

NAVAL BATTLES

La Seconda Guerra Mondiale nei mari
by Dan Verssen

Traduzione: Giuseppe Ferrara (g.ferrara@lycos.it)

INDICE

| | |
|--|----|
| 1.0 Introduzione | 1 |
| 2.0 I Componenti | 2 |
| 3.0 Iniziare a giocare | 4 |
| 4.0 Sequenza di gioco | 5 |
| 5.0 Ri-Organizzare la propria flotta | 5 |
| 6.0 Preparazione | 5 |
| 7.0 L'Attacco | 6 |
| 8.0 Scartare | 6 |
| 9.0 Pescare nuove carte | 6 |
| 10.0 La fase di attacco | 6 |
| 11.0 Descrizione delle carte attacco | 8 |
| 12.0 Attacco aereo | 12 |
| 13.0 I Sottomarini | 13 |
| 14.0 Vincere il gioco | 13 |
| 15.0 Esempio di un turno di gioco | 13 |
| 16.0 Regole opzionali | 15 |

1.0 INTRODUZIONE

Naval Battles è un veloce gioco di battaglie navali ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, da 2 a 6 giocatori. Ogni giocatore comanda una flotta di navi della Seconda Guerra Mondiale. L'obiettivo di ogni giocatore è quello di lanciare attacchi dalla sua flotta a quelle avversarie. Il gioco include navi e sottomarini di sei differenti nazioni – Francia, Germania, Gran Bretagna, Italia, Giappone e Stati Uniti.



Naval Battles contiene due tipi di carte: Carte Azioni e Carte Navi. All'inizio del gioco, ogni giocatore sceglie una flotta di navi, con cui lancerà gli attacchi. In aggiunta, ogni giocatore riceve carte azioni da giocare fuori dalla propria mano.

2.0 COMPONENTI

Ogni copia di **Naval Battles** contiene:

- 180 carte (78 navi, 102 carte azioni)
- 6 dadi
- 1 regolamento

Se qualche componente dovesse risultare mancante o danneggiato, contattaci e provvederemo ad inviarti tutti i componenti mancanti.

Per cortesia, contattaci a questo indirizzo:

Phalanx Games B.V.
Attn: Customer Service
P.O. Box 32
1380 AA Weesp
The Netherlands
E-Mail: info@phalanxgames.nl

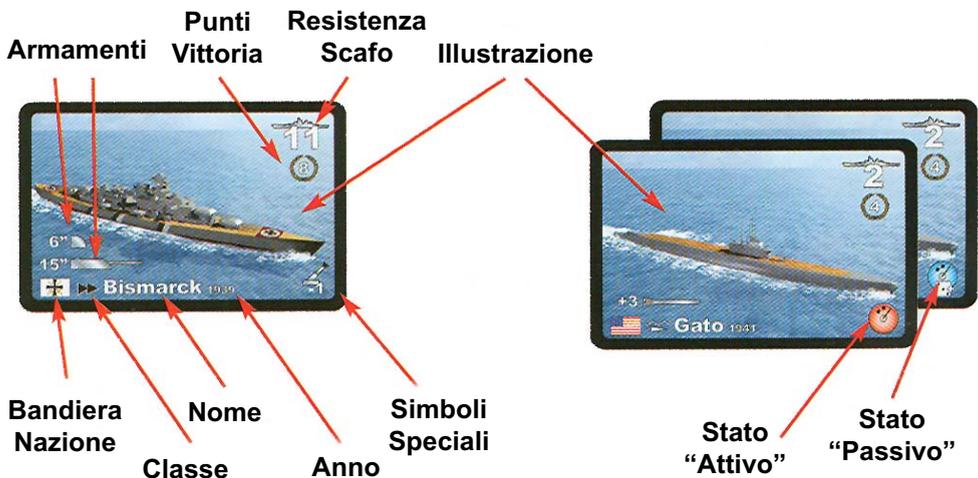
2.1 Le Carte

Naval Battles contiene due differenti tipi di carte- carte navi e carte azioni.

2.1.1 Carte Navi

Le navi vengono utilizzate per attaccare le flotte nemiche. A loro volta, sono anche bersagli di attacchi nemici. Il termine "Carte Navi" si riferisce sia alle carte navi di superficie che alle carte sottomarini.

- **Bandiera Nazione:** La nazione di appartenenza delle navi. Tutte le navi ed i sottomarini di una flotta devono appartenere alla stessa nazione.
- **Punti Vittoria:** Il numero di punti che ogni giocatore ottiene quando affonda una nave nemica. Il primo giocatore che raggiunge 25 Punti Vittoria, vince il gioco.



