE: gli incrociatori, i cacciatorpedinieri, che non trasportino del carico, e le CVE.

C. NAVI SCHERMATE: la nave danneggiata, le portaerei rapide, i cacciatorpedinieri e con un carico ed i trasporti sono automaticamente schermati. Inoltre, il giocatore può scegliere di piazzare qualsiasi altra nave della sua forza Navale dietro la schermatura. Le Unità navali dietro la schermatura non aprono il fuoco contro Unità navali nemiche, e non possono essere colpite che da Unità navali nemiche pesanti o leggere che le abbiano prese di mira se tutti le altre Unità navali amiche coinvolte nel combattimento di flotta siano state affondate nel corso del *round* di combattimento navale o nel corso di un *round* precedente (Eccezione: gli incrociatori non danneggiati se non da un colpo d'artiglieria pesante diventano schermate e non hanno bisogno di essere affondati ai fini di un attacco contro Unità navali schermate — 22.54D).

22.54 SEQUENZA DEL COMBATTIMENTO DI FLOTTA: ogni *round* di combattimento della flotta segue questa sequenza. Nel discorso che si farà, dovrà essere considerato come "Attaccante" il campo con il maggior numero di navi principali indenni (le navi principali e le portaerei danneggiate non contano). Se entrambe le parti hanno lo stesso numero di navi, è considerato "attaccante" il Campo con più fattori navali schierati tramite le navi in campo. Se entrambi i campi hanno lo stesso numero di fattori, l'"attaccante" è il campo con più fattori composti di navi leggere non occultate (in caso di ulteriore parità, "Attaccante" è l'intercettatore). L'altro campo è il "difensore":

A. il difensore piazza la sua forza navale nell'ordine seguente: le navi pesanti per ordine di grandezza, dalla più grande alla più piccola (navi da battaglia a cinque fattori, quindi navi da battaglia a quattro fattori, poi, navi da battaglia da tre fattori, incrociatori da battaglia, incrociatori da

battaglia a due fattori e navi tascabili), poi le sue navi leggere e navi schermate.

B. L'attaccante sceglie il bersaglio per le sue navi pesanti. Egli deve scegliere le navi pesanti non schermate di maggior rango (il più grande) con un numero non inferiore di fattori composto da tutte le sue navi pesanti, prima di poter considerare come obiettivo la seconda nave nemica non schermata, ecc. Ai fini di tale restrizione, l'attaccante può concentrare il fuoco contro obiettivi nemici di sua scelta assegnando delle ulteriori navi pesanti a qualsiasi nave pesante nemico già individuata come obiettivo. Così, l'attaccante può concentrare tutti i suoi tiri pesanti contro la nave nemica più grande, o mirare la nave nemica più grande con una serie di fattori di navi pesanti pari alle dimensioni della nave attaccata, quindi concentrare tutti i suoi tiri pesanti contro la seconda nave nemica più grande, ecc. Le navi leggere e le navi nemiche protette da schermi non possono essere prese di mira prima che tutte le navi nemiche pesanti senza schermo non siano state prese di mira da un numero di fattori navali pesanti in attacco equivalente.

Le navi pesanti danneggiate, i cacciatorpedinieri con un carico ed i trasporti sono automaticamente schermati (22.53), e sono quindi destinate ad essere presi di mira per ultimi.

C. Il difensore sceglie gli obiettivi per le sue navi pesanti. Una nave pesante in difesa, che è presa di mira da una o più navi pesanti dell'attaccante deve prendere per obiettivo una di queste navi pesanti dell'attaccante che le stanno sparando contro. Le Navi pesanti in difesa che non sono prese di mira possono scegliere liberamente il loro obiettivo, senza restrizioni, tra navi pesanti, o leggere, o schermate dell'attaccante.

D. A questo punto si risolvono i tiri delle navi pesanti contro navi leggere (22.54B). Tutte le navi leggere nemiche sono trattate come un unico obiettivo. Le navi leggere affondate da tiri delle navi pesanti sono rimosse dalla carta; gli incrociatori danneggiati da tiri di navi pesanti vengono automaticamente schermati e non devono essere affondate per consentire il tiro sulle altre navi schermate (22.54H).

E. Tutte le navi leggere superstiti di entrambe i campi diventano automaticamente obiettivi, a meno che uno dei due campi abbia schierati più del triplo rispetto ai fattori leggeri schierati dall'avversario, nel qual caso le navi leggere in "eccedenza" possono individuare come bersagli navi pesanti nemiche, unendo i loro tiri a quelli delle navi pesanti amiche che abbiano già individuato come obiettivi le medesime navi

pesanti nemiche, o possono attendere ad aprire il fuoco nella speranza di poter attaccare il naviglio nemico schermato (22.54H).

F. Tutti i tiri contro le navi nemiche pesanti sono risolti simultaneamente. È eseguito un tiro di dadi per il combattimento di flotta per ciascun obiettivo e, poi, sono applicati i relativi risultati. Danni in eccesso cagionati dalle navi pesanti affondate dopo che le Stesse hanno affondato i loro obiettivi iniziali non vengono considerati.

G. Le navi leggere di entrambi gli schieramenti tirano simultaneamente. Tutte le navi leggere nemiche sono considerate come un unico obiettivo, e gli effetti di combattimento sono applicati in base al par. 20.5.

H. Viene, quindi, eseguito il tiro nei confronti delle navi schermate individuate come obiettivi dalle navi leggere e pesanti. I tiri contro le navi schermate è consentito solo se tutte le altre unità Navali nemiche leggere e pesanti, ad eccezione degli incrociatori danneggiati da un tiro proveniente da una nave pesante eseguito precedentemente nel corso del medesimo round (22.54D), siano state affondate dal fuoco delle navi leggere e pesanti. Le navi leggere e pesanti che tirano sulla stessa nave o stesso gruppo di navi schermate uniscono i loro tiri.

I. Dopo la risoluzione del combattimento di flotta del turno in questione, ogni campo può quindi ritirare dal campo di battaglia tutte, alcune, o nessuna delle proprie Unità navali da combattimento (22,6) e le Unità navali in gruppi di combattimento che hanno ingaggiato il medesimo gruppo di battaglia in combattimento di flotta possono essere ridispiegati in nuovi gruppi di combattimento (22.423B). Le Unità navali che si ritirano possono essere attaccate da sommergibili. I giocatori possono rinumerare i loro gruppi di combattimento tra un round e l'altro (22.423A).



22.55 TABELLA DELL'ATTACCO NAVALE: gli effetti del combattimento di flotta è determinato dal lancio di due dadi che deve essere applicato consultando la tabella dell'attacco navale. I risultati pari o inferiori a due, sono considerati sempre come un due.

TABELLA D'ATTACCO NAVALE – 20,51, 22,55, 23,44		Lancio dei dadi											
AS	FF	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+	
1	1-2	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	
-	3-4	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	
2	5-6	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	
3	7-9	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	
4	10-12	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	5	
5	13-15	2	2	2	3	3	3	4	4	5	5	6	
6	16-18	2	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6	
7	19-21	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7	
8	22-24	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	
9	25-27	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	
10	28-30	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	
11	31-33	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	
12	34-36	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	
13	37-39	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	
14	40-42	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
15	43-45	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	
16	46-48	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	
17	49-51	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	
18	52-54	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	
19	54-57	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	
20	58-60	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	

Modificatori – Attacchi aerei su Unità Navali

+#	DRM di Nazionalità Aerea dell'Attaccante
-#	DRM di Nazionalità Aerea del Difensore
+1	Se l'Attaccante ottiene un livello di sorpresa pari o superiore a tre

Modificatori Attacchi di flotta su Unità Navali

+/-#	DRM di Nazionalità navale (22.552A)
+/-1	Se alcuno dei gruppi di combattimento implicati compie un'attività che riduce la sua efficacia di fuoco.

Se più di 20 squadriglie aeree ingaggiano un combattimento, il risultato è determinato consultando la linea "20", più ogni altra linea necessaria a raggiungere il totale dei fattori delle squadriglie ingaggiate. Se più di 60 fattori di flotta ingaggiano il combattimento, il risultato è determinato consultando la linea "58-60", più ogni altra linea necessaria a raggiungere il totale dei fattori di flotta ingaggiati.

Risultati

Navi specificatamente denominate ed incrociatori: una nave specificatamente denominata od un incrociatore sono danneggiati se hanno subito un effetto navale inferiore di uno al suo fattore di taglia e sono affondati se hanno subito un effetto navale pari superiore al loro fattore di taglia.

Flotte d'incrociatori: se un gruppo di navi leggere è composto esclusivamente da incrociatori subisce un numero dispari di perdite, il danno dispari è incassato da un solo incrociatore.

Caccia e gruppi di CVE: se un gruppo di navi leggere è composto esclusivamente da caccia, CVE, o da entrambi, ogni danno affonda un fattore di caccia o di CVE.

Forza leggera mista: gli effetti di un attacco subito da una forza leggera composta da incrociatori e da Unità navali ad un fattore, sono distribuiti uniformemente sugli incrociatori e sulle Unità ad un fattore e rispettano la regola che le navi ad un fattore affondate non possono superare il numero d'incrociatori affondati, finché tutti gli incrociatori della Forza ingaggiata non siano stati affondati.

22.551 I tiri dei dadi per il combattimento d'ogni campo sono soggetti ai modificatori di nazionalità delle Unità navali coinvolte e dell'attività delle Forze navali impegnate. Un modificatore favorevole ad un campo implica necessariamente un modificatore negativo corrispondente per l'altro.

22.552 MODIFICATORI: i risultati dei dadi per il combattimento di flotta sono soggetti alle seguenti modifiche:

A. DRM DI NAZIONALITÀ NAVALE: i DRM sono applicati al combattimento di flotta in base alla nazionalità dei rispettivi combattenti. Se più navi fanno fuoco sul medesimo obiettivo, il DRM di nazionalità navale utilizzato è quello della nazionalità avente il DRM più basso. Se una nave pesante è obiettivo del fuoco nemico, il suo DRM di nazionalità è utilizzato, a prescindere dall'eventuale presenza di altre navi nella Forza navale di cui la prima fa parte. Se un gruppo di navi leggere è sotto tiro nemico, il DRM di nazionalità navale del gruppo è quello della nazionalità con il DRM più basso. Il DRM di nazionalità navale di una Forza navale composta da elementi di diverse nazionalità può, dunque, variare, a seconda delle navi che tirano e di quelle che sono bersagliate. Le navi da battaglia a cinque fattori ricevono un DRM di nazionalità navale pari a +1; il DRM di nazionalità navale delle portaerei è ridotto.

Tabella della Nazionalità Navale 22.552A, 23.441B	
DRM	Nazionalità
3	Germania, Giappone
2	Inghilterra, Stati Uniti d'America, Svezia, Australia
1	Italia, Francia
0	Russia, Grecia, Romaniaa, Spagna, Turchia, India, Paesi Bassi
Modificatori	
+1	Navi da battaglia di cinque fattori
-2	CVB, CV, CVL americani e giapponesi, tutte le CVE
-1	CVL tedeschi, italiani e inglesi
-1	Unità navale in rifornimento parziale soggette ad un effetto petrolifero navale.
<p>Spiegazione: quando flotte con diversi DRM ingaggiano un combattimento di flotta, i due DRM vengono confrontati. Il campo con il maggior DRM aggiunge la differenza al risultato del proprio lancio di dadi per il combattimento di flotta, ed il campo con il DRM più basso sottrae la differenza al risultato del proprio lancio di dadi per il combattimento di flotta. I lanci dei dadi per gli attacchi aerei contro Unità navali sono ridotti del DRM delle Unità navali attaccate.</p>	

B. ATTIVITÀ NAVALI: se un gruppo di combattimento coinvolto in un combattimento di flotta protegge un rifornimento, contiene un cacciatorpediniere o delle Unità da trasporto che eseguono un trasporto marittimo o un'invasione marittima, cedono dei BRP o compiono una scorta marittima, in tale caso, le navi di tale gruppo di combattimento subisce un DRM -1 ai loro tiri di dadi per il combattimento di flotta e l'avversario ottiene un DRM +1 ai lanci dei dadi contro le navi di tale gruppo di combattimento. Le navi in gruppi di combattimento rientranti in più di una delle ipotesi sopra descritte non ricevono che al più un DRM +/-1. Tale modificatore si applica, anche se la missione è intercettata prima che la stessa abbia raggiunto la Base d'imbarco, o se la medesima è intercettata al ritorno verso il porto, dopo aver completato la missione. Tale modificatore non si applica alle Unità in *raid* attaccanti un trasporto navale (21.5362C). La presenza di portaerei veloci non modifica il risultato dei dadi per il combattimento di flotta.

22.56 I tiri dei dadi per il combattimento di flotta contro le navi pesanti sono eseguiti simultaneamente. Le navi pesanti dei due campi tirano prima che siano applicate le perdite del ciclo di riferimento. La stessa procedura è seguita per le navi leggere. Le CVE sono considerate alla stregua dei cacciatorpedinieri per

determinare la potenza delle Forze impegnate in un combattimento di flotta. Per gli effetti del combattimento di flotta, vedere il par. 20.5.

22.57 GLI EFFETTI DEL COMBATTIMENTO DI FLOTTA SULLE PORTAEREI RAPIDE: le portaerei veloci al seguito di flotte sono piazzate automaticamente dietro lo schermo, non prendono parte al combattimento di flotta e possono essere eliminate in seguito ad un combattimento di flotta solo se le Forze schermate sono eliminate (22.53, 22.54H). Se delle portaerei rapide non al seguito di flotte sono coinvolte in un combattimento di flotta, in tale caso non viene lanciato alcun dado per il combattimento di flotta per la portaerei rapida. Le portaerei rapide possono essere presi come obiettivi e subiscono perdite secondo le regole generali. Le CVE sono trattate alla stregua dei cacciatorpedinieri nel corso del combattimento di flotta (22,56).

22.58 GLI EFFETTI DEL COMBATTIMENTO DI FLOTTA SONO INDIPENDENTI: gli effetti di un combattimento di flotta che non danneggiano Unità navali non sono associati con gli effetti degli attacchi aerei sferrati in precedenza nello stesso *round* del combattimento navale (22.41G, I), né con gli effetti di attacchi sottomarini eseguiti in seguito nel corso del medesimo *round* di combattimento Navale (22.41K). Ogni tipo di attacco deve danneggiare l'Unità navale in questione per avere un effetto duraturo. I danni minori sono considerati come riparati in mare e sono ignorati (20.521).

