

A C Q U E I N F I A M M E

ADMIRAL

DOMINA I MARI, I CIELI E LA STORIA



Light

LEX
OX

Introduzione

Admiral si inserisce fra i giochi di schermaglia, per quanto riguarda le unità, e fra quelli tattici per quanto riguarda la meccanica dello scontro. In esso infatti le situazioni e gli effetti che coinvolgono la singola unità navale derivano da un contesto tattico più ampio di scontri fra vere e proprie flotte, senza per questo appesantire il regolamento e rendere il gioco troppo lungo e macchinoso. In altre parole, **Admiral** ambisce a raggiungere lo scopo di rappresentare tutti gli aspetti peculiari di uno scontro epico restando ad ogni costo semplice e flessibile ed esaltando lo sviluppo di una certa complessità tattica. In queste poche pagine di regolamento troverete tutto il necessario a ricreare battaglie storiche o ad inventarne di nuove, limitate solo dalla vostra fantasia. Buon divertimento!

Materiale e unità di misura

Per giocare ad **Admiral** sono necessari: un tavolo di dimensioni variabili da 240x180 cm a 120x180 cm a seconda della grandezza dello scontro, due metri in centimetri, alcuni dadi a sei, otto, dieci e dodici facce e, naturalmente, due flotte.

Questo regolamento è espressamente pensato per modelli in scala 1:1850 oppure 1:2400. Per entrambe queste scale esiste un completo assortimento in plastica per le prime e in metallo per le seconde a prezzi più che accettabili. Nel frattempo potrete usare i modelli in cartoncino forniti con il presente regolamento.

In questo regolamento si è scelto di utilizzare i centimetri per tutti gli aspetti che riguardano movimento e sparo. Vista la scala molto ridotta la rappresentazione in centimetri risulta più coerente con la risoluzione di gioco.

Tipi di Unità e loro sigle

Esistono varie categorie di vascelli da combattimento, riassunti nella tabella seguente, in cui sono specificate le sigle che da ora in poi utilizzeremo per indicarle.

Vascello	Sigla	Vascello	Sigla
Portaerei	CV	Corazzata	BB
Incrociatore da batt.	BC	Corazzata Tascabile	PB
Incrociatore Pesante	CA	Portaerei di scorta	CVL
Incrociatore Leggero	CL	Mercantili/Trasporti	AK
Caccia Torpediniere	DD	Scorta	ES
Sommergibile	SS	Moto Silurante	PT

Mentre la maggior parte delle navi sarà rappresentata sul campo da un loro modellino in scala opportuna, le unità più piccole, come motosiluranti e aerei, non potranno essere rappresentati singolarmente e dovrà essere utilizzata una basetta circolare di dimensioni adeguate sulla quale incollare un certo numero di modelli. Le misurazioni saranno sempre riferite dal centro della basetta. Una basetta di motosiluranti / aerei rappresenterà uno stormo / pattuglia da 10 elementi, mentre una basetta di bombardieri pesanti ne rappresenterà 3.



Regole di combattimento

Preparazione

Il campo di battaglia deve contenere elementi in funzione dell'evento che si sta simulando. Se si tratta di un conflitto storico, si tratterà di ricostruire il più fedelmente possibile gli elementi che lo caratterizzavano: isole, atolli, profili costieri, banchi di sabbia, secche, Aeroporti, Fortezze, ecc. Lo schieramento iniziale delle unità dipende dalle condizioni storicamente conosciute (se si tratta di una ricostruzione storica) o da quanto liberamente stabilito dai giocatori (nel caso si tratti di battaglia di fantasia). In ogni caso, se non diversamente specificato, si assume che le unità si stiano già muovendo a 2/3 della loro massima velocità (o della velocità della nave più lenta, se procedono in formazione). prima di iniziare la battaglia è inoltre necessario stabilire il Valore Ammiraglio di ciascuna nave Ammiraglia (vedi in seguito)

Sequenza di gioco

In **Admiral** tutti gli aspetti di una battaglia vengono ricreati in una sequenza di gioco. Questa sequenza viene ripetuta fino a quando una delle due flotte ha perso tutte le sue unità principali, sono finiti i turni entro i quali portare a termine una specifica missione o una delle due flotte ha portato a termine la propria missione. Ogni Turno di gioco è suddiviso nelle seguenti Fasi (che si ripetono ogni turno):