- **Attivo/Passivo:** I due lati delle carte sullo stato dei sottomarini. “Attivo” significa che il sottomarino può attaccare; “Passivo” significa che il sottomarino è difficile da colpire.
- **Resistenza Scafo:** Quando una nave subisce tutti i danni riportati dalla resistenza dello scafo, questa viene affondata.
- **Nome:** Il nome della nave.
- **Classe:**



- **Anno:** L'anno di entrata in servizio della nave.
- **Armamenti:** Le armi che ogni nave può trasportare. Queste armi vengono utilizzate per lanciare attacchi alle flotte nemiche, utilizzando apposite carte azioni. Per effettuare un attacco, ogni giocatore deve giocare una carta azione che abbia lo stesso simbolo raffigurato sulla carta della nave: Main Battery = Batteria Principale, Second Battery = Batteria Secondaria, Torpedo Mount = Lancia Siluri.
- **Simboli Speciali:** Alcune navi hanno dei simboli speciali in base alla loro capacità di attacco o di difesa.

2.1.2 Carte Azioni

Ci sono quattro tipi di carte azioni: Reorganize (Ri-Organizzare), Prepare (Preparazione), Attacco e Difesa. Questi quattro tipi fanno capire quali carte ogni giocatore ha in mano ed in quale ordine vanno giocate (vedi il capitolo 4.0). Esempio: La Carta Attacco può essere giocata solo durante la fase Attacco. La fase in cui è possibile giocare una carta, è segnata in verde nell'apposito riquadro sulla carta stessa. Alcune carte possono essere giocate in più fasi di gioco.

Ad eccezione delle Carte Difesa, un giocatore può giocare solamente Carte Azioni durante il suo turno. Le Carte Difesa vengono giocate quando si viene attaccati da un altro giocatore. Tutte le Carte Azioni giocate vengono messe in una pila degli scarti.



Ri-Organizzare



Preparazione



Attacco



Difesa

3.0 INIZIARE A GIOCARE

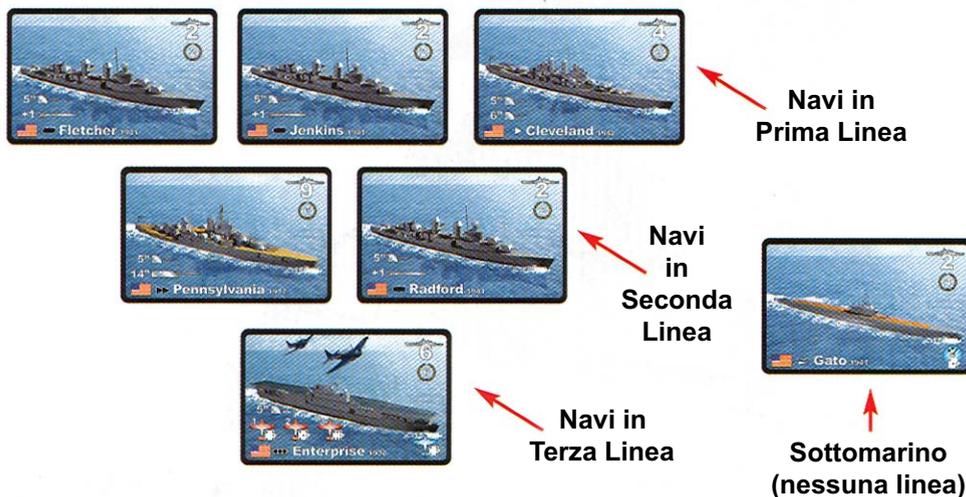
All'inizio del gioco, ogni giocatore sceglie una delle sei nazioni disponibili: Francia, Germania, Gran Bretagna, Italia, Giappone, e Stati Uniti.

Dopo aver scelto la propria flotta, ogni giocatore sceglie, segretamente e contemporaneamente, navi e sottomarini fino a totalizzare 25 Punti Vittoria (il valore di ogni nave è indicato sulla carta stessa). Le carte scelte formano così la propria flotta. Ogni giocatore mette le carte non utilizzate in una pila dei Rinforzi, posizionata vicino al giocatore stesso.

Ogni giocatore lancia un dado: chi ottiene il punteggio più alto diventa il primo giocatore.

A cominciare dal primo giocatore, e procedendo in senso orario, i giocatori posizionano sul tavolo le carte della propria flotta di partenza. Le Carte Navi vengono posizionate in una linea, di fronte al giocatore che le possiede. Ogni giocatore può avere una, due o tre linee di carte. La seconda linea può essere posizionata solo se è già stata posizionata la prima. Allo stesso modo, la terza linea può essere posizionata solo se sono già presenti le prime due.