22.6 RITIRATA DA UN COMBATTIMENTO NAVALE

22.61 DIVIETO DI RITIRATA: se nessun campo ha lanciato incursioni aeree contro l'altro e nessun combattimento di flotta si svolge, allora nessun campo può ritirarsi e deve essere eseguito un altro *round* di battaglia navale. In tale situazione, le Forze navali avversarie non sono riuscite a stabilire il contatto e la battaglia continua. Poiché ogni campo esegue un lancio di dadi d'individuazione supplementare ad ogni *round*, le battaglie navali non implicanti incursioni aeree decollanti da portaerei o da Basi di terra si concluderanno inevitabilmente con almeno un *round* di combattimento di flotta (vedere il par. 22.37 per le situazioni speciali relative alla battaglia navale in assenza d'individuazione).

22.62 RITIRATA AUTORIZZATA: alla fine di ogni *round* di battaglia navale (22.41J) in cui è scoppiato una qualche battaglia navale, ogni campo può ritirare in tutto o in parte le proprie

Forze navali dalla battaglia navale. Gli attacchi sottomarini, che si producono dopo il ritiro delle suddette Unità, non sono non sufficienti³⁴. Lo sconfitto dal *round* di combattimento precedente dichiara la propria intenzione di ritirarsi prima di ogni altra attività (è sconfitto il giocatore che ha perso più fattori navali in occasione del *round* di combattimento precedente; in caso di parità, è il giocatore che ha più Unità navali danneggiate; in caso di persistente parità, è il giocatore intercettante). Le Unità navali danneggiate si possono ritirare senza protezione supplementare, o restare insieme alle Unità navali non danneggiate per aumentare la loro difesa da attacchi nemici.

22.63 RITIRO OBBLIGATORIO: i giocatori hanno, di regola, la facoltà di proseguire o meno la battaglia navale e sono obbligati a ritirarsi soltanto se per tre *round* di battaglia navale consecutivi nessun campo ha dovuto registrare Unità navali danneggiate o affondate, benché si siano svolti incursioni aeree o un combattimento di flotta. I *rounds* in cui non si è verificata alcuna incursione aerea né combattimenti di flotta non rilevano ai fini del presente computo. I due campi sono in seguito considerati come aventi persa la battaglia navale (22.84). Le Unità navali danneggiate non sono costrette di ritirarsi da una battaglia navale ed a rientrare al porto.

22.64 INTERCETTAZIONE DELLE UNITÀ NAVALI CHE SI RITRATTANO: le Unità navali che si ritirano possono essere attaccate da unità aeree nemiche o intercettate da Unità navali nemiche lungo tutti gli esagoni della loro rotta di rientro alla Base.

22.65 DESTINAZIONE: le Unità navali che sono sopravvissute alla battaglia navale possono, nel rispetto dei limiti d'accatastamento, tornare alla loro Base d'origine, o in qualsiasi altra Base nel raggio di 20 esagoni (Europa) o 10 esagoni (Pacifico) dall'esagono in cui s'è svolta la battaglia navale. (ECCEZIONI: Le Unità da trasporto o in scorta marittima ed i caccia-torpedinieri che trasportano Unità di tal fatta devono rientrare alla loro base d'origine. Durante la fase di combattimento, le Unità navali non possono rientrare ad una base che sia oggetto di un'invasione marittima a meno che sia la sola base disponibile).

22.66 ATTACCHI SOTTO-MARINI: gli attacchi sottomarini sono risolti dopo quelli del combattimento di flotta, quando le Unità navali si ritirano dal combattimento (22.41K, 22.9).

22.7 ROUNDS DI COMBATTIMENTO SUPPLEMENTARI

22.71 Se una battaglia navale continua dopo il primo *round* di combattimento, si esegue un secondo *round* di combattimento. Una battaglia navale si conclude quando almeno una Forza è completamente eliminata o si ritira.

22.72 GRUPPI DI COMBATTIMENTO: la classificazione dei gruppi di combattimento sulla scheda dello statuto navale può essere cambiata prima di ogni *round* di combattimento (22.423A) ed i gruppi di combattimento che si erano associati per impegnare un combattimento di flotta possono essere ricostituiti prima di tornare sulla loro scheda di statuto navale (22.423B). Al di fuori di ciò, la composizione gruppi di combattimento non può essere modificata tra un *round* di battaglia navale e l'altro, eccetto che con il ritiro delle Unità navali.

22.8 EFFETTI DEL COMBATTIMENTO NAVALE

22.81 Dopo la risoluzione della battaglia navale, le Unità navali in intercettazione che sono sopravvissute rientrano alla Base e si considerano ritirate fino alla fine del turno del giocatore (ECCEZIONE: pattugliamenti). Una forza intercettata vittoriosa può continuare la sua attività navale o scegliere d'abbandonare quest'attività e tornare alla(e) base(i).

22.82 Quando una Forza navale trasportante Unità terrestri o aeree rientra alla base, le unità terrestri o aeree devono sbarcare in tale base (ECCEZIONE: le Unità aeronavali di stanza su portaerei). Se avviene un accatastamento di Unità, allora occorre rimediare prima della fine della fase di movimento o di reimpiego del giocatore, a seconda della fase che si verifica per prima. Se il giocatore è impossibilitato ad eliminare l'accatastamento, le Unità in eccesso sono eliminate a sua scelta (12.16, 18.15). L'accatastamento delle Unità navali risultanti di un NR mancato porta all'eliminazione delle unità navali in eccesso, poiché esse non possono tentare un secondo NR durante la medesima fase di reimpiego (21.112, 21.222,28.523).

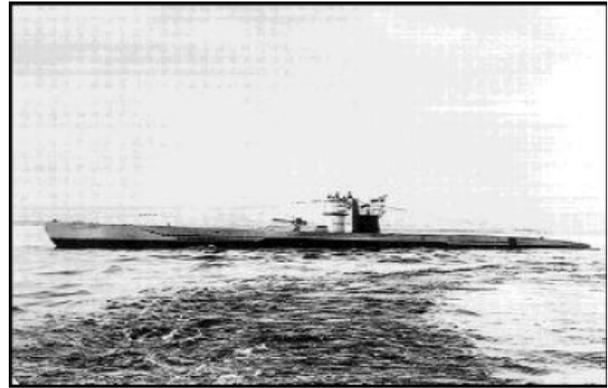
22.83 Se l'intercettazione di una battaglia navale, tra cui gli attacchi aerei, riduce il numero dei fattori dei caccia-torpedinieri o dei trasporti impiegati in un trasporto marittimo, una invasione marittima, una scorta d'Unità, o una concessione

³⁴ Ad impedire la ritirata?! Sia la versione francese, sia quella inglese sono oscure (N.d.T.).

di BRP inferiore al numero necessario, allora le Unità o i BRP in eccesso sono immediatamente eliminati, per riflettere la ridotta capacità di trasporto della Forza navale. I cacciatorpedinieri sopravvissuti e che provengono da differenti porti o sono di diverse nazionalità possono essere utilizzati per assolvere l'obbligo della presenza dei cacciatorpedinieri allo scopo d'evitare la perdita del carico. Le Unità trasportate non possono essere salvate abbandonando l'attività dopo che sono state subite le perdite navali; tali Unità sono perse, anche se le perdite navali si sono prodotte in un porto d'imbarco o in un esagono di destinazione. Anche se la capacità di trasporto globale della Forza è sufficiente, il carico assegnato ad un gruppo di combattimento che contiene flotte può essere perso se il gruppo di combattimento è attaccato durante la battaglia navale. I caccia-torpedinieri che sono sopravvissuti e liberati dal loro carico andato perduto sono disponibili per eseguire un bombardamento costiero nel corso stessa missione.

22.84 EFFETTI DELLA DISFATTA: le Forze navali sconfitte devono immediatamente rientrare al porto, quindi si considerano ritirate per il resto del turno del giocatore (ECCEZIONE: Unità navali in una zona SW - 25.36) e non possono partecipare all'attività navale intentanda. Le Unità navali battute in battaglia navale mentre tentavano di cambiare la propria Base tornano al loro punto di partenza e si considerano ritirate per il resto del loro turno di gioco. Per le Unità aeronavali di stanza su portaerei, vedere il par. 22.85.

22.85 EFFETTI DELLA BATTAGLIA NAVALE SULLE UNITÀ AERONAVALI DI STANZA SU PORTAEREI: le Unità aeronavali di stanza su portaerei non si considerano mai ritirate, indipendentemente dallo statuto della loro portaerei. Possono dunque essere utilizzate più volte durante il medesimo *round* riuscito di combattimento delle portaerei, come pure per tutta missione offensiva precedentemente designata, e possono sempre essere utilizzate contro le Unità aeree e navali nemiche in intercettazione. Le Unità aeronavali in una forza navale battuta non si considerano ritirate e possono difendere la loro base contro gli attacchi nemici. ESEMPIO: Tre flotte di portaerei giapponesi, con le loro flottiglie aeree di nove NAS, partono per bombardare una Base navale Americana. Sono intercettate e vincono la battaglia navale che ne deriva. Le Unità aeronavali che sono sopravvissute terminano la loro missione. Le portaerei, per ora rientrate, eseguono in seguito un NR e sono intercettati da altre Forze Americane. Le unità aeronavali giapponesi sopravvissute al primo scontro possono partecipare a questa nuova battaglia navale.



22.9 ATTACCHI SOTTOMARINI

22.91 INTERCETTAZIONE DA PARTE DEI SOMMERSIBILI

22.911 CENNI GENERALI: i sommergibili non ritirati di stanza in Basi su carta, che siano in una Base o siano in pattuglia, possono tentare d'intercettare le attività navali nemiche disponibili e le Unità navali nemiche che rientrano alle loro rispettive basi. Per le restrizioni sulla capacità di intercettare i trasporti nemici, vedere i parr. 25.71 e 25.94. I sommergibili di stanza sulla carta intercettano nello stesso modo delle altre Unità navali (22.2). Gli attacchi dei sommergibili sulla carta sono risolti utilizzando la tavola d'attacco sottomarino (22.942). I sommergibili che operano contro i trasporti nemici in una zona SW utilizzano la tavola di combattimento SW (24.62) per risolvere i loro attacchi.

22.912 OBBLIGHI RELATIVI ALLE BASI DEI SOTTOMARINI: i sommergibili possono tentare d'intercettare attività navali nemiche disponibili finché:

A. sono stanziati in un porto operativo o isolato ma contenente una fortificazione o una fortezza, finché l'effetto dell'isolamento non abbia annullato il valore difensivo della fortificazione o della fortezza ed abbia iniziato a ridurre gli altri DM dell'esagono (primo e secondo turno, rispettivamente - 32.248).

B. Sono in pattugliamento.

C. Scortino Unità navali amiche in loro attività.

22.913 PATTUGLIE DI SOMMERSIBILI: i sommergibili pattugliano con le stesse regole e limitazioni già viste per le altre Unità navali in pattugliamento (21.41). L'esagono di pattugliamento deve essere un esagono di mare a non più di 40 esagoni (Europa), o 20 esagoni (Pacifico) dalla Base di partenza e a non più di 20 esagoni (Europa), o 10 esagoni (Pacifico) da un porto operativo (21.3613A). I sommergibili

pattugliano indipendentemente dalle altre Forze navali. I sommergibili pattugliano e restano in mare durante il turno avversario, ma in questo caso sono soggetti agli attacchi aerei delle Unità aeree nemiche decollanti da Basi di terra (21.4176C).

22.914 Attacchi sommergibilistici durante una battaglia navale: i sommergibili che scortano una Forza navale che è stata intercettata da unità navali nemiche o che intercettano unità navali nemiche in un esagono dove si svolge una battaglia navale, possono attaccare le Unità navali nemiche, comprese le Unità navali nemiche che si ritirano dalla battaglia navale. Tale facoltà può, però, essere esercitata solo se le Unità navali nemiche siano state individuate durante la battaglia navale o abbiano rivelato la loro localizzazione impegnando un combattimento di flotta con una forza navale amica (22.932).

22.915 LE INTERCETTAZIONI DEI SOMMERGIBILI SONO INDIPENDENTI DALLE DIVERSE UNITÀ NAVALI: per ogni fattore di sommergibile viene eseguito un distinto tiro di dadi per l'intercettazione, ed indipendentemente dall'intercettazione operata eventualmente da altre Unità navali, tra le quali gli altri sommergibili. I sommergibili possono intercettare le forze navali nemiche disponibili in un esagono diverso dalle altre Unità navali in intercettazione, tra cui gli altri sommergibili in intercettazione.

22.916 RISOLUZIONE DELL'INTERCETTAZIONE DA PARTE DEI SOMMERGIBILI.

A. SOMMERGIBILI IN PORTO ED IN PATTUGLIA DIFENSIVA: i sommergibili in un porto ed in pattugliamento difensivo intercettano con le stesse regole previste per le altre Unità navali, anche se tirano due dadi in meno rispetto alle navi rapide (22.232B).

B. PATTUGLIE OFFENSIVE: i sommergibili in pattugliamento offensivo possono intervenire a favore di Forze navali amiche intercettate muovendosi di tre esagono verso l'esagono d'intercettazione (22.162).

22.917 DIVIETO D'ATTACCO DI SOTTOMARINI IN INTERCETTAZIONE: i sommergibili in intercettazione non possono essere contro-intercettati da Unità navali nemiche, né attaccati da Unità aeree nemiche quando salpano dal porto o entrano nel loro esagono d'intercettazione.

22.918 CONVOGLI DI MURMANSK: per gli attacchi di sommergibili contro i convogli di Murmansk, vedere i paragrafi 40.444 e 40.46.

22.92 GLI EFFETTI DEI TENTATIVI D'INTERCETTAZIONE

A. SUCCESSI: i sommergibili che riescono nel loro tentativo d'intercettazione, devono attaccare la Forza navale nemica che hanno intercettato. Dopo la risoluzione di tale attacco, i fattori di sommergibile sopravvissuti e che intercettano da una base sulla carta devono rientrare alla Base e si considerano ritirati per il resto del turno di gioco in corso, allo stesso modo delle altre Unità navali in intercettazione. L'intercettazione sottomarina dei convogli di Murmansk da parte dei Tedeschi è automatica³⁵ (40.444).