Fase Tattica - Ogni giocatore specifica segretamente una sequenza di attivazione delle proprie unità impilando le carte che le rappresentano a faccia in giù secondo l'ordine in cui il giocatore intende farle agire. A questo punto entrambi effettuano un **Tiro di Iniziativa** lanciando un dado da 6 modificato a seconda del miglior valore ammiraglio presente nella propria flotta; chi ottiene il valore più alto ha diritto ad agire per primo. In caso di parità vince chi ha il valore ammiraglio più elevato e, se è pari anche quello, si ritira. In alternativa, il giocatore che vince l'Iniziativa potrà decidere di far agire prima il suo avversario.

Fase Operativa - Il giocatore che ha diritto ad agire pescherà la prima carta del suo mazzo e potrà utilizzare l'unità corrispondente facendola muovere e attaccare e risolvendone subito gli effetti. Al termine dell'azione la carta è rimossa dalla pila e la mano passa al secondo giocatore che pescherà la prima carta dal suo mazzo di attivazione e attiverà l'unità corrispondente; e così via fino all'esaurimento delle carte di attivazione.

Fase Cronometrica - Una volta che tutte le unità in gioco avranno compiuto le loro azioni si dovranno smarcare i turni relativi al tempo di inabissamento di un relitto, di ricarica dei siluri e del decorrere degli effetti di certi Danni Critici.

Fatto questo si procederà ad un nuovo Turno di gioco.

Movimento

Ogni nave è dotata di una sua capacità massima di movimento (massimo valore in cm di spostamento) e può variare la sua velocità, per turno, di un valore pari ad 1/3 di quella totale, approssimato per difetto (quindi una nave la cui velocità massima è 11 cm potrà, in un turno, incrementare o diminuire la sua velocità di 3 cm). Le navi possono effettuare una rotazione fino a 22.5° (utilizzando la sagoma appropriata)



dopo aver percorso una distanza pari ad almeno 1 volta la loro lunghezza. A tal fine non si considera in alcun modo il movimento del turno precedente (salvo quanto specificato nella sez. Ordini Speciali). Se, durante il turno, la nave non muove ad una velocità sufficiente a garantirgli almeno una rotazione, essa potrà ruotare una sola volta alla fine del movimento. Le navi possono invertire la marcia ma la loro massima velocità in retromarcia sarà pari a 1/3 della loro massima velocità approssimata per difetto. Prima di andare in retromarcia la nave dovrà decelerare fino a raggiungere velocità 0, poi potrà andare in retromarcia (anche nel medesimo turno se la restante velocità lo consente). Fintanto che una unità termina il movimento con il torrione ancora in campo, tale unità si considera ancora in gioco.