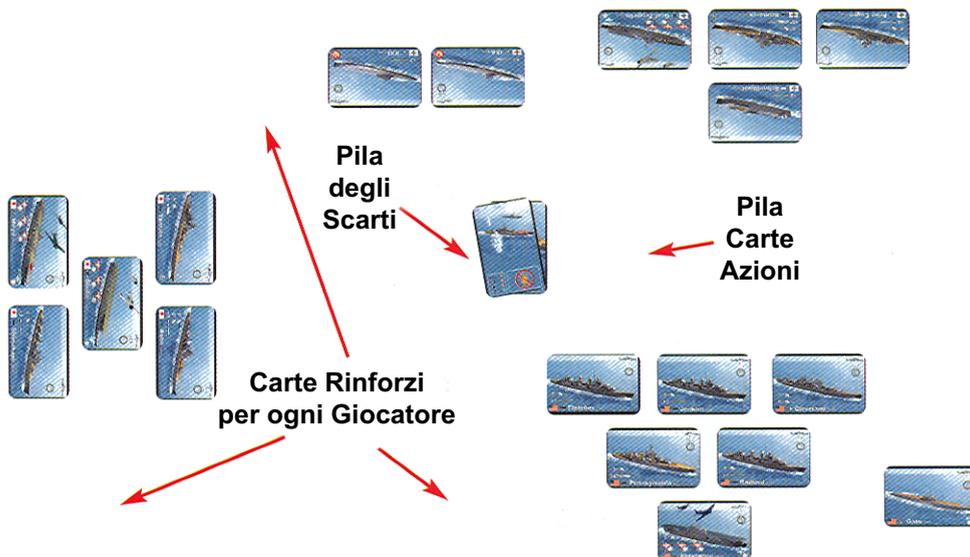
In ogni linea ci possono essere più navi. I sottomarini sono posizionati a lato della propria flotta. I sottomarini non appartengono ad alcuna linea.



Ogni giocatore riceve sette Carte Azioni coperte. Queste formano la propria mano. Le rimanenti Carte Azioni vengono posizionate, a faccia in giù, sul tavolo, in modo che tutti possano prenderle facilmente.

Il primo giocatore inizia il proprio turno. Una volta finito, il turno passa al giocatore alla sua sinistra. Il gioco continua in senso orario, finché non viene stabilito un vincitore. Il primo giocatore che raggiunge i 25 Punti Vittoria, vince il gioco.

Esempio di una partita a 3 giocatori



4.0 SEQUENZA DI GIOCO

Durante il proprio turno, ogni giocatore deve seguire questa sequenza di gioco:

1. Organizzare la propria flotta
2. Preparazione
3. Attaccare
 - A. Dichiarare tutti gli attacchi
 - B. Difendere (gli avversari giocano le carte difesa)
 - C. Risolvere gli attacchi
4. Scartare
5. Pescare nuove carte

5.0 RI-ORGANIZZARE LA PROPRIA FLOTTA

Durante questa fase, ogni giocatore può muovere liberamente le proprie navi nelle varie linee. Per potere avere più linee, bisogna che almeno una nave sia presente in una linea precedente. In questa fase, ogni giocatore può cambiare lo stato dei propri sottomarini, da Attivo a Passivo, e viceversa. Ogni giocatore può anche giocare Carte Ri-organizzazione dalla propria mano.

6.0 PREPARAZIONE

Quando un giocatore prepara le carte dalla propria mano, stabilisce quali delle sue navi o sottomarini attivi potranno giocare. Ogni nave o sottomarino attivo può giocare una Carta Preparazione. Le navi o i sottomarini attivi utilizzati per giocare le Carte Preparazione non possono più giocare altre Carte Preparazione o Carte Attacco durante il proprio turno. Le Carte Preparazione vengono posizionate sul tavolo, di fronte al giocatore che le ha giocate e rimangono in gioco fino alla fine del proprio turno. Dopodichè queste vengono scartate. Un giocatore può utilizzare ogni Carta Preparazione una sola volta durante un turno avversario.

7.0 L'ATTACCO

Durante questa fase, ogni giocatore gioca Carte Attacco dalla propria mano, e dichiara i Raid Aerei che intende effettuare dalle proprie Portaerei.

La fase di Attacco è divisa in tre parti:

- Prima: tutti gli attacchi vengono dichiarati.
- Seconda: i giocatori attaccati dichiarano ed utilizzano le proprie difese.
- Terza: ogni attacco non difeso viene risolto e vengono applicati i danni.

8.0 SCARTARE

Ogni giocatore può scartare dalla propria mano quante carte vuole. Queste vengono posizionate a faccia in su nella pila degli scarti, al centro del tavolo.