B. FALLIMENTO DELL'INTERCETTAZIONE: i sommergibili che falliscono il loro tentativo d'intercettazione non possono attaccare la Forza navale ostile che non sono riusciti ad intercettare e tornano all'esagono da cui hanno tentato l'intercettazione. I sommergibili non possono tentare di raggiungere una battaglia navale continuando un tentativo d'intercettazione mancata (22.241). I sommergibili che mancano un tentativo d'intercettazione possono compierne altri anche nelle fasi successive del medesimo turno di gioco.

22.93 OBIETTIVI DEI SOMMERGIBILI

22.931 Gli attacchi sommergibilistici contro Forze navali non impegnate in battaglia navale sono dirette contro la Forza navale nemica intera.

22.932 Gli attacchi subacquei contro Forze navali impegnate in battaglia navale sono dirette contro gruppi di combattimento nemici, e non contro la Forza navale nemica nel suo complesso, anche se la Forza in questione si sta ritirando. I sommergibili possono attaccare i gruppi di combattimento nemici identificati e occultati che hanno rivelato la loro localizzazione ingaggiando un combattimento di flotta. I gruppi di combattimento nemici occultati che non hanno ingaggiato alcun combattimento non possono essere attaccati.

22.933 Gli attacchi sommergibilistici contro Unità navali nemiche danneggiate che si ritirano hanno come obiettivo tali Unità, così come pure tutte le altre Unità navali non danneggiate che le accompagnano. Le Unità navali distaccate da differenti gruppi di combattimento possono unirsi per aumentare il loro livello di difesa contro i sommergibili.

22.934 SCELTA DELL'OBIETTIVO: ogni fattore di sommergibile che attacca una Forza navale nemica può prendere di mira sia le navi leggere sia una nave specificatamente

³⁵ Ovverossia, avviene senza necessità per il giocatore tedesco di lanciare i dadi per l'intercettazione (N.d.T.).

denominata facente parte della Forza navale attaccata. Se l'attaccante sceglie d'attaccare una nave specificatamente denominata, l'obiettivo preciso è determinato aleatoriamente per ogni fattore di sommergibile in attacco, nei termini che seguono:

A. Il difensore sistema segretamente le sue Unità navali nell'ordine seguente: portaerei rapide, dalla più grande alla più piccola; navi principali, dalla più grande alla più piccola (con precedenza alle navi più lente nell'ambito delle navi con medesimo tonnellaggio); quindi tutte le navi leggere (in gruppo). Le navi danneggiate sono classificate dopo le navi non danneggiate dello stesso tipo e della stessa velocità.

B. in seguito, l'attaccante lancia una dado per determinare quale nave attacca per prima: se esce un " 1", costui attacca la prima nave del difensore di cui alla classifica sopra illustrata (la portaerei rapida più grande, se la Forza navale aggredita contiene delle portaerei rapide); se esce un " 2" , attacca la seconda nave in difesa, ecc. se il risultato del dado per la selezione dell'obiettivo è superiore al numero delle Unità navali in difesa (contando le navi leggere come un gruppo), allora deve essere attaccato l'obiettivo di priorità inferiore (le navi leggere se ve ne sono). Se la medesima Forza navale è attaccata da più sommergibili, per ogni sommergibile che attacca deve essere lanciato il dado di determinazione dell'obiettivo dopo che il precedente attacco sommergibilistico è stato risolto. ESEMPIO: Due sommergibili americani attaccano una TF Giapponese che contiene due CV, una CVL, una nave da battaglia a cinque fattori, una nave da battaglia a quattro fattori e molti incrociatori e caccia-torpedinieri. Le Unità navali giapponesi sono classificate nel modo seguente: 1 (CV); 2 (CV); 3 (CVL); 4 (nave a 5 fattori); 5 (nave a 4 fattori); 6 (tutte le navi leggere). In seguito il giocatore americano lancia una dado per ogni sommergibile al fine d'individuare i loro rispettivi obiettivi. Egli ottiene un " 2" ed un " 4"; il giocatore americano attacca quindi la seconda CV e la nave a 5 fattori.

Siate lungimiranti! Organizzate le vostre TF nell'ordine (portaerei rapide, dalla più grande alla più piccola, navi principali dalla più grande alla più piccola, navi leggere) preparandole, così, agli attacchi sommergibilistici.

22.935 SEGRETEZZA DELLA COMPOSIZIONE DEGLI OBIETTIVI DEGLI ATTACCHI SOMMERGIBILISTICI: la composizione di una TF o di un gruppo di combattimento obiettivo di un attacco sommergibilistico non è rivelato.

22.94 RISOLUZIONE DEGLI ATTACCHI SOMMERGIBILISTICI

22.941 TEMPISTICA DEGLI ATTACCHI SOMMERGIBILISTICI: gli attacchi sommergibilistici possono risolti alla fine di un ogni *round* di combattimento navale, a discrezione dell'attaccante. Se non avviene alcuna battaglia navale riferita ad un'attività navale, allora gli attacchi sommergibilistici sono risolti immediatamente al momento delle intercettazioni, dopo la risoluzione degli attacchi aerei contro la forza navale intercettata.

22.942 NUMERO DEGLI ATTACCHI SOMMERGIBILISTICI: si lanciano due dadi per la tavola dell'attacco sommergibilistico per ogni fattore di sommergibile in attacco. Ogni fattore di sommergibile attacca separatamente e possono attaccare una sola volta nel turno del giocatore.

Tavola Dell'attacco Sommergibilistico - 22.942											
RD	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+
s/m	*	0	0	1	1	2	2	3	3	4	5
Modificatori											
+/-#	DRM della nazionalità navale (22.552A)										
+/-#	Caccia-torpedinieri presenti ³⁶ , livello d'individuazione ASW e sommergibili (22.9431)										
+/-#	Per ogni gruppo di tre squadriglie di stanza in Basi terrestri utilizzate per l'individuazione nell'esagono in cui è avvenuto l'attacco sommergibilistico, portaerei rapide operative e CVE nella Forza navale attaccata (arrotondato all'unità inferiore).										
-#	Per ogni gruppo di tre fattori di cacciatorpedinieri presenti nella Forza navale attaccata, compresi i caccia che trasportano Unità o BRP (arrotondati all'unità inferiore).										
-#	Per ogni gruppo di tre fattori ASW nella zona SW interessata dal combattimento eccedente il numero di sommergibili nemici corrispondenti arrotondato all'unità inferiore).										
-1	Per ogni attacco sommergibilistico precedente quello in svolgimento contro la Forza navale in difesa durante il medesimo <i>round</i> di battaglia navale (22.9435).										
+1	Se l'Unità navale attaccata è danneggiata o coinvolta nella risoluzione di un'attività navale che ne riduce la capacità di fuoco (22.9436).										
Si esegue un lancio di dadi per attacco. Se esce un risultato "***", il fattore di sommergibile in attacco è eliminato. <i>L'effetto massimo di ogni modificatore in corsivo è +2.</i> L'effetto massimo globale per un modificatore d'attacco sottomarino non può superare + -4.											
Salvo che l'attaccante non scelga come obiettivo le navi nemiche leggere, si lancia un dado per determinare l'obiettivo di ogni attacco sottomarino (22.934).											

22.943 MODIFICATORI DEGLI ATTACCHI SOMMERGIBILISTICI: Il modificatore netto globale di ogni attacco sommergibilistico non può mai essere superiore a +/- 4. Questo modificatore netto è determinato nel modo seguente:

³⁶ Non sono sicuro della traduzione: il testo francese, sia e quello inglese dicono rispettivamente: "*Torpille relative*" e "*Relative torpedo*" (N.d.T.).

22.9431 RISULTATI DELL'INDIVIDUAZIONE: secondo i risultati d'individuazione dei sommergibili e dei caccia-torpedinieri dell'attaccante, e dei risultati delle ASW del difensore. L'effetto massimo di questo modificatore per ogni attacco sottomarino è di +/- 2.

22.9432 AVIAZIONE DI STANZA IN BASI DI TERRA E PORTA - AEREI IN RILEVAZIONE:

A. I risultati dei tiri dei dadi per gli attacchi sommergibilistici sono:

- Aumentati di "1" per ogni gruppo di tre squadriglie di stanza in basi di terra impiegate in rilevazione (23.11B) nell'esagono oggetto dell'attacco sommergibilistico (arrotondato all'unità inferiore).

- Ridotti di "1" per ogni tre squadriglie in difesa di stanza in Basi di terra impiegate in rilevazione (23.11B) nell'esagono oggetto dell'attacco sommergibilistico, portaerei rapide operative (indipendentemente dalla loro dimensione) e CVE presenti nella Forza navale attaccata (arrotondate all'unità inferiore). Gli aerei di stanza al suolo e le portaerei operano congiuntamente; la compresenza di una squadriglia di stanza al suolo, di una portaerei rapida operativa e di una CVE ridurrebbero il lancio dei dadi per l'attacco sommergibilistico di "1".

B. le Unità aeree che hanno partecipato alla battaglia navale nello svolgimento dell'attività di rilevazione durante un *round* di battaglia navale modificano l'attacco sommergibilistico contro le forze navali che si ritirano al termine del *round* di battaglia navale.

C. per gli attacchi sommergibilistici che si svolgono al di fuori del combattimento navale, l'attaccante assegna le squadriglie aeree in rilevazione, quindi il difensore procede nello stesso modo; l'attaccante lancia i dadi per selezione dell'obiettivo del sommergibile (22.934), quindi si risolve l'attacco sommergibilistico.

D. Le unità aeree in basi non operative possono coadiuvare la difesa dagli attacchi sommergibilistici soltanto se questi ultimi avvengono nell'esagono in cui si trova la loro Base.

E. L' aumento o la diminuzione massima del modificatore di cui al presente paragrafo è +/-2 per ogni attacco sommergibilistico.

22.9433 CACCIATORPEDINIERI: il tiro dei dadi per l'attacco sommergibilistico è ridotto se nella Forza navale attaccata v'è almeno un gruppo di tre fattori di cacciatorpedinieri, compresi

quelli che trasportano Unità o BRP (arrotondato all'unità inferiore). La riduzione massima per tale modificatore è di - 2.

22.9434 ASW SUPERIORI RISPETTO AI SOMMERSIBILI: il risultato del tiro dei dadi per l'attacco sommergibilistico è ridotto se nella zona SW interessata dall'attacco sommergibilistico v'è almeno gruppo di tre fattori di ASW (arrotondato all'unità inferiore) che superi il numero dei sommergibili nemici autorizzati a sferrare un attacco sommergibilistico in tale zona SW (25.4). I sommergibili sono considerati "autorizzati a lanciare attacchi " ai fini dell'applicazione di questa regola in un qualsiasi turno del giocatore cui appartengono. Tutti i fattori ASW nella zona SW interessata sono considerati, compresi i nuovi fattori ASW generati da produzione o convertiti da cacciatorpedinieri. Il modificatore ASW si applica a tutti gli attacchi di sommergibili nemici per il turno in questione, con le seguenti restrizioni:

A. ZONA SW ATLANTICA: le ASW Alleate in eccedenti il numero dei sommergibili attaccanti nella zona SW Atlantica non modificano gli attacchi sommergibilistici dell' Asse sferrati al di fuori degli esagoni del Fronte occidentale. Le ASW eccedenti il numero dei sommergibili attaccanti nell' Atlantico non hanno alcun effetto sugli attacchi sommergibilistici tedeschi contro i convogli di Murmansk.

B. ZONA SW PACIFICA ED OCEANO INDIANO (ALLEATI): le ASW Alleate eccedenti il numero dei sommergibili attaccanti nelle zone SW Pacifica e dell'Oceano indiano operano congiuntamente e modificano gli attacchi sommergibilistici giapponesi sferrati in qualsiasi punto della carta pacifica.

C. ZONA SW PACIFICA (GIAPPONE): le ASW giapponesi eccedenti il numero dei sommergibili attaccanti nella zona SW Pacifica modificano gli attacchi sommergibilistici americani sferrati in qualsiasi punto della carta pacifica.

22.94341 La riduzione massima delle ASW in eccesso per ogni attacco sommergibilistico è di -2.

22.9435 ATTACCHI MULTIPLI: l'attaccante riceve un modificatore di - 1 al risultato del suo lancio dei dadi per l' attacco sommergibilistico per ogni attacco sommergibilistico precedente sferrato contro la medesima Forza navale in difesa nel corso del medesimo *round* di battaglia navale. Ai fini della regola in esame, gli attacchi sommergibilistici indipendenti dal combattimento navale sono considerati come svolgentisi nello stesso *round* di battaglia navale se si verificano nello stesso esagono in cui scoppiò la battaglia. Il primo fattore sommergibilistico che attacca non

subisce il modificatore in parola; il secondo subisce un modificatore di - 1; terzo un modificatore di - 2, ecc. non v'è alcun limite a questo tipo di modificatore che non sia il numero di sommergibili attaccanti, anche se il modificatore globale per un attacco sommergibilistico non può essere inferiore a - 4 (22.943). Questo modificatore si applica quando i sommergibili attaccano più obiettivi (come diverse navi denominate) della stessa Forza navale o gruppo di combattimento. Ogni attacco sommergibilistico deve almeno danneggiare l'Unità navale in attaccata per avere un effetto durevole. I danni inferiori sono considerati come riparati in mare e sono ignorati (20.521).

22.9436 MODIFICATORI SUPPLEMENTARI

A. NAVI DANNEGGIATE: l'attaccante riceve un modificatore di +1 al suo lancio dei dadi per l'attacco sommergibilistico quando attacca una nave denominata danneggiata o un gruppo di navi leggere che contengono un incrociatore danneggiato. Il danno può essere stato causato da un attacco sommergibilistico precedente nel corso del medesimo *round* di combattimento.

B. ATTIVITÀ NAVALI: l'attaccante riceve un modificatore di +1 al suo lancio dei dadi per l'attacco subacqueo se attacca un'Unità navale in una Forza navale contenente cacciatorpedinieri o trasporti che eseguono un trasporto marittimo, un'invasione marittima, un rifornimento marittimo, o una scorta marittima d'unità o di BRP, o attaccano una linea di rifornimento marittimo non difesa.

22.9437 I modificatori di cui al par. 22.9436 non sono cumulativi. Un attacco sommergibilistico contro un'Unità navale danneggiata in una Forza navale che protegge un rifornimento marittimo o che trasporta un carico riceve un modificatore di +1, oltre agli altri modificatori applicabili al caso concreto.

22.9438 Gli incrociatori, le navi denominate, e le portaerei che non hanno tutto il loro carico di Unità aeronavali, le portaerei rapide danneggiate, e le linee di rifornimento marittime non difese non hanno capacità di difesa anti sommergibilistica.