Attacco

Le unità possono aprire il fuoco contro unità nemiche utilizzando le loro artiglierie (distinte in Primaria, Secondaria e Terziaria) e, se li possiedono, i Siluri. La Contraerea e le Bombe di profondità sono invece riservate rispettivamente agli aerei e ai sommergibili in immersione. Ogni tipologia di armamento può essere utilizzato in qualunque momento del movimento dell'unità e, salvo Ordini Speciali, una sola volta a turno. Gli attacchi con bombe di profondità hanno una gittata di 5 cm, mentre i siluri hanno una gittata di 20 cm. Una nave potrà dichiarare il fuoco contro un'unità nemica, che sia in linea di vista e dopo aver misurato a piacimento la distanza tra le unità (non è necessaria alcuna stima). Per verificare la linea di vista si tende il metro tra i due torrioni (o, in loro assenza, del fumaiolo); se il metro intersecherà una nave di categoria uguale o maggiore del bersaglio o un isola, questi non sarà colpibile. La distanza tra due unità viene definita misurando la distanza tra i due torrioni principali (o dei fumaioli). Come abbiamo visto, ogni tipo di batteria possiede un coefficiente fisso, calcolato in base al numero e alla qualità dei cannoni, e uno determinato con un tiro di dado che ne rappresenta il calibro. Il giocatore che aprirà il fuoco lancerà il dado corrispondente alla batteria attivata e vi sommerà il fattore della stessa riferito alla posizione del bersaglio rispetto all'attaccante (entro i 90° frontali, laterali o poppieri): il coefficiente di attacco verrà stabilito in base allo schema "a farfalla" riportato sulla scheda dell'unità usando, quindi, o il valore in alto (prora), o in basso (poppa) o uno di quelli laterali (fianco) di detto schema. Diciamo che una nave può attaccare con ogni sua batteria un bersaglio per ogni 90° di arco di vista della batteria stessa, fatta eccezione per il fuoco di Primaria che esclude di poter sparare negli altri archi di vista se si spara da quello con i suoi coefficienti massimi. Al risultato ottenuto il giocatore dovrà applicare una serie di modificatori relativi ai principali fattori che possono influenzare il tiro (distanza, velocità, tipo di nave, ecc., come specificato nella **tabella Modificatori al tiro di attacco** del Regolamento ufficiale). Il giocatore della nave attaccata lancerà 1D8 e sommerà il risultato al proprio valore di Corazza. Se l'attaccante supera l'avversario il colpo è andato a segno. Se il valore ottenuto dal dado dell'attaccante (non modificato da eventuali bonus o malus di qualunque tipo) è inferiore al valore di Corazza riportato sulla scheda del bersaglio, il danno è **Lieve**. Se è pari o superiore il danno è **Grave**. Nel caso di fuoco di sbarramento (vedi sezione Ordini Speciali) il tiro di dado difensivo viene effettuato comunque una sola volta. I modificatori sono sempre applicati al valore totale ottenuto sommando il fattore fisso al dado. La sagoma circolare può essere utilizzata per le rotazioni e la determinazione dell'angolazione della nave sparante rispetto a quella bersaglio.



Siluri navali

I siluri navali possono essere lanciati solo se l'unità nemica si trova entro 20cm dalla nave che utilizza i siluri e entro i suoi 90° laterali come rappresentato dallo schema presente sulla scheda. Si assume che l'attacco con i siluri avvenga lanciando tutti quelli disponibili su quel lato della nave. Per quanto riguarda le navi, una volta lanciati i siluri di una postazione, dovranno passare 2 turni prima che tale postazione sia utilizzabile nuovamente. I siluri andati a segno causano sempre un **Danno Grave** e un **Danno Critico Speciale** fisso che causa la riduzione permanente di 2 Nodi di velocità (cumulabili). Per ogni postazione di lancio siluri si lancia 1D10: il colpo andrà sempre a segno ottenendo come risultato 1. La probabilità può essere aumentata o diminuita applicando i modificatori al risultato da ottenere elencati nella **Tabella Modificatori al tiro di attacco** (presente nel regolamento ufficiale).

Danno

In **Admiral** ogni unità può subire, tre tipi di danno: **Danno Lieve**, **Danno Grave** e **Danno Critico**.

Il **Danno Lieve**, viene riparato e decade automaticamente alla fine dell'azione seguente, ma costringe l'unità che lo subisce ad effettuare l'azione automatica relativa (come spiegato nella sezione "Reazioni Automatiche" del regolamento ufficiale) e può causare un **Danno Critico** con 2-3-4-5-6 su un dado da 6 (come risulta dalla **Tabella Danni Critici**, colonna D6 del regolamento ufficiale).

Il **Danno Grave**, non viene riparato automaticamente come quello lieve ma può essere rimosso mediante uno specifico tentativo di riparazione attraverso il Controllo Danno (vedi più avanti); inoltre non solo costringe l'unità che lo subisce all'azione automatica relativa, ma genera immediatamente un **Danno Critico** da determinarsi lanciando 2D10, sommandone i risultati e confrontando tale somma con i valori riportati nella **Tabella Danni Critici** (colonna D10 del regolamento ufficiale).

A seconda del tipo a cui appartiene (BB, CV ecc.), una nave potrà sopportare un limitato numero di Danni Gravi (D.G.) prima di inabissarsi, come riportato nelle relative schede. Ciò vuol dire, ad esempio, che un Cacciatopediniere (DD) colerà a picco dopo un solo Danno Grave.

Le navi che affondano rimangono ancora sul campo per 1D6 turni bloccando il transito di ogni nave, e il fuoco per le navi uguali o più piccole, e sono considerate come cortine fumogene per le navi di stazza più grande.