9.0 PESCARE NUOVE CARTE

Ogni giocatore ricomponne la propria mano, pescando le carte necessarie dall'apposita pila, fino ad avere in mano un massimo di sette carte. Se non ci sono più carte disponibili da pescare, si crea una nuova pila utilizzando la pila degli scarti: queste carte vengono mescolate e posizionate a faccia in giù.

10.0 LA FASE DI ATTACCO

La fase di attacco, come visto precedentemente, è divisa in tre parti: Dichiarazione, Difesa e Risoluzione.

10.1 Dichiarazione

Ogni giocatore gioca tutte le Carte Attacco che vuole dalla propria mano. Per ogni carta giocata, deve essere dichiarato il tipo di armamento che una nave intende utilizzare per quell'attacco. Ogni armamento può essere utilizzato una sola volta per turno.

Affinché un attacco venga eseguito, è necessario che una nave abbia lo stesso tipo di armamento indicato dalla Carta Attacco.

Esempio: Una Carta Attacco Primario che utilizza proiettili da 14", 15" 16" e 18" può essere giocata solamente da una nave che abbia un cannone da 14", 15", 16" o 18".

Alcune Carte Attacco richiedono una linea specifica in cui devono trovarsi sia la nave attaccante che quella bersaglio.

Cannone da 14"



Richiede un cannone da 14", 15", 16" o 18"

La linea in cui deve trovarsi la nave attaccante ed il bersaglio, è specificata sulla Carta Attacco. La nave attaccante è posizionata in basso, quella bersaglio in alto. Il simbolo verde specifica la linea in cui deve trovarsi la nave.



Ci sono alcune Carte Attacco Speciali che richiedono più armamenti per poter essere giocate. Per giocare queste carte, ad esempio, un giocatore deve avere un cannone da 4" o 5" su due navi differenti in prima linea.

Ogni giocatore posiziona le proprie Carte Attacco vicino alle navi che intende colpire.

10.2 Difesa

Ogni giocatore può difendere le proprie navi da un attacco nemico. Per far questo, deve utilizzare le Carte Preparazione precedentemente dichiarate come difesa, giocare Carte Difesa dalla propria mano o tirare i dadi se richiesto.

Alcune navi hanno il simbolo della Contraerea. Se una di queste navi è bersaglio di un Raid Aereo partito da una base a terra o da una Portaerei, si sottrae il valore della Contraerea dall'attacco subito con il lancio del dado.

Esempio: Se un Raid Aereo ha successo con un risultato del dado di 4 o più, è necessario ottenere un 5 o più, se si attacca una nave dotata di una Contraerea con valore -1.



**Simbolo
Contraerea**

I giocatori che difendono, dichiarano e risolvono le proprie difese uno per volta, in senso orario, partendo dal giocatore attaccante.

Le Carte Preparazione giocate durante la fase Preparazione, rimangono in gioco per tutta la durata del turno.

Le Carte Preparazione giocate durante la fase di Difesa, vengono scartate non appena utilizzate.

10.3 Risoluzione

Ogni attacco non fermato da alcuna difesa, colpisce il proprio bersaglio. Alcuni attacchi, come i Raid Aerei ed i lanci dei Siluri, necessitano di un lancio di dado per colpire il proprio bersaglio. Il giocatore che attacca, lancia i dadi durante questa fase.

Se un attacco non produce alcun danno contro un bersaglio, si prende la Carta Attacco utilizzata e la si posiziona sotto la carta bersaglio, in modo che rimanga visibile il valore del danno. Tutti gli attacchi vengono eseguiti contemporaneamente, risolti in base all'ordine prima descritto.

**Danni
subiti**



**Nave
bersaglio**



10.4 Affondare una Nave

Una nave viene affondata quando subisce danni per un valore pari o superiore alla Resistenza dello Scafo. Esempio: La Bismarck viene affondata quando subisce 11 punti danno.

Se un giocatore affonda una nave, prende la relativa carta e la posiziona a faccia in su in una pila vicino alla propria pila dei Rinforzi. Ogni altro attacco condotto contro la stessa nave, viene ignorato. Ogni giocatore è libero di controllare la pila delle navi affondate degli altri giocatori.

Dopo che tutti gli attacchi vengono risolti, se una linea rimane senza navi, muovere la linea superiore per colmare la linea inferiore lasciata vuota (ad esempio, se la seconda linea viene eliminata, spostare tutte le navi eventualmente presenti nella terza linea per formare la nuova seconda linea). Durante

11.0 DESCRIZIONE DELLE CARTE AZIONI



11.1 Attacco Primario

Questa carta può essere giocata durante la fase Attacco.