22.9439 COMPOSIZIONE DEGLI OBIETTIVI: ogni gruppo di combattimento appartenente ad una Forza navale che s'è divisa nei suddetti gruppi per la battaglia navale si difende separatamente dagli attacchi sommergibilistici. Le Unità navali che si ritirano dalla battaglia navale si uniscono per formare una nuova Forza navale che si difende essa stessa.

22.944 EFFETTI DEGLI ATTACCHI SOMMERSIBILISTICI

22.9441 GENERALITÀ: per gli effetti degli attacchi sommergibilistici, vedere il par. 20.5. Le Unità navali danneggiate che sono danneggiate una seconda volta da un attacco sommergibilistico sono affondate. Le Unità navali non danneggiate che sono danneggiate da un attacco sommergibilistico alla fine di un *round* di combattimento possono ritirarsi dal combattimento senza dovere subire altri attacchi sommergibilistici nel medesimo esagono.

22.9442 PERDITE DI CACCIATORPEDINIERI: il giocatore che ha subito delle perdite in conseguenza di attacchi sommergibilistici può scegliere se incassarle in tutto o in parte a spese dei cacciatorpedinieri della forza navale in difesa non rientrati alla Base d'origine, presenti un porto collegato ad una linea di rifornimento marittima (soltanto di rifornimento marittimo), o con cacciatorpedinieri non convertiti presenti nella zona SW dove si è svolta l'attività navale

22.9443 ALTRE PERDITE: le perdite inflitte da sommergibili alle CVE, agli incrociatori ed alle navi denominate non possono essere assorbite dalle Unità navali in zona SW.

22.9444 LINEE DI RIFORNIMENTO MARITTIMO: le linee di rifornimento marittimo non difese sono sbaragliate se vengono attaccate con successo da sommergibili (30.381). Se uno o più fattori di cacciatorpedinieri sono assegnati come scorta di una linea di rifornimento marittimo, le perdite causate dai sommergibili possono essere incassate dai cacciatorpedinieri non impegnati nella base d'origine della linea di rifornimento marittimo o in un porto per il quale è passata la linea di rifornimento marittimo (22.9442).

22.9445 CACCIATORPEDINIERI E TRASPORTI CON DEL CARICO: per gli effetti degli attacchi sommergibilistici sui cacciatorpedinieri ed i trasporti marittimi con del carico, vedere il par. 20.58B e 20.59.

22.945 ATTACCHI SOMMERGIBILISTICI CONTRO CONVOGLI DI MURMANSK: per la tempistica, la risoluzione e gli effetti degli attacchi sommergibilistici contro convogli di Murmansk, vedere il par. 20.46.

Operazioni Aeronavali

23. OPERAZIONI AERONAVALI

23.1 INTRODUZIONE

23.2 COPERTURA AEREA

23.3 PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO AEREO

23.4 ATTACCHI AEREI CONTRO UNITÀ NAVALI

23.5 ATTACCHI DELLE UNITÀ AEREE DI

STANZA IN BASI TERRESTRI CONTRO BASI NAVALI

23.6 ATTACCHI DI PORTAEREI CONTRO BASI NEMICHE

23.7 ATTACCHI DI PORTAEREI CONTRO UNITÀ NAVALI NEMICHE IN MARE

23.8 ATTACCHI DELLE UNITÀ AEREE DI STANZA IN BASI TERRESTRI CONTRO UNITÀ NAVALI NEMICHE IN MARE

23.1 INTRODUZIONE

23.11 UTILIZZO DELLE UNITÀ AEREE: le unità aeree e navali interagiscono in vari modi:

A. AIUTO NELL'INTERCETTAZIONE NAVALE (AAS E NAS DI STANZA IN BASI TERRESTRI IN INDIVIDUAZIONE): le AAS e le NAS di stanza in Basi terrestri possono proteggere le attività navali ed aumentare il numero dei dadi da lanciare per le intercettazioni navali (22.231A).

B. INDIVIDUAZIONE (AAS E NAS DI STANZA IN BASI TERRESTRI IN INDIVIDUAZIONE): le AAS e le NAS di stanza in Basi terrestri aumentano il numero dei lanci dei dadi per l'individuazione eseguiti nel corso della battaglia navale e modificano i risultati dei dadi per gli attacchi sommergibilistici e nella guerra sommergibilistica nell'area SW.

C. COPERTURA AEREA (AAS IN COPERTURA, NAS DI STANZA IN BASI TERRESTRI): le AAS di stanza in Basi terrestri e le NAS aumentano la difesa delle Unità navali amiche contro gli attacchi aerei ostili. I *jet* non possono eseguire coperture aeree.

D. ATTACCHI DI UNITÀ NAVALI IN MARE (AAS IN ATTACCO, NAS E KAMIKAZE): gli attacchi di AAS e di NAS di stanza in Basi terrestri, di NAS di stanza su portaerei e kamikaze possono attaccare le Unità navali nemiche in mare. I *jet* non possono attaccare le Unità navali né eseguire scorte per le altre Unità aeree che attaccano le Unità navali nemiche in mare.

E. ATTACCHI D'UNITÀ NAVALI IN PORTO (AAF E NAS): le AAF basati al suolo e le NAS di stanza in Basi terrestri o su portaerei possono attaccare le Unità navali nemiche in porto.

23.12 PARTECIPAZIONE ALLA BATTAGLIA NAVALE: scoppia una battaglia navale quando una Forza navale ne intercetta (o contro-intercetta) un'altra. La battaglia navale può implicare incursioni aeree con Unità aeronavali di stanza su portaerei contro Basi nemiche e Unità navali ostili in mare, un combattimento di flotta, o entrambi. Le Unità aeree di stanza in Basi terrestri possono

attaccare ed essere attaccate da Unità navali durante la battaglia navale.

23.13 CONVERSIONE DI AAF IN AAS

23.131 CONVERSIONE OBBLIGATORIA DI AAF IN AAS: Ogni AAF è convertita in tre AAS nell'imminenza d'intraprendere una delle seguenti attività:

A. Impegnare un combattimento aereo con NAS amici o contro una forza ostile che contiene delle NAS.

B. concorrere in un'intercettazione navale (individuazione).

C. fornire una copertura aerea per le unità navali amiche.

D. Individuare Unità nemiche durante una battaglia navale.

E. attaccare unità navali ostili in mare.

23.132 RAPPORTO DI CONVERSIONE: ogni AAF è convertita in:

A. un'AAS d'individuazione.

B. un' AAS di copertura.

C. un'AAS d'attacco.

23.133 MODALITÀ DI CONVERSIONE: quando un'AAF è convertita in AAS, l' AAF è sostituita dai tre AAS (una AAS di ogni tipo). L'AAF è messa nella regione designata sulla tabella della riserva di forza della Potenza principale che la possiede, per garantire che la conversione della AAF in AAS e, quindi, la conversione ulteriore dell'AAS in AAF non porti a che tale Potenza principale abbia troppe o troppo poche AAF in gioco per disattenzione.

23.14 CONVERSIONE DI AAS IN AAF

23.141 CONVERSIONE DI AAS IN AAF OBBLIGATORIA: Le AAS sono riconvertite in AAF:

A. nell'imminenza d'impegnare una delle seguenti attività e vengono convertite solo le Unità aeroterrestri che partecipano all'attività:

- ad un combattimento aereo ingaggiato soltanto con NAS amiche o contro una Forza nemiche contenenti NAS.

- Attacco di Basi navali nemiche.

- Bombardamento di obiettivi economici.

- Appoggio aereo ad Unità di terra .

- Appoggio aereo difensivo.

B. Durante la fase di costruzione dell'AAS da parte del suo proprietario. Ogni gruppo di tre AAS scomposte è convertito in una AAF. Un resto di due AAS scomposte è convertito in una AAF ed una terza AAS e finché sarà in gioco, sarà ritirata da qualsiasi localizzazione a scelta del proprietario; il resto di una AAS scomposta non è considerata.

C. Alla fine del turno del giocatore cui appartengono le AAS (le AAS convertite durante il suo turno).

D. Alla fine del turno del giocatore avversario (le AAS convertite durante il gioco dell'avversario).

23.142 RAPPORTO DI CONVERSIONE: quando le AAS sono riconvertite in AAF, due AAS sono convertite in un'AAS, ed i resti d' una AAS sono eliminati. Un'AAS è, dunque, eliminata; due, tre o quattro AAS sono convertite in un'AAF; cinque, sei o sette AAS sono convertite in due AAF; ecc. Le AAS scomposte sono convertite come prima cosa. Tale operazione identifica il numero delle AAF scomposte. Le AAS sulla carta sono in seguito scomposte, con un'operazione distinta per ogni Base aerea o Zona su carta che contenga delle AAS. Quando la conversione è terminata, il numero delle AAF in gioco non possono superare il numero delle AAF nella riserva di forza di potenza principale che le possiede.

23.143 MODALITÀ DI CONVERSIONE: quando un'AAS è convertita in AAF, ogni gruppo di tre AAS è convertita in una AAF. Le AAF sono prese nella regione designata sulla tabella di riserva di forza della Potenza principale che li possiede (23.133) per garantire che il numero totale di AAF in gioco resti inalterato. ESEMPIO: L'Inghilterra utilizza cinque AAF (15 AAS) in una battaglia navale e perde cinque AAS, lasciando due AAS in un esagono ed otto AAS in un altro. Le AAS scomposte sono convertite in AAF prima di ogni altra attività (cinque AAS = due AAF). Due AAS = un'AAF ed otto AAS = tre AAF, ma tale operazione porterebbe ad avere un'AAF in più oltre il limite di riserva delle Forze inglesi; dunque una delle AAF (in una qualsiasi Base inglese) dovrà essere ritirata del gioco.

23.144 RITIRO DELLE AAF: quando tre AAS sono convertite in AAF; l'AAF risultante è da considerarsi ritirata meno che non sia frutto della combinazione di AAS non ritirate per ciascun tipo (d'individuazione, di copertura e d'attacco). Se uno o più delle AAS che compongono l'AAF sono ritirate, o se l'AAF non è formato di un'AAS per tipo, allora l'AAF è ritirata.

23.15 OPERAZIONI DELLE AAS

23.151 ATTIVITÀ DELLE AAS: le attività che possono essere compiute da ogni tipo di AAS sono indicate tassativamente nel par. 23.11, lett. A-D.

23.152 AAS IN COMBATTIMENTO AEREO: i tre tipi di AAS impegnano il combattimento aereo con la stessa capacità di fuoco.

23.153 PERDITE: le Unità aeroterrestri che si sono divise in AAS incassano perdite al pari delle squadriglie. Ogni tipo di AAS è trattato come un tipo di Unità aerea distinta finché incassa perdite (19.6).

23.16 UTILIZZO PLURIMO DELL'AVIAZIONE DI STANZA IN BASI TERRESTRI

23.161 LIMITAZIONI: le Unità aeree di stanza in Basi di terra non possono compiere attività aeree congiuntamente con due o più attività navali. Quando una squadriglia di stanza in un Base di terra è impegnata in appoggio aereo o si oppone ad una specifica attività navale, non può essere utilizzata contro un'altra similare attività navale durante la stessa fase del turno del giocatore cui appartiene.

ESEMPIO: due Forze navali nemiche passano nel raggio d'azione di Unità aeree di stanza in Basi terrestri compiendo entrambe delle attività navale similari. Ogni squadriglia può attaccare l'una o l'altra delle Forze navali nemiche, eseguendo una sortita aerea per ogni esagono attraversato dalle Forze navali (23.811). Invece, quando una squadriglia è impegnata nell'attacco di una Forza navale nemica, non può attaccarne altre, anche se la prima Forza navale è eliminata o abbandona il campo.

ESEMPIO: Due Forze navali amiche eseguono missioni di trasporto distinte. Ogni NAS di stanza in Basi di terra ed AAS in copertura a tiro possono fornire una copertura aerea per l'una o l'altra delle Forze navali, ma non entrambe le cose, anche se la Forza navale amica per la quale la copertura aerea è stata fornita è eliminata o ha abbandonato il campo. Se una Forza navale nemica doveva intercettare una Forza navale in invasione amica, e se una Forza navale amica doveva contro-intercettare, l'aviazione potrebbe fornire una copertura aerea alla Forza navale in contro-intercettazione, e l'aviazione sopravvissuta potrebbe fornire una copertura aerea ad una delle forze navali in invasione.

ESEMPIO: Il giocatore in movimento esegue una missione di trasporto marittimo e due Forze navali nemiche l'intercettano. Il giocatore in movimento ha delle NAS di stanza in Basi di terra

a portata dell'esagono d'intercettazione e di quelli prossimi all'esagono d'intercettazione.

Ogni NAS del giocatore in movimento può attaccare l'una o l'altra delle Forze navali in intercettazione quando esse si avvicinano all'esagono d'intercettazione, ma non può attaccare prima l'una e, poi, l'altra nel medesimo turno. Il giocatore in movimento concentra le sue NAS su una delle Forze navali in intercettazione che, peraltro, abbandona il campo. La battaglia navale comincia allora tra la Forza navale del giocatore in movimento che esegue il trasporto marittimo e l'altra Forza navale in intercettazione. Ogni NAS che sopravvive può in seguito individuare, fornire una copertura aerea o attaccare nell'ambito della battaglia navale, sebbene abbiano attaccato la Forza navale in intercettazione che ha abbandonato il campo, poiché la battaglia navale non si svolge contemporaneamente al movimento verso l'esagono d'intercettazione.

ESEMPIO: come nell'esempio precedente, ma questa volta il giocatore in movimento contro-intercetta una Forza navale nemica. Le NAS di stanza su Basi di terra del giocatore in movimento possono: a) raggiungere il movimento della Forza navale nemica contro-intercettata fino all'esagono di contro-intercettazione; b) partecipare alla battaglia navale di contro-intercettazione; c) attaccare il movimento di qualsiasi altra Forza navale ostile fino all'esagono d'intercettazione; d) partecipare alla battaglia navale d'intercettazione. Tutti questi eventi si svolgono in diversi momenti della medesima fase, e, quindi, le NAS sopravvissute del giocatore in movimento possono essere utilizzati in ogni evento.

23.162 POSSIBILITÀ DI UTILIZZO DELLE AAS IN PIÙ ESAGONI: le AAS possono rilevare Unità nemiche, eseguire copertura aerea ed attaccare Unità navali nemiche in più esagoni, nei limiti della loro portata e delle altre limitazioni applicabili. Non c'è alcun obbligo che imponga agli elementi di una AAF impiegati in individuazione, in attività di copertura e in attacco sia utilizzata nello stesso esagono né nello stesso momento.