A differenza di un **Danno Grave** il **Danno Critico** non può essere rimosso e i suoi effetti permangono fino alla fine della battaglia. Nel caso di sovrapposizione degli effetti fra **Danno Grave** e **Critico**, (ad esempio limitazioni di movimento) gli effetti del **Critico** prevalgono su quelli del **Grave**.

Se il **Critico** risultante dalla tabella coinvolge una parte non presente sulla nave (ad esempio l'Hangar per una Corazzata) o già distrutta in precedenza, si assume che per questa volta non ci sia stato **Danno Critico**.

Controllo del danno

Ogni unità, come abbiamo anticipato, possiede un certo coefficiente di **Controllo Danno**. Per ogni punto di Controllo Danno consumato è possibile tentare la riparazione di un **Danno Grave** (ma, nota bene, non gli effetti del **Danno Critico** conseguente). Al termine della propria azione, spendendo un punto di **Controllo Danno** (CD), il

giocatore potrà annullare un Danno Grave secondo le modalità indicate nella sezione "Controllo danno" del regolamento ufficiale. I punti di **Controllo Danno** possono essere recuperati (a ritmo di 1 per turno in ogni nave), fino al massimo di quelli iniziali, al termine di ogni turno durante il quale non vengano tentate o effettuate riparazioni, neppure quelle automatiche e gratuite dei **Danni Lievi**.

Azioni Automatiche

In certe situazioni i modelli in gioco, pur essendo controllati dal giocatore, dovranno effettuare delle **Azioni Automatiche** conseguenti ad una situazione, a rappresentare l'autonomia di ogni singolo comandante che, salvo **Ordini Speciali**, si comporterà secondo un certo schema per proteggere la sua nave.

Le Azioni Automatiche conseguenti ad un Danno saranno effettuate non appena l'unità che le subisce viene attivata in quel turno (o nel prossimo, se l'unità ha già agito). Le azioni automatiche vengono determinate sempre riferendosi al danno più grave subito nel turno.

Ordini Speciali

Durante il turno il giocatore potrà utilizzare i cosiddetti **Punti Ammiraglio** per impartire ordini particolari alle proprie unità; un tipo di ordine potrà essere impartito ad una certa unità una sola volta per turno. I **Punti Ammiraglio** corrispondono al totale del tiro di Iniziativa all'inizio del turno. La **Tabella Ordini Speciali** specifica quali sono gli **Ordini Speciali** impartibili alle unità e il loro relativo costo in **Punti Ammiraglio**. Le navi con la radio distrutta (ammiraglie o no) non sono più in grado di ricevere **Ordini Speciali** né di impartirne, salvo si trovino entro 30 cm da chi impartisce/deve ricevere gli Ordini.

Navi ammiraglie

Tutte le navi di categoria BB, CB o CV sono considerate navi ammiraglie. Per ognuna di esse dovrà essere determinato il valore di abilità dell'ammiraglio secondo le modalità indicate nel Regolamento ufficiale.

L'assegnazione degli ammiragli alle navi avverrà dopo averne determinato tutti i valori. Il comandante con valore più alto viene designato **Ammiraglio di Flotta**. Fintanto che possiede l'impianto radio funzionante ed è operativa, la nave con a bordo l'Ammiraglio di Flotta fornisce il proprio bonus al tiro di dado per determinare l'iniziativa e il numero di **Punti Ammiraglio** a disposizione. **La nave che ha a bordo l'Ammiraglio di Flotta non è soggetta alle Azioni Automatiche ma ne subisce i malus al tiro di attacco.** Se la nave con a bordo l'Ammiraglio di Flotta viene distrutta, quello rimanente con il valore più alto diventa il nuovo Ammiraglio di Flotta (in caso di pari valore, il giocatore sceglie fra i "candidati"). Se, all'inizio del turno, nessuna nave in una fazione appartiene alle categorie preposte ad essere ammiraglie, ne dovrà essere sorteggiata una tra le unità con più punti struttura presenti nella flotta. L'unità eletta in questo modo non offrirà alcun bonus per il tiro di dado iniziale (fermo restando che non dovrà sottostare alle **Azioni Automatiche**).



Per ulteriori informazioni visita il sito

www.admiralwargame.it