Ci sono due tipi di carte Attacco Primario. Il primo tipo può essere giocato da una nave avente una Batteria Primaria da 11", 12" o 13". Il secondo tipo può essere giocato da una Batteria Primaria di 14", 15", 16" o 18". I calibri dei proiettili utilizzati sono segnati sulle carte azioni.

La nave attaccante e bersaglio devono trovarsi in prima o seconda linea, come mostrato dalla carta azione. Ogni giocatore può far fuoco da qualsiasi linea segnata in verde, colpendo un qualsiasi bersaglio che si trovi anch'esso nella linea segnata in verde. Queste carte danneggiano il bersaglio secondo il valore segnato sulle carte stesse.



11.2 Attacco Secondario

Questa carta può essere giocata durante la fase Attacco.

Ci sono quattro tipi di carte Attacco Secondario. Il primo tipo può essere giocato da una nave avente una Batteria Secondaria da 4" o 5". Il secondo tipo può essere giocato da una Batteria Secondaria da 6" o 8". Il terzo tipo può essere giocato da due navi che si trovino in prima linea ed abbiano cannoni da 4" o 5".

Il quarto tipo può essere giocato da due navi che si trovino in prima linea ed abbiano cannoni da 6" o 8".

I calibri dei proiettili utilizzati sono specificati sulle carte azioni.

Queste carte vengono giocate come le carte Attacco Primario, ad eccezione della nave attaccante e bersaglio, che devono necessariamente trovarsi in prima linea.



11.3 Siluri

Questa carta può essere giocata durante la fase Attacco.

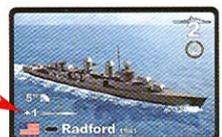
Per poter giocare queste carte, ogni nave o sottomarino deve montare un lancia-siluri.

Una nave di superficie deve trovarsi in prima linea per poter lanciare un siluro e può scegliere solo un bersaglio che si trovi in prima linea.

Un sottomarino deve essere Attivo per poter lanciare un siluro. Può scegliere una qualsiasi nave che si trovi in una qualsiasi linea.

Un sottomarino non può attaccare un sottomarino nemico. Dopo aver risolto le difese, bisogna risolvere l'attacco dei siluri lanciando un dado, aggiungendo al risultato il valore segnato sulla carta della nave o del sottomarino.

Valore Siluro



Se il totale è 5 o più, l'attacco ha successo e danneggia la nave avversaria secondo il valore segnato dalla carta Siluro.



11.4 Cariche di Profondità

Questa carta può essere giocata durante la fase Attacco.

Per giocare le Cariche di Profondità, una nave deve trovarsi in prima linea ed avere un lancia-siluri montato. Una nave può scegliere come bersaglio un qualsiasi sottomarino nemico.

Una carica di profondità produce danni pari al valore indicato sulla carta.



11.5 Raid Aereo da Base

Questa carta può essere giocata durante la fase Attacco.

Ci sono diversi tipi di Raid Aerei che possono essere giocati contro una nave o un sottomarino. Alcune di queste carte possono effettuare uno, due o tre attacchi, come indicato dalla notazione "x1", "x2" o "x3" riportata sulla carta.

Il giocatore sceglie la nave che intende attaccare. La linea cui appartiene la nave bersaglio determina il risultato che deve essere raggiunto con il lancio di un dado (segnato sulla carta del Raid Aereo). Il giocatore posiziona un dado sul bersaglio, come marcatore. Ogni dado viene posizionato sul bersaglio con il numero in alto che deve essere raggiunto.

Esempio: Se un attacco ha successo con un 5 o più, si posiziona un dado con la faccia col 5 in alto sul bersaglio.

Se il lancio del dado è uguale o maggiore al risultato necessario, la nave viene affondata e raccolta dal giocatore che l'ha attaccata.

Se si eseguono più attacchi contemporaneamente, un giocatore può attaccare più volte uno stesso bersaglio. Si può anche scegliere di attaccare una qualsiasi combinazione di navi e sottomarini.



11.6 Mancato

Questa carta può essere giocata durante la fase di Preparazione o Difesa.

Se giocata durante la fase di Preparazione, questa carta può essere utilizzata una volta durante ogni turno avversario, per annullare gli effetti di un qualsiasi Attacco Primario condotto contro la propria flotta. La carta viene scartata non appena il giocatore comincia il suo prossimo turno.

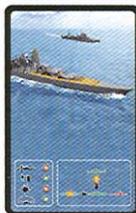
Una carta "Mancato" può essere giocata anche durante la fase di Difesa del proprio turno. Ogni carta giocata annulla gli effetti di un Attacco Primario.



11.7 Corazza

Questa carta può essere giocata durante la fase di Preparazione o Difesa.

Una corazza funziona come una carta "Mancato", con la differenza che annulla gli effetti di un Attacco Secondario.