23.163 RITIRO ALLA FINE DELLA FASE: le squadriglie aeree in relazione alle restrizioni di cui al par. 23.161, possono compiere più di un'attività aerea nella medesima fase, ma devono essere ritirate al termine della fase in cui abbiano compiuto alcuna delle attività aeree sopra indicate.

ESEMPIO: AAS tedesche attaccano una TF britannica che tenta d'intercettare un rifornimento marittimo dell'Asse diretto verso un porto sotto controllo tedesco in Inghilterra. Quindi

il giocatore tedesco esegue un trasporto marittimo in Inghilterra. Qualsiasi AAS Tedesca sopravvissuta può anche attaccare qualsiasi TF Britannica che prova ad intercettare il trasporto tedesco marittimo verso l'Inghilterra, poiché il rifornimento marittimo ed il trasporto marittimo vengono eseguiti entrambi durante la fase di movimento tedesca. Tutte le AAS in attacco tedesche sopravvissute si considerano rientrate alla fine della fase di movimento Tedesca e non possono essere utilizzate per attaccare Forze navali britanniche durante la fase di combattimento Tedesca.

23.2 COPERTURA AEREA

23.21 GENERALITÀ

A. DISPONIBILITÀ PER OGNI ATTIVITÀ NAVALE: le Unità aeree di stanza in basi di terra possono fornire copertura aerea per proteggere Unità navali amiche impegnate in una qualsiasi attività navale dagli attacchi aerei nemici ad opera di Unità aeree di stanza in basi di terra e di Unità aeree di stanza su portaerei nel corso di un combattimento navale. La copertura aerea non può essere fornita a favore di Unità navali in porto.

B. UNITÀ AEREE DISPONIBILI: le Unità aeree in copertura aerea non devono essere rientrate ed essere in una base nel raggio d'azione delle Unità suddette rispetto all'esagono dove le Unità aeree nemiche tentano d'attaccare l'attività navale di cui alla lettera precedente. Le Unità aeree in basi non operative non possono eseguire coperture aeree.

C. COPERTURA AEREA A FAVORE DI PIÙ FORZE NAVALI: ogni AAS o NAS in copertura aerea di stanza in basi di terra in ottemperanza alle restrizioni di cui al par. 23.161, può fornire copertura aerea a più a di una Forza navale.

D. NESSUN COSTO IN BRP: la copertura aerea non è un'operazione offensiva e non richiede la spendita di BRP.

23.22 COPERTURA AEREA CONTRO ATTACCHI DI AEREI DI STANZA IN BASI DI TERRA

A. La copertura aerea contro gli attacchi da parte di aerei di stanza in basi di terra deve essere disposta subito dopo che sia stato annunciato l'attacco da parte di aerei di stanza in basi di terra. Il difensore non è costretto ad impegnare le sue unità aeree disponibili in copertura aerea contro attacchi da parte di aerei di stanza in basi di terra prima che tali attacchi siano sferrati, benché egli non possa utilizzarli per altre attività.

B. ogni volta che una Forza navale entra in un esagono della rotta intrapresa verso la sua destinazione, l'avversario può attaccare la Forza navale in questione con Unità aeree di stanza in basi di terra, e il difensore può utilizzare tutte, alcune, o nessuna delle proprie Unità aeree disponibili per garantire la copertura aerea. La decisione di eseguire la copertura aerea deve essere presa subito dopo che l'avversario ha annunciato un attacco aereo contro una Forza navale amica. Quando il combattimento aereo è risolto, le Unità aeree sopravvissute dei due campi tornano alle loro basi e la Forza navale attaccata entra nell'esagono seguente della strada precedentemente annunciata, salvo che sia stata distrutta, o abbia abbandonato la sua attività. Tale procedura è ripetuta per tutte le volte in cui la Forza navale entra in un nuovo esagono della sua rotta.

23.23 COPERTURA AEREA DURANTE UNA BATTAGLIA NAVALE

A. La copertura aerea durante una battaglia navale deve essere disposta appena dopo che le Unità aeronavali di stanza su portaerei sono state assegnate in incursione aerea ed in pattuglia aerea da combattimento (22.41D).

B. le Unità aeree che eseguono una pattuglia aerea durante una battaglia navale sono assegnate ad uno specifico gruppo di combattimento e non hanno effetti sulle incursioni aeree contro gli altri gruppi di combattimento durante quel *round* di combattimento.

23.24 LA COPERTURA AEREA PROTEGGE SOLO LE UNITÀ NAVALI: le Unità aeree in copertura aerea non possono difendere la loro Base, né rilevare Unità nemiche, né cooperare alla difesa da un sommergibile, né eseguire un'incursione aerea contro obiettivi nemici, e non operano contro Unità navali nemiche. Le altre Unità aeree possono essere conservati per attaccare le Unità navali nemiche.

23.25 DIVIETO DI CAMBIAMENTO DEI RUOLI: le Unità aeree in copertura aerea di una Forza navale amica durante un *round* di battaglia navale, le quali sopravvivono ad ogni combattimento aereo contro le Unità aeree attaccanti possono, nei *rounds* di battaglia navale seguenti, sia continuare a difendere la stessa forza navale amica o rientrare alla Base; esse non possono, invece, rilevare Unità nemiche, né attaccare un'altra Forza navale nemica impegnata in battaglia navale con la Forza navale amica protetta.

23.3 PATTUGLIA AEREA DA COMBATTIMENTO

23.31 PATTUGLIA AEREA DA COMBATTIMENTO: le pattuglie aeree da combattimento possono essere composte da unità aeronavali di stanza su portaerei sopra:

A. Il loro gruppo di combattimento durante la battaglia navale.

B. La loro intera Forza navale se è attaccata da unità aeree nemiche al di fuori della battaglia navale.

23.32 RIDUZIONE DI UN TERZO: non possono essere assegnati in pattuglia aerea da combattimento sopra il loro gruppo di combattimento non più di un terzo (arrotondato all'unità superiore) delle NAS di stanza su portaerei disponibili (23.31A) o della loro Forza navale (23.31B). Questa determinazione è eseguita all'inizio di ogni *round* di battaglia navale o quando la Forza navale entra in un nuovo esagono. Contrariamente alle Unità aeree di stanza in basi di terra, le NAS di stanza su portaerei possono impegnarsi in varie attività in occasione di vari *rounds* di battaglia navale.

ESEMPIO: Un gruppo di combattimento giapponese contiene quattro CV, le quali hanno tre NAS ciascuna, per un totale di 12 NAS. Quattro NAS giapponesi possono formare una pattuglia aerea da combattimento sopra il gruppo di combattimento giapponese durante il primo *round* di battaglia navale. Se in questo *round* sono eliminate tre NAS giapponesi, a prescindere che lo siano state in difesa da attacchi aerei nemici o nell'attaccare le Unità aeree o navali nemiche, il gruppo di combattimento giapponese avrà a disposizione solo più nove NAS per il secondo *round* di combattimento, di cui soltanto tre potranno formare una pattuglia aerea da combattimento sopra il gruppo di combattimento giapponese.

23.33 CVE: Le CVE non possono partecipare alle pattuglie aeree da combattimento.

23.34 EFFETTI DELLA COPERTURA AEREA SULLE UNITÀ AEREE ATTACCANTI: vedere § 23.412.

23.4 ATTACCHI AEREI CONTRO UNITÀ NAVALI

23.41 Le Unità aeree operative, comprese le Unità aeronavali di stanza su portaerei in mare, nel cui raggio d'azione abbiano Unità navali ostili possono attaccarle quando queste ultime sono in

porto o in mare (ECCEZIONI: I sommergibili possono essere attaccati dall'aviazione anche se restano in pattugliamento durante il turno del giocatore avversario -21.4176C. Le Unità navali in riparazione o in costruzione su una tabella di costruzione navale possono essere attaccate soltanto con il bombardamento strategico -26.31H). Le Unità navali danneggiate nella casella "In attesa di Riparazione" di una tabella di costruzione navale possono subire un attacco aereo ordinario.

23.411 CONSEGUENZE DELLA DIFESA AEREA — PORTI

23.4111 FACOLTATIVITÀ DELL'ATTACCO ANTIAEREO: quando Unità aeree attaccano un porto ostile ospitante Unità aeree e navali nemiche, tra cui Unità aeronavali di stanza su portaerei nel porto attaccato, allora l'attaccante può eseguire un attacco antiaereo con tutti, o alcuni dei suoi fattori aerei in attacco. Le Unità aeronavali di stanza su portaerei nascoste da un marcatore di TF devono essere rivelate quando l'attaccante annuncia il proprio attacco contro le portaerei e può essere ricambiato da un contrattacco a discrezione dell'attaccante.

23.4112 UTILIZZO DI TUTTE LE UNITÀ AEREE IN UN ATTACCO ANTIAEREO: se tutte le Unità aeree in attacco eseguono un attacco antiaereo, allora l'attacco è risolto come un attacco antiaereo (18.52); ogni campo esegue un lancio di dadi per il combattimento aereo per risolvere il *round* di combattimento aereo. Non viene eseguito nessun lancio di dadi per la difesa aerea con riferimento alla Base e nessun'Unità navale nell'esagono aggredito può essere attaccata durante tale *round* di combattimento.

23.4113 UTILIZZO DA PARTE DELL'ATTACCANTE SOLO DI ALCUNE UNITÀ AEREE NELL'ATTACCO ANTI AEREO: se alcune Unità aeree in attacco sferrano un attacco antiaereo, mentre le restanti sono assegnate all'attacco delle Unità navali presenti nella Base ostile, allora, è risolto un *round* di combattimento aereo tra le Unità aeree in attacco ed quelle in difesa impegnate nel combattimento antiaereo. Le Unità aeree in attacco impegnate nel combattimento antiaereo non attaccano le Unità navali della base nel corso del *round* di combattimento. Le Unità aeree restanti possono in tutto o in parte risolvere i loro attacchi contro le Unità navali della Base ostile, in funzione del risultato del combattimento aereo (23.4115B).

23.4114 NESSUNA UNITÀ AEREA IN ATTACCO ANTIAEREO: se tutte le Unità aeree in attacco tentano d'attaccare le Unità navali nella base nemica, ignorando le unità aeree in difesa, allora per le Unità aeree in difesa viene eseguito

un lancio di dadi per l'attacco aereo contro le Unità aeree in attacco (23.4115B).

23.4115 EFFETTI DEL COMBATTIMENTO AEREO

A. RISULTATO PER L'ATTACCANTE: le Unità aeree in difesa costrette ad abbandonare in conseguenza del lancio dei dadi per il combattimento aereo da parte dell'attaccante partecipano ai *rounds* successivi di combattimento contro la loro Base. Le Unità aeree in difesa costrette ad abbandonare nel *round* finale di un attacco contro la loro base sono ritirate per il resto del turno dell'attaccante (ECCEZIONE: Le unità aeronavali di stanza su portaerei rapide in porto che hanno partecipato alla difesa del porto dall'attacco aereo nemico non sono ritornate in seguito al loro rientro sulle loro rispettive portaerei, benché le loro portaerei siano rientrate - 17.3122).

B. RISULTATO PER IL DIFENSORE: le Unità aeree in attacco che sono eliminate o costrette ad abbandonare per il lancio da parte del difensore dei dadi per il combattimento aereo non possono più attaccare le Unità navali della Base ostile durante il *round* in corso. Se gli effetti del risultato del combattimento aereo del difensore superano il numero delle Unità aeree disposte per l' attacco antiaereo, allora le perdite in eccesso sono incassate dalle Unità aeree che avrebbero attaccato le Unità navali del difensore. Tale effetto si verifica in ogni caso, se l'attaccante non esegue un previo attacco antiaereo contro il difensore, poiché per le unità aeree del difensore non rientrate viene sempre eseguito un lancio di dadi per il combattimento aereo. Al di là del risultato del difensore, l'aviazione in difesa non ha nessun effetto sugli attacchi aerei contro le Unità navali in porto.

ESEMPIO: Quindici NAS americane attaccano un porto Giapponese che contiene due AAF non rientrate, sei NAS non rientrate ed otto fattori di navi leggere.

Il giocatore americano decide di sferrare un preliminare attacco antiaereo contro le Unità aeree giapponesi durante il primo *round* del proprio attacco. Il combattimento antiaereo è risolto tra le quindici NAS Americane attaccanti e le sei NAS e sei AAS giapponesi (due AAS in individuazione, due in copertura e due in attacco - 23.131). Il risultato del combattimento aereo americano è " 6/6", il che equivale a dire che gli Americani hanno eliminato due NAS giapponesi e quattro AAS Giapponesi (una AAS di ogni tipo ed una quarta AAS a scelta del giocatore giapponese). Il risultato del combattimento aereo Giapponese è " 4/4", e, cioè, i Giapponesi hanno eliminato quattro NAS americane. Poiché il

giocatore americano intende continuare il suo attacco, le squadriglie che abbandonano il campo sono ignorate.

Durante il secondo *round*, quattro delle undici NAS americane restanti eseguono un attacco antiaereo contro due AAS e quattro NAS Giapponesi, mentre le sette NAS americane attaccano navi leggere giapponesi. Il risultato di combattimento aereo Americano è "2/2" il che vuol dire che gli Americani eliminano due squadriglie giapponesi e costringono le altre due ad abbandonare il campo. Le sei squadriglie Giapponesi ottengono un risultato " 2/3", e, cioè, eliminano due NAS americane in combattimento antiaereo e costringono le altre due ad abbandonare il campo, e costringono abbandonare il campo anche ad una NAS che doveva attaccare le Unità navali giapponesi.

Ciò lascia sei NAS americane per l'attacco delle Unità navali giapponesi. Dopo che è stato eseguito il lancio dei dadi per la difesa aerea Giapponese, il giocatore americano risolve il suo attacco, quindi decide tentare o no un terzo *round* d'attacchi. Se l'americano rinuncia, il giapponese termina il combattimento con due AAS ed una NAS rientrate ed una NAS non rientrata, oltre alle restanti Unità navali sopravvissute all'attacco americano.

23.4116 LE UNITÀ AEREE VICINE ALL'ESAGONO IN CUI È AVVENUTO IL COMBATTIMENTO SONO IGNORATE: le Unità aeree in difesa che si trovavano in esagoni diversi da quello attaccato non possono cooperare nella difesa aerea di tale Base. L'attaccante deve concentrarsi solo sulle Unità aeree presenti nell'esagono attaccato.

23.4117 UNITÀ AEREE RIENTRATE: le Unità aeree rientrate in una base ostile non eseguono lanci di dadi per il combattimento aereo contro le unità aeree dell'attaccando, a meno che l'attaccante non decida di sferrare un attacco antiaereo contro la Base che le ospita.

23.412 EFFETTO DELLA DIFESA AEREA IN MARE

23.4121 COMBATTIMENTO AEREO CON UNITÀ AEREE IN ATTACCO

A. POSSIBILE PARTECIPAZIONE DEL DIFENSORE: le squadriglie che eseguono una copertura aerea o un pattugliamento in assetto da combattimento aereo sopra una Forza navale amica che subisce un attacco aereo possono impegnare il combattimento aereo con un numero uguale di squadriglie aeree. Tutte o alcune delle unità aeree in difesa in copertura aerea o pattugliamento in assetto da combattimento aereo sopra le Unità navali attaccate possono essere allontanati dal combattimento aereo. Tale

operazione deve essere annunciata prima che l'attaccante scelga i fattori aerei ad assegnare al combattimento aereo. Le Unità aeree in difesa che non impegnano le Unità aeree dell'attaccante non subiscono perdite da qualsiasi altro combattimento aereo che potrebbe prodursi e non influiscono sugli attacchi aerei contro le Unità navali del difensore durante lo svolgimento del *round* di combattimento.

B. PARTECIPAZIONE DELL'ATTACCANTE

OBBLIGATORIA: se le Unità aeree del difensore in copertura aerea o in pattugliamento in assetto da combattimento aereo sopra una Forza navale o un gruppo di combattimento attaccato decidono d'impegnare le Unità aeree attaccanti, allora ne deriva un combattimento aereo tra le squadriglie aeree del difensore ed un numero uguale di squadriglie dell'attaccante. Se le squadriglie attaccanti sono inferiori rispetto alle squadriglie in copertura, allora tutte le squadriglie attaccanti devono impegnare un combattimento aereo con le Unità aeree in difesa. Se vi sono più squadriglie in attacco che squadriglie in copertura, spetta all'attaccante decidere quali squadriglie impegnano il combattimento con le Unità aeree del difensore. L'attaccante non può mai impegnare più squadriglie del difensore.

Il difensore determina il numero di squadriglie che impegna nel combattimento aereo (il medesimo numero di squadriglie che eseguono una copertura, meno a che egli posseda più squadriglie in copertura dell'attaccante, o che il difensore desideri preservare delle Unità aeree dal combattimento). L'attaccante decide in seguito quali squadriglie impegnare in combattimento con le squadriglie in copertura.

C. COPERTURA AEREA E PATTUGLIAMENTO IN ASSETTO DA COMBATTIMENTO AEREO:

le squadriglie basate al suolo che eseguono una copertura di Unità navali risolvono il loro combattimento aereo separatamente e prima del combattimento aereo tra le squadriglie in attacco e le pattuglie da combattimento aereo sopra le Forze navali attaccate. Le Unità aeree dell'attaccante che sono eliminate o costrette ad abbandonare a seguito del risultato del combattimento con le unità aeree in copertura aerea non partecipano al combattimento aereo seguente con le Unità aeree del difensore in pattugliamento da combattimento aereo.

D. Dopo un solo *round* di combattimento aereo tra le Unità aeree dell'attaccante e le Unità aeree in copertura del difensore, è risolto un solo altro *round* di combattimento aereo tra le Unità aeree restanti dell'attaccante le Unità aeree del difensore in pattugliamento da combattimento aereo. Le Unità aeronavali in pattugliamento da combattimento aereo ricevono un DRM favorevole

di + 1, a meno che l'attaccante non ottenga un "effetto sorpresa". Le Unità aeree in copertura aerea non ricevono questo modificatore.

E. EFFETTI DELL'ATTACCO A SORPRESA: se un campo ottiene l'effetto sorpresa in una battaglia navale, l'efficacia delle Unità aeree del difensore in copertura aerea ed in pattugliamento in assetto da combattimento aereo può essere ridotta:

- se attaccante ottiene un livello di sorpresa pari ad " 1" o più, le squadriglie del difensore in pattugliamento da combattimento aereo perdono la loro DRM di +1 nel combattimento aereo.

- Se l'attaccante ottiene un livello di sorpresa pari a "4" nel combattimento aereo, allora due terzi (arrotondati all'unità superiore) delle Unità aeree del difensore è considerato in copertura o in pattugliamento da combattimento aereo ed impegnano le Unità aeree dell'attaccante in combattimento aereo. Il restante terzo delle squadriglie del difensore può eseguire un lancio di dadi per il combattimento aereo contro l'attaccante dopo la risoluzione di tutti gli attacchi aerei, purché le squadriglie che restano al difensore non siano eliminate né danneggiate dagli eccessivi effetti del combattimento aereo.

- Se l'attaccante ottiene un livello di sorpresa pari a " 5", allora un terzo (arrotondato all'unità superiore) delle Unità aeree del difensore è considerato in copertura o in pattugliamento da combattimento aereo ed impegnano le Unità aeree dell'attaccante in combattimento aereo. I restanti due terzi delle squadriglie del difensore possono eseguire un lancio di dadi per il combattimento aereo contro l'attaccante dopo la risoluzione di tutti gli attacchi aerei, purché le squadriglie che restano al difensore non siano eliminate, né danneggiate dagli eccessivi effetti del combattimento aereo.

- Se l'attaccante ottiene un livello di sorpresa pari a " 6", tutte le Unità aeree del difensore eseguono un lancio di dadi per il combattimento aereo contro l'attaccante dopo che costui ha eseguito tutti i suoi attacchi.

23.4122 EFFETTI DEL COMBATTIMENTO AEREO

A. ATTACCANTE: tutte le squadriglie dell'attaccante che non sono state eliminate né costrette ad abbandonare in conseguenza del lancio dei dadi per il combattimento da parte del difensore, anche quelle che hanno impegnato il combattimento contro le unità aeree del difensore possono essere utilizzate per attaccare la Forza navale protetta dall'attività di copertura durante il

round di combattimento. Se gli effetti del risultato del combattimento aereo superano il numero d' squadriglie attaccanti che hanno impegnato unità aeree del difensore, allora l'eccesso è applicato alle squadriglie che dovevano attaccare le unità navali di difensore.

B. DIFENSORE: Le Unità aeree in copertura aerea o in pattugliamento da combattimento aereo che hanno impegnato unità aeree dell'attaccante e che non sono state eliminate, né forzate ad abbandonare in conseguenza del risultato del combattimento dell'attaccante restano in posizione sopra la loro Forza navale per il resto del *round* di combattimento; esse possono impegnare un combattimento aereo contro le Unità aeree ostili che eseguono un'altra incursione aerea da una portaerei o una base di terra contro tale forza navale durante il *round* di combattimento.

ESEMPIO: Dieci squadriglie americane sono impegnate in combattimento da tre squadriglie giapponesi in attività di copertura. Se il risultato giapponese per il I combattimento è pari ad "1/0", allora nove squadriglie americane possono attaccare la Forza navale giapponese. Se il risultato giapponese per il combattimento è pari a "1/2" (il risultato più probabile se non possiede modificatori), allora, sette squadriglie americane possono attaccare i Giapponesi. Se il risultato giapponese per il combattimento è pari a "2/4", allora, soltanto quattro squadriglie americane possono attaccare. In ogni caso, il numero delle squadriglie americane che possono attaccare può ulteriormente essere ridotto dal lancio dei dadi seguito dal giapponese per la difesa aerea. Se il risultato americano per il combattimento fosse pari a "1/1", allora, una squadriglia giapponese resterebbe sopra la forza navale Giapponese a difesa dagli attacchi aerei Americani per il *round* di combattimento in corso.



23.42 TIRO DEI DADI PER LA DIFESA AEREA: quando il combattimento aereo tra le Unità aeree dell'attaccante ed il difensore è risolto, il difensore lancia due dadi e consulta Tavola della Difesa Aerea.

23.421 LIVELLO DELLA DIFESA AEREA RELATIVO ALLE FORZE NAVALI: la forza difensiva di una forza navale è determinato così come indicato nella Tavola della Difesa aerea:

A. Tutte le unità navali attaccate, comprese le unità navali danneggiate e i caccia che trasportano un carico, rilevano ai fini della determinazione del livello di difesa aerea (ECCEZIONI: 23.421C-E).

B. Ogni CVE è considerata come avente tre fattori navali nel quadro della difesa aerea.

Il valore di difesa aerea di una CVE vale tre volte quelle delle altre Unità navali per rappresentare le NAS che la compongono e che non appaiono nel gioco.

C. Le navi affondate in porto non sono considerate.

D. I sommergibili non sono considerati.

E. I Trasporti non sono considerati.

23.422 GRUPPI DI COMBATTIMENTO: ogni gruppo di combattimento si difende separatamente quando è attaccato durante una battaglia navale.

Tavola di difesa aerea - 23.42											
DF AER.	Getto dei dadi										
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+
1	0	0	0	0	0	0/1	0/1	1/0	1/0	1/1	1/1
2	0	0	0/1	0/1	1/0	1/0	1/1	1/1	1/2	1/2	2/1
3	0/1	0/1	1/0	1/0	1/1	1/1	1/2	1/2	2/1	2/1	2/2
4	1/0	1/0	1/1	1/1	1/2	1/2	2/1	2/1	2/2	2/2	2/3
5	1/0	1/1	1/1	1/2	1/2	2/1	2/1	2/2	2/2	2/3	2/3
6	1/1	1/1	1/2	1/2	2/1	2/1	2/2	2/2	2/3	2/3	3/2
7	1/1	1/2	1/2	2/1	2/1	2/2	2/2	2/3	2/3	3/2	3/2
8	1/2	1/2	2/1	2/1	2/2	2/2	2/3	2/3	3/2	3/2	3/3
9	1/2	2/1	2/1	2/2	2/2	2/3	2/3	3/2	3/2	3/3	3/3
10	2/1	2/1	2/2	2/2	2/3	2/3	3/2	3/2	3/3	3/3	3/4

Livello della Difesa Aerea	
+1	Per ogni gruppo di dieci fattori navali, compresi i fattori navali danneggiati (frazioni arrotondate all'unità superiore). Le navi affondate in porto, i sommergibili ed i trasporti non rilevano nel caso in esame. Ogni CVE vale tre fattori navali.
+1	per ogni risultato di rilevazione da parte della difesa aerea.
+1	Per fattore di fuoco, segnalino di Base aerea, fortificazione, simbolo obiettivo o ancora.
+2	Per ogni città, porto o fortezza.
+1	Per ogni corazzata a cinque fattori presente nella Forza navale attaccata.
-1	Se l'attaccante ottiene un livello di sorpresa pari o superiore a 2.

Se il livello di difesa aerea è superiore a 10, il risultato è determinato consultando la linea " 10" e qualsiasi altra riga occorra per esprimere il livello di difesa aerea totale.

Risultati: Il numero prima della "/" corrisponde al numero di squadriglie dell'attaccante che sono eliminate. Il numero dopo la "/" è il numero di squadriglie dell'attaccante che abbandonano la loro missione rientrano alla base (ECCEZIONI: le NAS di stanza su portaerei che attaccano navi in mare ed i kamikaze non abbandonano ed ignorano il numero dopo la "/" - 23.424). Le unità aeree che abbandonano possono partecipare a future sortite aeree durante l' attacco aereo in corso.

dopo la "/" corrisponde al numero delle squadriglie dell'attaccante che abbandonano la loro missione e rientrano alla base (ECCEZIONI: Le NAS di stanza su portaerei che attaccano navi in mare e kamikaze non abbandonano il campo ed ignorano il numero dopo la "/" - 23.424). Le unità aeree che abbandonano il campo tornano alla loro base senza perdite e non prendono parte alla sortita in corso, ma possono attaccare in ulteriori attacchi. Le perdite relative alle Forze miste sono distribuite secondo quanto illustrato nel § 19.6.

23.425 DIVIETO D'ANNULLARE UN ATTACCO DOPO IL COMBATTIMENTO AEREO: le Unità aeree che non sono eliminate né costrette ad abbandonare a causa del combattimento aereo devono subire gli effetti del lancio dei dadi per la difesa aerea. Non possono abbandonare prima il campo.

23.426 RIVELAZIONE DEL CONTENUTO DEL BERSAGLIO: l'esatto contenuto di un gruppo di combattimento ostile preso come obiettivo (o l'intera Forza navale per le Unità navali che non partecipano a una battaglia navale) deve essere rivelata all'attaccante se almeno un fattore aereo è sopravvissuto al lancio dei dadi per la difesa aerea senza che sia stato eliminato, o costretto ad abbandonare.

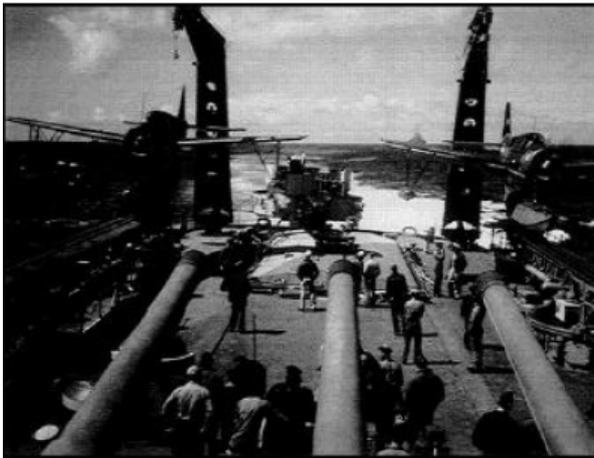
23.43 INDIVIDUAZIONE DI UN OBIETTIVO CON LE UNITÀ AEREE IN ATTACCO: una volta eseguito il lancio dei dadi per la difesa aerea ed applicati i relativi risultati, l'attaccante sceglie obiettivi per le sue Unità aeree in attacco (ECCEZIONE: kamikaze estraggono a sorte il loro obiettivo prima delle Unità aeree non kamikaze - 17.462).

A. NAVI SPECIFICAMENTE DENOMINATE: le navi specificatamente denominate possono essere presi come obiettivo separatamente rispetto alle squadriglie in attacco.

B. NAVI LEGGERE: le navi leggere sono attaccate in gruppo. Per gli effetti degli attacchi aerei sui caccia-torpedinieri ed i trasporti con un carico, vedere i § 20.58B e 20.59.