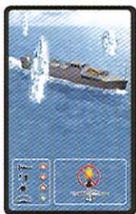
11.8 Nave di Supporto

Questa carta può essere giocata durante la fase di Preparazione o Difesa.

Se giocata durante la fase Preparazione, una volta per turno avversario, il giocatore può scegliere di re-indirizzare un attacco avversario verso un'altra sua nave che si trovi sulla stessa linea della nave bersaglio. La carta viene scartata non appena il giocatore comincia il suo prossimo turno.

Se giocata durante la fase di Difesa, queste carte re-indirizzano qualsiasi attacco verso un'altra nave che si trovi sulla stessa linea della nave bersaglio.

Queste carte non possono essere giocate per re-indirizzare gli attacchi rivolti ai propri sottomarini. Allo stesso modo, non possono re-indirizzare gli attacchi verso i propri sottomarini.



11.9 Bersaglio Leggero

Questa carta può essere giocata durante la fase di Difesa.

Il Bersaglio Leggero permette di fermare un attacco nemico rivolto verso una nave od un sottomarino che abbia una Resistenza dello Scafo di partenza di valore 4 o meno.



11.10 Azione Diversiva

Questa carta può essere giocata durante la fase di Difesa.

L'Azione Diversiva ferma qualsiasi attacco nemico rivolto contro la propria flotta.

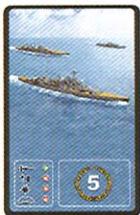


11.11 Ritirata

Questa carta può essere giocata durante la fase di Ri-organizzazione.

Dopo aver posizionato la carta davanti la propria flotta, il giocatore può scartare fino a 3 carte Danno dalle proprie navi. Il giocatore che gioca la Ritirata non può giocare la propria fase Attacco.

Allo stesso tempo, la flotta che si sta ritirando non può essere attaccata.
La carta viene scartata non appena il giocatore comincia il suo prossimo turno.



11.12 Rinforzi

Questa carta può essere giocata durante la fase di Ri-organizzazione.

Il giocatore prende le navi dalla propria pila dei Rinforzi, per un valore di Punti Vittoria pari al numero indicato dalla carta giocata, e le aggiunge alla propria flotta. Il giocatore può prendere una o più navi, senza mai superare il limite segnato dalla carta.

I punti non utilizzati vengono persi. **Esempio:** Un giocatore gioca una carta Rinforzi di valore 3. Egli prende rinforzi per 2 Punti Vittoria. Il punto non utilizzato viene perso.

Dopo aver posizionato le nuove navi, il giocatore può muovere le navi secondo le regole della ri-organizzazione, e cambiare lo stato dei sottomarini (Attivo/Passivo).



11.13 Attacco a Sorpresa

Questa carta può essere giocata durante la fase Attacco.

L'Attacco a Sorpresa viene giocato contro un giocatore avversario, che deve scartare tutte le carte Ri-organizzazione e Preparazione in gioco.



11.14 Pianificazione

Questa carta può essere giocata durante la fase Preparazione.

La Pianificazione viene posizionata davanti la flotta del giocatore che l'ha giocata. Il giocatore aggiunge un valore di +1 al lancio di un dado durante il suo turno. Inoltre, può aggiungere un valore di +1 al lancio di un dado durante ogni turno avversario. Prima di lanciare il dado, il giocatore deve dichiarare che utilizzerà la carta per modificarne il risultato. La carta viene scartata non appena il giocatore comincia il suo prossimo turno.

Se un giocatore ha più carte Pianificazione in gioco, può utilizzarle per cambiare il risultato di uno stesso dado, o di dadi differenti.

12.0 ATTACCHI AEREI

I giocatori possono lanciare attacchi aerei dalle proprie Portaerei o Basi di terra. Questi attacchi hanno la possibilità di affondare le navi nemiche. I giocatori possono anche difendersi utilizzando la Copertura Aerea.



12.1 Raid Aereo da Portaerei e Copertura Aerea

Ogni portaerei è in grado di effettuare attacchi aerei e provvedere alla copertura aerea in caso di attacco aereo nemico. Ci sono tre tipi di di portaerei: Portaerei, Portaerei Leggera e Portaerei di Supporto.



Portaerei



Portaerei Leggera



Portaerei di Supporto

12.2 Raid Aerei

Durante il proprio turno, ogni portaerei può effettuare attacchi aerei, durante la fase Attacco. Gli attacchi aerei non necessitano di alcuna carta poiché fanno parte della caratteristica delle portaerei. Le possibilità di successo contro una nave in base alla sua linea di appartenenza sono segnate sulla carta della portaerei.

Il giocatore sceglie la nave che intende attaccare e vi posiziona sopra un dado come marcatore. Se un attacco richiede un tiro superiore a 6, posizionare due dadi come marcatori.

Esempio: Se un attacco ha successo con un risultato di 6 o più, posizionare un dado sulla nave con la faccia indicante il numero 6 rivolta verso l'alto.

Se il lancio del dado è uguale o maggiore al numero indicato dal dado sul bersaglio, allora la nave nemica è affondata e la carta viene presa dal giocatore che l'ha affondata.

12.3 Copertura Aerea

Le portaerei hanno anche la capacità di difendersi dagli attacchi aerei nemici.

Il giocatore deve dichiarare la Copertura Aerea durante la fase di Difesa. Ogni simbolo di Copertura Aerea può essere utilizzato per fermare un Raid Aereo durante ogni turno avversario. Il giocatore deve dichiarare quale Raid Aereo fermare prima di lanciare il dado.



Valore Copertura Aerea

Per fermare un Raid Aereo, il giocatore deve lanciare un dado ed ottenere un risultato uguale o superiore a quello indicato sulla carta della portaerei.

Se un giocatore ha possibilità di effettuare più lanci di dado, può scegliere di fermare più attacchi aerei o lanciare più volte per uno stesso attacco aereo.

In quest'ultimo caso, il giocatore può lanciare il dado una prima volta, e, solo se se vuole, dichiarare di tirare ancora il dado (qualora il primo lancio non fosse stato sufficiente a fermare l'attacco).

13.0 I SOTTOMARINI

I sottomarini hanno due stati: Attivo e Passivo. Il giocatore decide quale stato assegnare ad ogni sottomarino durante la fase di ri-organizzazione.

Per poter effettuare un attacco, o giocare una carta Preparazione, ogni sottomarino deve essere in stato Attivo.

Se un sottomarino non intende attaccare, allora lo si può mettere in stato Passivo per aumentarne le proprie difese. Un sottomarino Passivo ha una speciale abilità, chiamata "Avanzata Silenziosa", rappresentata da un apposito simbolo sulla carta. Ogni volta che un sottomarino Passivo viene attaccato, il giocatore attaccato lancia un dado durante la fase di Difesa. Se il risultato è uguale o superiore al valore indicato dall'abilità del sottomarino, allora l'attacco avversario viene neutralizzato.



Stato
"Attivo"



Stato "Passivo"
e valore
"Avanzata
Silenziosa"

14.0 VINCERE IL GIOCO

Il primo giocatore che affonda navi avversarie per un totale pari o superiore ai 25 Punti Vittoria, vince immediatamente la partita.

15.0 ESEMPIO DI UN TURNO DI GIOCO

Alan, Dan e Michael hanno cominciato una partita a 3 giocatori. Alan comanda la flotta tedesca, Dan la flotta italiana e Michael quella giapponese. Michael è il primo a cominciare.

Ha due navi nella sua prima linea: la Mikuma e la Kashii, due nella seconda linea: Yamato e Kagero e una nella terza linea: Shoho, più un sottomarino:

I-174 in stato Passivo. Ha sette carte azioni nella propria mano: Attacco Secondario da 5" (danno 1), Attacco Primario da 12" (danni 2), Attacco Primario da 18" (danni 4), un Siluro (danni 4), Raid Aereo da Base x2, un Mancato ed una carta Rinforzi con valore 3.



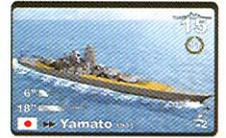
Michael comincia la sua fase di Ri-organizzazione.



Muove la Kagero dalla seconda alla prima linea, e cambia lo stato del sottomarino I-174 da Passivo ad Attivo. Inoltre gioca la carta Rinforzi ed aggiunge la Shimakaze alla sua seconda linea. La nave ha valore 2, la sua carta Rinforzi 3, e dal momento che non ha navi di valore 1 nei suoi rinforzi, Michael perde il suo ultimo punto rimasto.

Ora gioca la fase Preparazione. Dichiara che la Shimakaze utilizzerà la carta Mancato per la sua flotta, e la posiziona a faccia in su sul tavolo. Questa carta rimarrà sul tavolo fino all'inizio del successivo turno di Michael.

Adesso è il momento della fase Attacco. Michael posiziona la sua Carta Attacco sulla nave che aprirà il fuoco, in modo che tutti possano vedere la compatibilità tra il proietto sparato ed il cannone della nave. Posiziona una Carta Attacco Secondario da 5" sulla Kagero, una Carta Attacco Primario da 12" sulla Mikuna, una da Attacco Primario da 18" sulla Yamato ed un siluro sul sottomarino I-174. Inoltre posiziona sul tavolo la carta Raid Aereo da Base.