23.423 PORTI: se la Forza navale attaccata è in porto, il suo livello di difesa aerea è aumentato delle difese del porto. Le Unità navali attaccate in mare non ricevono vantaggi difensivi dai porti, anche se si muovono in un esagono che contiene un porto.

23.424 RISULTATI: il numero prima della "/" corrisponde al numero delle squadriglie dell'attaccante che sono state eliminate. Il numero



23.44 LANCIO DEI DADI PER L'ATTACCO AEREO: l'attaccante dopo avere assegnato la sua aviazione ai singoli obiettivi, lancia due dadi per ogni obiettivo e consulta la tavola per l'Attacco Navale. Solo le squadriglie che non sono state eliminate, né costrette ad abbandonare il campo sono considerate per eseguire il lancio dei dadi per l'attacco aereo.

TABELLA PER L'ATTACCO NAVALE - 20.51, 22.55, 23.44												
AS	FF	RISULTATO DEI DADI										
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+
1	1-2	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2
-	3-4	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3
2	5-6	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3
3	7-9	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4
4	10-12	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	5
5	13-15	2	2	2	3	3	3	4	4	5	5	6
6	16-18	2	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6
7	19-21	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7
8	22-24	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
9	25-27	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8
10	28-30	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
11	31-33	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
12	34-36	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
13	37-39	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
14	40-42	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
15	43-45	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11
16	46-48	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11
17	49-51	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12
18	52-54	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12
19	54-57	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13
20	58-60	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13
MODIFICATORI – ATTACCHI AEREI CONTRO UNITÀ NAVALI												
+#	DRM della Nazionalità aerea dell'Attaccante.											
-#	DRM della Nazionalità aerea del Difensore.											
+1	Se l'Attaccante ottiene un livello di sorpresa pari o superiore a 3.											
MODIFICATORI – ATTACCHI DI FLOTTA CONTRO UNITÀ NAVALI												
+/-#	DRM della Nazionalità navale (22.552A).											
+/-1	Se qualche gruppo navale coinvolto in combattimento ha compiuto un'attività navale che riduce la sua efficacia.											
Se più di 20 squadriglie aeree ingaggiano il combattimento, il risultato è determinato consultando la linea " 20" e qualsiasi ulteriore linea pari al numero delle squadriglie impegnate. Se più di 60 fattori di flotta impegnano il combattimento, il risultato è determinato consultando la linea " 58-60" e qualsiasi ulteriore linea pari al totale dei fattori di flotta ingaggiati.												
Risultati												
Navi specificatamente denominate ed incrociatori: una nave specificatamente denominata o un incrociatore è danneggiato se subisce un effetto navale inferiore di un punto rispetto al suo fattore di stazza ed è affondato se subisce un effetto navale superiore o pari al suo fattore di stazza.												
Flotte d'incrociatori: se una flotta di navi leggere composto soltanto da incrociatori subisce un numero dispari di danni, tale danno danneggia un incrociatore ³⁷ .												
Caccia-torpedinieri e flotte di CVE: se una flotta di navi leggere è composta soltanto di caccia-torpedinieri, di CVE o di entrambi, ogni danno affonda un fattore di caccia o di CVE.												
Forza leggera mista: gli effetti degli attacchi navali subiti da una forza leggera composta da incrociatori e d' unità navali ad un fattore sono distribuite equamente tra gli incrociatori e le unità navali ad un fattore, in rispettando il fatto che il numero di navi ad un fattore colate non può superare il numero di fattori di incrociatori affondati, affinché tutti gli incrociatori della forza siano colati (20.551).												

³⁷ Frase di senso incerto. Nella versione francese: « Si un groupe de navire légers composé uniquement de »

23.441 MODIFICATORI: i risultati dei dadi per gli attacchi aeree contro le Unità navali sono sottoposti ai seguenti modificatori:

A. +/-# DRM relativo alla nazionalità aerea (19.31A)

Tabella della nazionalità aerea – 19.31A, 23.441A	
DRM	Nazionalità
2	Germania, Giappone, USA, Inghilterra, Finlandia, Svezia, Australia.
1	Italia, Russia, Francia.
0	Tutti i Paesi minori, salvo la Finlandia, la Svezia e l'Australia.
Modificatori	
+1	Unità aeronavale giapponese d'élite.
-1	Unità aeronavale britannica.
-1	Unità aeree soggetto ad un effetto d'inverno non inferiore a otto.
-1	Unità aeree in rifornimento parziale o soggette ad un effetto petrolifero aereo.

B. +/-# DRM di nazionalità navale del difensore (22.552A). Una DRM di nazionalità navale positiva riduce il risultato dei dadi per l'attacco aereo; un DRM di nazionalità navale negativo aumenta il risultato dei dadi per l'attacco aereo.

Tabella della nazionalità navale – 22.552A, 23.441B	
DRM	Nazionalità
3	Germania, Giappone.
2	Inghilterra, Stati Uniti, Svezia, Australia.
1	Italia, Francia.
0	Russia, Grecia, Romania, Spagna, Turchia, Indie dell'Est olandesi.
Modificatori	
+ 1	Navi da battaglia da cinque fattori.
- 2	CVB, CV, CVL giapponesi ed americane; tutte le CVE.
-1	CVL tedesche, italiane ed inglesi.
-1	Unità navali rifornite parzialmente o soggette ad un effetto petrolifero navale.

Spiegazione: Quando due flotte con differenti DRM impegnano un combattimento di flotta, i due DRM sono raffrontati. Il campo con il DRM maggiore aggiunta la differenza al proprio lancio dei dadi per il combattimento di flotta, ed il campo con il DRM minore sottrae la differenza al proprio lancio di dadi per il combattimento di flotta. I lanci dei dadi per gli attacchi aerei contro le Unità navali sono ridotti dalle DRM delle Unità navali attaccate.

C. +1 se l'attaccante ottiene un livello di sorpresa non inferiore a 3.

croiseurs subit un nombre impair de dommages, le dommage impair endommage un croiseur ».

Probabilmente deve essere intesa nel senso che le flotte composte esclusivamente da incrociatori sono danneggiate solo dai risultati dispari (N.d.T.).

23.442 RISULTATI: per i dettagli sui risultati degli attacchi navali, vedere il § 20.5.

23.443 EFFETTI SULLE UNITÀ NAVALI: le Unità navali eliminate sono immediatamente ritirate dalla carta. Le Unità navali danneggiate vengono ritirate e, se sono in mare, possono, a scelta del loro proprietario, restare con la Forza navale cui appartengono o tornare in qualsivoglia base disponibile al termine del round della battaglia navale (22.41J), con o senza la protezione da parte di Unità navali non danneggiate; possono subire una intercettazione da parte di Unità navali ostili ed essere attaccate da Unità aeree non impegnate. I fattori navali che abbandonano la loro attività tornano allo stesso modo alla loro Base d'origine con i rischi d'intercettazione da parte delle Unità navali ostili e di attacchi da parte delle Unità aeree non impegnate.

23.444 GLI EFFETTI DEGLI ATTACCHI AEREI SONO INDIPENDENTI: gli effetti degli attacchi aerei che non danneggiano le Unità navali non possono essere sommati con gli effetti degli attacchi aerei già eseguiti o dei successivi combattimenti di flotta (22.41I) né con gli attacchi sommergibilistici (22.41K). Gli attacchi aerei devono danneggiare l'unità navale presa di mira per avere un effetto duraturo. I danni lievi sono considerati riparati in mare ed ignorati (20.521).

23.45 PERDITE NELLE FORZE MISTE: le perdite navali in una forza mista sono distribuite equamente tra le diverse Unità implicati (20.57). Se due forze navali sono attaccate insieme, le perdite sono divise equamente tra le Unità ingaggiate nelle attività implicate nel combattimento, quindi fra i vari tipi di nave appartenenti a ciascuna Forza in campo.

23.46 UNITÀ AEREE E NAVALI IN ROTTA: le Unità aeree e le unità navali nel raggio d'azione di Unità aeree nemiche di stanza a terra, o su portaerei possono lasciare la loro Base per evitare un attacco aereo dopo la risoluzione di almeno una mano del combattimento:

A. Attacco aereo contro Unità navali o aeree del difensore.

B. Attacco aereo nel raggio d'azione della propria Base contro una Forza navale nemica nel proprio esagono in pattugliamento contro Unità aeree o navali amiche site in una diversa Base.

C. Combattimento navale contro una Forza navale nemica nel suo esagono in pattugliamento nel raggio d'azione della Base da cui parte l'attacco.

23.461 AVIAZIONE: Le Unità aeree in difesa possono dirigersi verso qualsiasi Base

aerea controllata o zona sulla carta in grado di ospitarle entro il raggio della loro tappa. I fattori aerei in difesa sono rientrati per il resto del turno del giocatore in gioco (18.523).

23.462 Navi: le Unità navali in difesa, ad eccezione di quelle affondate in porto possono trasferirsi nella Base Navale alleata più vicina in grado di accoglierle (21.112) e che siano al di fuori della portata aerea delle Unità aeree nemiche non rientrate, decollanti da terra o delle Forze navali in pattugliamento con copertura aerea, a prescindere dal percorso aereo scelto dal difensore, alla velocità di un esagono per round di combattimento. Una volta iniziato tale movimento, esso non può essere interrotto dal difensore per sottrarsi da ulteriori attacchi e la Forza navale in fuga non può scomporsi in Forze più piccole, una volta che sia partita. Dopo che la suddetta forza è entrata nella porzione di mare racchiusa nell'esagono della propria Base, le Unità navali in fuga possono essere attaccate da Unità aeree di terra a tiro del loro esagono, ivi comprese dalle unità aeree di terra che hanno sferrato l'attacco iniziale contro la loro Base di partenza, e possono essere intercettati dalle Unità navali nemiche. Le Unità navali del difensore sono ritirate per il resto del turno del relativo giocatore.

23.47 ATTACCHI AEREI CONTRO UNITÀ NAVALI RIENTRANTI ALLE LORO BASI: possono essere sferrati attacchi aerei contro Unità navali, che hanno terminato la loro attività, abbandonano la loro attività, che sono danneggiate e ritornano alla loro Base, o che mancano il loro tentativo d'intercettazione e rientrano alla Base.

23.48 ATTACCHI AEREI CONTRO UNITÀ NAVALI DANNEGGIATE NELLA LORO BASE

23.481 INCROCIATORI: se, in conseguenza di un precedente risultato di una sortita aerea contro Forze navali nemiche ospitate in una Base, una Forza navale comprende degli incrociatori danneggiati, l'effetto delle ulteriori missioni sarà avvertito da tali incrociatori, solo dopo che tutti gli incrociatori appartenenti alla suddetta Forza siano stati a loro volta danneggiati. Gli incrociatori danneggiati che subiscono ulteriori danni sono irrecuperabili. Gli incrociatori danneggiati sono affondati solo dopo che siano stati danneggiati tutti gli incrociatori della Forza cui appartengono. Ciò può avvenire quando le Unità Navali in questione subiscono ripetute incursioni nel corso della medesima fase di combattimento.

23.482 NAVI SPECIFICAMENTE DENOMINATE: le navi specificatamente denominate nelle loro Basi sono trattate differientemente, perché possono essere prese come specifico

obiettivo dall'attaccante nelle incursioni aeree. Le navi specificatamente denominate danneggiate possono essere prese come specifico bersaglio dall'attaccante nelle incursioni susseguenti la prima, anche se vi siano altre navi specificatamente denominate non danneggiate nella Base.

23.49 ATTACCHI AEREI CONTRO NAVI AFFONDATE IN PORTO: possono essere sferrati attacchi aerei nei confronti di navi specificatamente denominate e incrociatori affondate in porto. Se la nave è affondata o danneggiata, è eliminata (20.524). Le navi affondate in porto non partecipano alla difesa Aerea (23.421C).

23.5 ATTACCHI AEREI DECOLLANTI DA TERRA CONTRO BASI NAVALI

23.51 MISSIONE OFFENSIVA: gli attacchi aerei decollanti da terra contro Unità navali nemiche nelle loro Basi si considerano missioni aeree offensive e sono risolte nel corso della fase di combattimento, subito dopo la risoluzione delle missioni antiaeree, e prima dell'intercettazione delle missioni navali da parte delle Unità navali attaccate. Le Unità Aeree decollanti da terra non possono mai operare congiuntamente con le Unità aeree decollanti da portaerei per attaccare una medesima base. I due tipi di attacco sono risolti separatamente.

23.52 RISOLUZIONE DEGLI ATTACCHI: ogni AAF o NAS decollante da terra è trattata come una squadriglia ai fini dell'applicazione della Tabella d'Attacco Navale. L'AAF in attacco subisce le perdite al pari di un fattore in conseguenza dei lanci dei dadi per la difesa aerea. Le forze d'attacco composte da AAF e NAS decollanti da terra incassano perdite nei limiti indicati nel § 17.142B. Le perdite subite dalle forze navali del difensore causate da Unità aeree in attacco sono indicate nel § 23.44.

23.53 INCURSIONI SUPPLEMENTARI: dopo la fine della prima incursione aerea, l'attaccante può lanciarne una seconda con i suoi fattori sopravvissuti. Le incursioni seguenti la prima sono risolte alla stessa maniera della prima.

23.6 ATTACCHI DELLE PORTAEREI CONTRO BASI NEMICHE

23.61 ATTACCHI AUTORIZZATI: le Unità aereonavali di stanza su portaerei possono

attaccare le Basi aeree o navali nemiche solo in tre circostanze:

A. Nel loro esagono di pattugliamento. Le pattuglie possono eseguire attacchi antiaerei contro le basi aeree nemiche spostandosi verso il loro esagono di pattugliamento, ma non possono attaccare le Unità nemiche in porto prima di aver raggiunto il loro esagono di pattugliamento (21.415D).

B. Nell'ambito di un'offensiva navale o indipendentemente o congiuntamente con una nuova missione navale, partendo dall'esagono scelto dall'attaccante per l'espletamento della missione.

C. Durante una battaglia navale, le forze navali implicate possono compiere azioni anti-aeree contro le Basi aeree nemiche, ma non possono attaccare Unità navali nemiche in porto.

23.62 ATTACCHI PROIBITI: le portaerei che sono intercettate da Unità aeree nemiche decollanti da terra, mentre sono impegnate in altre attività navali, non possono attaccare l'esagono che funge da base per le Unità aeree nemiche in intercettazione al di fuori di ciò che è detto sopra.