Adesso Michael assegna i bersagli. Posiziona la carta da 5" sulla nave di Dan in prima linea Capitani Romani, la 12" sulla nave di Alan in prima linea Schnellboot, la 18" sulla nave di Alan in seconda linea Bismarck, ed il siluro sulla nave di Dan in terza linea Littorio. Dopodiché dichiara due attacchi aerei dalla base. Posiziona un dado con il numero 3 rivolto verso l'alto sulla nave di Dan in prima linea Aliseo, ed

un dado con il numero 5 rivolto verso l'alto sulla nave Bismarck di Aladin. La Bismarck si trova in seconda linea, solitamente servirebbe un 4 per poterla colpire, ma la Bismarck monta artiglieria contraerea che aggiunge un bonus di -1 al risultato del dado, perciò per affondarla Michael deve lanciare un 5. Infine Michael dichiara un attacco aereo dalla sua portaerei Soho contro la nave T13 di Alan in seconda linea. Deve ottenere un 6 per poterla affondare, perciò posiziona un dado con il numero 6 rivolto verso l'alto sulla T13.



Alan e Dan hanno la possibilità di difendersi dagli attacchi, giocando le loro carte Difesa. Dan gioca la Corazza per fermare il colpo da 5", e così entrambe le carte vengono scartate. Dan non può far nulla per evitare il siluro di Michael, e lascia che questo colpisca la sua Littorio. Alan prova a fermare l'attacco aereo contro la sua Bismarck, utilizzando la copertura aerea della sua portaerei Graf Zeppelin. Alan deve lanciare un 5 o più; ottiene invece un 3



e fallisce. Gioca così una Azione Diversiva per fermare l'attacco aereo dalla base e rimuovere il dado. Alan gioca una nave da supporto per spostare l'attacco del colpo da 18" dalla sua Bismarck alla sua T13, un'altra nave sempre in seconda linea. Di seguito gioca un Bersaglio Leggero per fermare l'attacco del colpo da 18" contro la sua T13.



Il colpo da 12" raggiunge il bersaglio e ne provoca l'affondamento. Michael prende la Schnellboot e la mette nella sua pila delle navi affondate; la carta del colpo da 12" viene scartata.

Michael lancia un dado per il suo siluro contro la Littorio di Dan.

Normalmente avrebbe bisogno di un 5 o più per colpirla, ma il suo sottomarino I-174 aggiunge un bonus di +3 al risultato del dado. Michael lancia un 4, aggiunge i 3 punti bonus dati dal sottomarino, ed il siluro colpisce il bersaglio. La carta del siluro viene posizionata sotto la Littorio per indicare che ha subito 4 danni.

Ora è il momento dell'attacco aereo dalla base sull'Aliseo. Deve lanciare un 3 per poterla colpire: ottiene un 5 e l'attacco ha successo. L'Aliseo viene affondata e Michael l'aggiunge alla sua pila delle navi affondate. Michael lancia ora un dado per l'attacco aereo dalla sua portaerei contro la T13. Deve lanciare un 6 ma ottiene un 4 e l'attacco fallisce. La fase attacco di Michael ha termine.

Ora Michael dovrebbe scartare le carte in esubero, ma non ne ha nessuna nella propria mano, così non scarta nulla.

Infine Michael pesca le carte dal mazzo al centro del tavolo per ricomporre di sette carte la propria mano. Il turno passa al giocatore successivo.

16.0 REGOLE OPZIONALI

Queste regole sono state aggiunte per dare più varietà alle partite.

16.1 Battaglie Continue

Questa regola somma i risultati delle varie battaglie per determinare il vincitore.

Prepara il gioco e combatti normalmente. Ferma immediatamente ogni battaglia come un giocatore arriva a 25 Punti Vittoria. Registra il risultato di ogni giocatore su un foglio e comincia una nuova partita. Continua a giocare differenti partite sommando di volta in volta i Punti Vittoria conquistati da ogni giocatore, finché un giocatore non totalizza 75 o più Punti Vittoria complessivi. A questo punto il gioco termina ed il giocatore che ha totalizzato i 75 Punti Vittoria diventa il vincitore.

Prima di ogni partita, i giocatori sono liberi di poter cambiare la propria flotta di partenza.

16.2 Gioco a Squadre

Questa regola permette di creare una squadra formata da due o tre giocatori.

Nel gioco a squadre ogni giocatore non può lanciare attacchi contro i giocatori alleati; piuttosto può giocare Carte Difesa in loro aiuto.

Se si gioca una partita con 2 squadre, vince la prima squadra che totalizza 50 Punti Vittoria. Se si gioca una partita con 3 squadre, vince la prima squadra che totalizza 75 Punti Vittoria.