23.63 DINAMICA DELL'ATTACCO: gli attacchi delle portaerei contro Basi nemiche sono risolti contemporaneamente agli attacchi anti-aerei, attacchi aerei contro Unità navali nemiche, tanto unitamente, che disgiuntamente, a scelta dell'attaccante.

23.64 FASI DELLA BATTAGLIA NAVALE: gli attacchi delle portaerei contro basi nemiche durante la battaglia navale sono stati risolti all'inizio di ogni *round* di combattimento, dopo la formazione dei gruppi di combattimento prima che le Unità aeronavali inutilizzate siano assegnate alle incursioni aeree contro le Unità navali nemiche od alle pattuglie per il combattimento aereo (22.41B).

23.65 UNITÀ AEREE IN DIFESA: per gli effetti connessi alla presenza di Unità di difesa aerea, vedere il § 23.411.

23.66 EFFETTI DEGLI ATTACCHI: le perdite causate da fattori aerei ad una forza navale in difesa sono computate secondo quanto disposto dal § 23.44.

23.7 ATTACCHI DELLE PORTAEREI CONTRO UNITÀ NAVALI NEMICHE IN MARE APERTO

23.71 LIMITAZIONI: le NAS di stanza su portaerei non possono attaccare Unità navali nemiche in mare se non ingaggiando una battaglia navale. Possono essere attaccati solo i gruppi di combattimento nemici che siano stati individuati durante il rilevamento.

23.72 GRUPPI DI COMBATTIMENTO: le Unità aeronavali di stanza su portaerei in un gruppo di combattimento possono unirsi in una sola forza per attaccare un gruppo di combattimento nemico, o possono essere separate per attaccare diversi Gruppi di combattimento nemici. Le Unità aeronavali di una portaerei sparsi in diversi gruppi di combattimento non possono unirsi per compiere un unico attacco contro il medesimo gruppo di combattimento nemico, ma devono attaccare separatamente secondo un ordine determinato dall'attaccante. Ogni NAS in attacco può attaccare una sola volta per turno di combattimento.

23.73 UNITÀ AEREE IN DIFESA: per gli effetti derivanti dalla presenza di Unità aeree in difesa ed in copertura aerea ed in pattugliamento aereo da combattimento, vedere il § 23.412.

23.74 EFFETTI DELLA DIFESA AEREA: le Unità aeronavali attaccanti navi in mare non possono abbandonare il campo in conseguenza del tiro sfavorevole dei dadi per la difesa aerea ed ignorano i numeri dopo la "/" in un risultato di difesa aerea (23.424).

23.75 OBIETTIVI: dopo aver lanciato i dadi per la difesa aerea, l'attaccante deve decidere come risolvere i suoi attacchi. Possono essere prese come obiettivo solo le Unità nemiche facenti parte del gruppo di combattimento attaccato. Ogni nave specificatamente denominata all'interno di un gruppo di combattimento attaccato è un possibile bersaglio, così come le navi leggere, che devono essere attaccate in gruppo. L'attaccante deve annunciare quali e quante squadriglie attaccano i singoli obiettivi. Una volta che l'attaccante ha annunciato quali saranno i suoi attacchi, non può più cambiare idea e non può usare le sue squadriglie contro più di un obiettivo per volta.

23.76 LANCIO DEI DADI PER GLI ATTACCHI AEREI: si deve eseguire un tiro distinto di dadi per l'attacco aereo per ciascuna nave specificatamente denominata per ciascun gruppo

di navi leggere attaccati. I tiri di dadi devono essere ripetuti per ciascun gruppo di combattimento attaccato.

23.8 ATTACCHI AEREI DECOLLANTI DA TERRA CONTRO UNITÀ NAVALI IN ALTO MARE

23.81 NESSUN COSTO IN BRP: le Unità navali sono soggette agli attacchi aerei quando diventano sotto tiro delle Unità aeree operative nell'espletamento di un'attività navale (Eccezioni: i sottomarini che non si trovano in un esagono in pattugliamento – 20.77; trasporti e ASW Alleate occidentali in rotta da o verso un porto – 20.6321). Gli attacchi aerei contro Unità nemiche in mare può essere eseguite da entrambi i campi, non sono considerate operazioni offensive e non richiedono spese di BRP.

23.811 UNA SORTITA AEREA PER ESAGONO: durante qualsiasi attività navale, le Unità navali coinvolte devono seguire una precisa rotta d'esagoni. Se una Forza navale arriva nel raggio di fuoco di Unità aeree nemiche di stanza in Basi terrestri, quella Forza potrà subire un attacco aereonavale costituito da una sola incursione per ogni singolo esagono attraversato (eccezione: le Forze navali impegnate in combattimenti navali possono subire ripetute incursioni – 23.84). Dopo aver determinato i risultati della incursioni, le Unità sopravvissute ritornano alla loro base e non non si considerano ancora ritirate, finché la forza navale aggredita non entra nell'esagono susseguente della propria rotta.

23.812 INCURSIONI AEREE SUPPLEMENTARI NEL MEDESIMO ESAGONO: dopo la forza navale aggredita è entrata nell'esagono successivo, tutte le Unità aeree di stanza a terra disponibili a tiro di fuoco rispetto al nuovo esagono, ivi comprese le Unità sopravvissute al precedente attacco contro la medesima forza navale possono compiere un'altra sortita contro la stessa Forza navale. Questo tipo di attacchi continua finché l'attaccante non ha più Unità aeree, o rinuncia all'attacco, o finché la Forza navale aggredita non esca fuori della portata di tiro o sia eliminata. Dopodiché le Unità aeree attaccanti rientrano alla loro base.

23.813 ASSENZA DI OBBLIGO DI REITERAZIONE DEGLI ATTACCHI AEREI: le Unità aeree decollati da terra non sono tenute ad attaccare una Forza navale non appena ne abbiano la facoltà. Possono eseguire una incursione contro una Forza navale nemica, poi rinunciare a sferrare un nuovo attacco quando l'Unità avversaria entra in un nuovo esagono, per,

poi, sferrare un nuovo attacco quando l'unità in questione entra in un ulteriore esagono. Parimenti una Forza navale che giunge a tiro di Unità aeree nemiche, poi, esce fuori dal loro raggio di fuoco ed, infine, ritorna nuovamente ad essere sotto tiro può essere attaccata tutte le volte in cui viene a trovarsi all'interno del raggio di fuoco delle Unità aeree nemiche, finché quella Forza navale è impegnata nella medesima attività.

ESEMPIO: il Giappone ha delle Unità di terra a Rabaul e le vuole usare per invadere la Nuova Guinea. Una Forza navale giapponese di stanza nelle Filippine si trasferisce a Rabaul durante la fase di movimento. Tale Forza può essere attaccata da un'Unità aerea americana non rientrata presente a portata di Rabaul quando la Forza giapponese le venga a tiro, compiendo un'incursione dal proprio esagono. L'Unità aerea americana dovrà ritenersi ritirata al termine della fase di movimento in cui c'è stato il mutamento di base.

Se l'unità aerea americana non attacca durante la fase di movimento, essa può attaccare la Forza navale giapponese durante la fase di combattimento, quando questa esegue la propria missione d'invasione. In tale caso, l'Unità aerea americana dovrà ritenersi ritirata alla fine della fase di combattimento in cui è avvenuta l'invasione.

Infine, se l'Unità aerea americana non ha ancora attaccato la Forza navale giapponese nelle fasi di movimento o di combattimento, può ancora attaccarle quando questa compie una NR³⁸ verso le Filippine. L'Unità aerea americana dovrà essere considerata ritirata al termine della fase di reimpiego giapponese.

Durante ogni fase in cui la forza navale giapponese compie un'attività navale, l'unità aerea americana avrà la possibilità di attaccare; l'Unità aerea, tuttavia, potrà attaccare la forza navale solo mentre quest'ultima compie una qualche attività.

L'unità aerea americana può attaccare contemporaneamente più forze navali Giapponesi nel corso del turno del giocatore giapponese, purché tali forze non siano impegnate in attività navale del medesimo tipo (23.161). Per esempio, se due distinte forze navali giapponesi cambiano base trasferendosi a Rabaul, in tale caso l'Unità americana potrà attaccare una sola delle due Forze giapponesi prima che approdi a Rabaul. Se, invece, una forza giapponese cambia base navale e l'altra è impegnata in una missione di trasporto marittimo, allora entrambe possono essere attaccate, poiché l'Unità aerea in questione non

³⁸ Reimpiego Navale (N.d.T.).

dovrà essere ritenuta ritirata prima del termine della fase di movimento e le due attività navali non sono identiche.

23.814 La nozione di Forza navale (22.141 -- 22.143) ai fini dell'applicazione delle regole sull'intercettazione navale si applicano anche alle intercettazioni di unità navali in movimento via mare da parte di Unità aeree.

23.82 L'AVIAZIONE PUÒ ATTACCARE PIÙ FORZE NAVALI: alla luce delle limitazioni illustrate nel par. 23.161, ogni AAS in attacco di stanza in basi di terra o ogni NAS può attaccare più forze navali. Le Unità aeree possono continuare ad attaccare una forza navale se essa si unisce ad altre forze navali per formare una forza navale più grande e possono continuare ad attaccare anche le Unità navali che rinunciano alla loro attività e rientrano in porto.

23.83 GLI ATTACCHI AEREI DEVONO SEGUIRE ALLE INTERCETTAZIONI NAVALI: gli attacchi aerei possono essere sferrati solo dopo che i tentativi d'intercettazione e contro-intercettazione sono stati annunciati e risolti. Il giocatore di turno decide l'ordine delle attività d'intercettazione navale; giocatore intercettando decide l'ordine delle controintercettazioni, ecc. (22.166).

23.84 ATTACCHI DA PARTE DI UNITÀ AEREE DECOLLANTI DA BASI DI TERRA DURANTE IL COMBATTIMENTO NAVALE: se una forza Navale ingaggia un combattimento navale in un esagono che è anche oggetto d'attacco da parte di Unità aeree decollanti da terra, in tale caso, tali Unità aeree possono partecipare alla battaglia navale con una sortita contro le Unità navali in difesa nei gruppi di combattimento individuati in ogni turno di combattimento navale. Quanto detto è la sola ipotesi oltre l'attacco aereo contro Unità navali in porto in cui le Unità navali possono subire più di un'incursione nello stesso esagono da parte di Unità aeree decollanti da terra.

23.85 UNITÀ AEREE DISPONIBILI: le uniche categorie di Unità che possono attaccare le Unità aeree navali in mare sono le AAS in attacco, le NAS ed i kamikaze (23.11D).

23.86 RISOLUZIONE DI ATTACCHI AEREI DECOLLANTI DA TERRA CONTRO UNITÀ NAVALI IN MARE: deve applicarsi la seguente procedura per risolvere tutti gli attacchi aerei decollanti da terra contro Unità navali in mare, a prescindere che siano sferrati dentro o fuori da una battaglia navale.

A. Gli attacchi da parte di Unità aeree decollanti da terra nel corso di una battaglia navale sono risolti dopo la risoluzione delle incursioni aeree decollanti da portaerei e prima della risoluzione del combattimento di flotta

(22.41H). All'attaccante non è concesso alcun effetto sorpresa.

B. Le squadriglie assegnate in copertura aerea ed in pattugliamento aereo da devono essere ingaggiate da un numero di squadre in attacco almeno pari a quello delle squadriglie in difesa, a prescindere se l'aviazione in difesa abbia o meno precedentemente ingaggiato le proprie Unità aeree nel corso del *round*. Le squadriglie della Difesa che sono stati eliminate o costrette a cedere il campo a causa dell'esito di un precedente combattimento non sono considerati. Se l'attacco aereo non avviene nel corso di una battaglia navale, in tale caso un terzo (arrotondato per eccesso) delle NAS del difensore possono essere utilizzate come pattuglia da combattimento aereo.

C. Il combattimento aereo che coinvolge delle Unità aeree dell'attaccante ingaggiate da parte di Unità del difensore impiegate in un'attività di copertura aerea o in una pattuglia da combattimento è risolto separatamente (23.4121C). Viene, poi, eseguito un lancio di dadi per la difesa aerea da parte della forza navale del difensore. Le Unità aeree in attacco che non sono stati eliminate o costrette ad abbandonare il campo devono attaccare le Unità navali in difesa.

D. Se la Forza navale è attaccata nel corso di una battaglia navale, allora, le Unità aeree di stanza a terra disponibili possono attaccare qualsiasi gruppo di combattimento nemico che è stato localizzato nel *round* di combattimento in svolgimento. Solo le Unità assegnate in copertura aerea e le pattuglie da combattimento aereo assegnate al gruppo di combattimento attaccato possono ingaggiare le Unità aeree decollanti da terra e solo le Unità navali di questo gruppo di combattimento possono eseguire lanci di dadi per la difesa aerea. Se la Forza navale non è attaccata durante una battaglia navale, deve essere eseguito un solo lancio per la difesa aerea per l'intera Forza navale attaccata, dovendo si far riferimento al numero totale dei fattori navali presenti nella Forza attaccata.

E. Dopo aver rimosso le perdite subite dalla difesa aerea, viene eseguito un lancio di dadi per l'attacco aereo per ogni obiettivo dei fattori attaccanti.

23.87 ATTACCHI AEREI CONTRO LINEE DI RIFORNIMENTO MARITTIMO: gli attacchi Aerei contro le linee di rifornimento marittime nemiche (30.374) sono risolti nello stesso modo degli attacchi aerei contro Unità navali nemiche. Può esser ci una sola sortita contro il medesimo esagono facente parte di ogni linea di rifornimento marittima.

23.88 ATTACCHI AEREI CONTRO ROTTE DI CONVOGLI: gli attacchi aerei contro le rotte di convogli inglesi, americani o giapponesi (25.731, 25,95) vengono risolti allo stesso modo degli attacchi aerei contro Unità navali nemiche. È ammessa una sola sortita aerea contro ogni esagono componente la rotta del convoglio. I trasporti del difensore così come tutte le altre navi leggere della Forza navale possono essere attaccati congiuntamente e subire delle perdite nei termini di cui al par. 20.57.

23.89 INTRALCIO DELLE ATTIVITÀ NAVALI: gli attacchi aerei soltanto non possono impedire che venga portata a termine un'attività navale, salvo che le perdite inflitte alla Forza navale non ne riducano le dimensioni al di sotto del livello minimo richiesto per portare a termine l'attività.

ⁱ Il presente capitolo fa parte della libera traduzione dal Francese del regolamento di *A World at War* ad opera di Luigi MARINI.